



EQUESTRIA

Puść Wodze

Fantazji



Gra Opowieści



EQUESTRIA

Puść Wodze

Fantazji



Gra Opowieści

Wstęp

Postanowiłem napisać *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* po obejrzeniu z moją córką wszystkich odcinków *My Little Pony: Przyjaźń to Magia* (i to po kilka razy!). Nie minęło kilka odcinków i zakochałem się w tym serialu! Kocham też gry fabularne i uważam, że świat Equestrii idealnie się do nich nadaje.

Mam ogromną nadzieję, że ta gra da wam wiele godzin wspaniałej zabawy.

Dzięki za grę w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* – bawcie się dobrze!

Alexis



Spis treści

Rozdział 1. Wprowadzenie	4	Rozdział 8. Talenty i słabostki	62
Rozdział 2. Stwórz swojego Kucyka	12	Rozdział 9. Imiona Kucyków, znaczki i portrety . .	74
Rozdział 3. Rodzaje Kucyków	20	Rozdział 10. Ekwipunek i pieniądze	78
Rozdział 4. Elementy Harmonii	32	Rozdział 11. Poziomy i rozwój	84
Rozdział 5. Cechy i Wytrzymałość	38	Rozdział 12. Przydatne wskazówki i sztuczki . . .	90
Rozdział 6. Przyjaźń	44	Scenariusz Przygody. Zwierzaki w opałach . . .	100
Rozdział 7. Testy i wyzwania	50	Dodatek. Inne sprawy	140

Edycja angielska

Twórcy gry: Alessio Cavatore,
Dylan Owen & Jack Caesar

Ilustracja na okładce:
Amy Mebberson

Ilustracje wewnątrz książki:
Luigi Terzi & Hasbro Studios

Projekt graficzny i skład:
Dylan Owen & Pete Borlace

Korekta: Tracie Walsh

Podziękowania: Heather Hopkins,
Marion Bardou, Matt Walford, Hugo
Pritchard-Law, Criz Jamers, Luna,
Minnie & Holly, Giovanni & Sara
oraz wszyscy pozostali
kucykowi testerzy.

Edycja polska

Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski

Koordynatorka projektu:
Daria Pilarczyk

Redaktorka naczelna:
Helena Polkowska

Redaktorzy pomocniczy:
Monika Rajkowska-Fuczkiewicz
oraz Kuba Polkowski

Tłumacz: Maciej Nowak-Kreyer

Korekta: Monika Kiersnowska

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

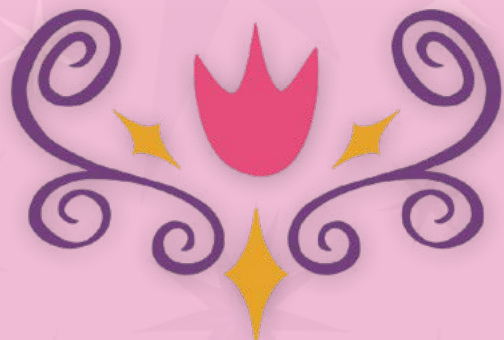
Podziękowania:
Jackowi Drewnowskiemu
za konsultacje

River Horse oraz River Horse Games są znakami towarowymi River Horse (Europe) Ltd. © River Horse (Europe) Ltd 2019. River Horse, logo River Horse, Tails of Equestria, logo Tails of Equestria, Equestria: Puść Wodze Fantazji, logo Equestria: Puść Wodze Fantazji są ®, TM i/lub © 2019. HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi Hasbro i są używane za zgodą. © 2019 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Rozdział 1

Wprowadzenie





Czym jest gra opowieści?

Equestria: Puść Wodze Fantazji to gra opowieści, rodzaj zabawy znany także jako gra fabularna, po angielsku nazywana „role-playing game”, w skrócie RPG. Jeden z uczestników jest opowiadaczem, nazywanym także narratorem albo mistrzem gry (MG), a pozostali gracze wcielają się w Kucyki graczy (KG). W naszych podręcznikach zdecydowaliśmy się na nazwy „gra fabularna” i „mistrz gry” (MG). Dobrze, gdy MG jest ktoś dorosły, na przykład: mama, tata, dziadek albo babcia. Może nim zostać także starsza siostra, starszy brat, niania...

Najlepiej gra się w grupie złożonej z czterech osób: mistrza gry oraz trzech Kucyków (idealny skład to Ziemi Kucyk, Jednorożec i Pegaz). Oczywiście grupy mogą być także większe albo mniejsze, jednak zalecamy, żeby postaci Kucyków nie było więcej niż sześć, bo inaczej do gry może wkraść się bałagan.

Kiedy skompletujesz grupę gotową do gry i razem usiądziecie przy stole albo na podłodze, pierwszą rzeczą, którą zrobi mistrz gry, będzie pomoc w stworzeniu waszych Kucyków. Zobaczysz, jaka to wspaniała zabawa. Wszyscy będziecie odpowiadać na przykład na takie pytania: „Wyobraź sobie swojego ulubionego bohatera z historii *My Little Pony: Przyjaźń to Magia*. Jaki byłby twój Kucyk? Jaki miałby kolor, talent, znaczek?”.

Ty wtedy możesz odpowiedzieć: „Chcę grać Jednorożcem o imieniu Firebrand, czerwonym z pomarańczową grzywą i ogonem. Mój znaczek to płomyk, a moim talentem jest kontrolowanie ognia, dlatego mogę być strażakiem w Ponyville, ale też świetnie znam się na robieniu wspaniałych fajerwerków”.

Z pomocą mistrza gry wypełnij kartę postaci swojego nowego Kucyka, zapisując jego cechy oraz mocne i słabe strony (spokojnie, wszystko to wyjaśniamy szerzej w dalszej części podręcznika).

Po stworzeniu Kucyków mistrz gry zaczyna snuć opowieść dziejącą się w Ponyville albo w innym baśniowym miejscu w Equestrii. A ty i twoi przyjaciele jesteście bohaterami tej historii!



Dla starszych czytelników:

Korzyści edukacyjne płynące z gier fabularnych i gier opowieści

Gry opowieści/fabularne/RPG mogą dać graczom wiele dobrego. Dzieci, dzięki uczestnictwu w nich pod opieką dorosłych, uczą się bezpośredniej komunikacji z drugą osobą. Przeżywając przygody, poznają umiejętności społeczne, takie jak: praca w grupie, rozwiązywanie problemów czy dyplomacja. Czasem przy okazji wspólnej zabawy dowiedzą się, czym są moralność i sprawiedliwość.

Często gracze tworzą bardzo silne więzi między sobą – więzi, które łączą ich do końca życia. Wspomnienia wspólnie „przeżytych” przygód w trakcie gry stają się tematem wielu przyszłych, zupełnie niezwykłych rozmów.

Nie zapominajmy też o najważniejszym – *Equestria: Puść Wodze Fantazji* jest oparta na tych samych wartościach, które przekazuje serial ucząc, że przyjaźń to najsilniejszy rodzaj magii, jaki zna ten świat.

Tak mogłoby to wyglądać: Mistrz gry oznajmia: „Razem z przyjaciółmi wędrujecie przez Las Everfree do Zamku Dwóch Sióstr. Chcielibyście dotrzeć tam przed nocą. Po prawej stronie dostrzegacie niewielką ścieżkę odchodzącą od głównego szlaku. Według waszej mapy ta ścieżka jest skrótem, jeśli nim pójdziecie, zdołacie dotrzeć do zamku, zanim się ściemni. Widać jednak, że dalszą część ścieżki przegradzają olbrzymie pajęczyny! Co zrobicie? Wolicie trzymać się dłuższej, ale sprawdzonej drogi, czy może wybierzeć troszkę straszniejszy skrót?”.

Zastanów się razem z przyjaciółmi, którędy pójdziecie, a gdy już podejmiecie decyzję, powiedzcie o tym mistrzowi gry, który powróci do snucia opowieści i powie wam, co wydarzy się później. W miarę upływu czasu wasza przygoda będzie się rozwijać. Spotkacie inne postaci (może nawet tak sławne jak księżniczka Twilight Sparkle!), różne niezwykle stworzenia, zwiedzicie znane i zupełnie nowe zakątki Equestrii, a próbując osiągnąć cel swojej misji, zmierzycie się z różnymi wyzwaniami i rozwikłacie rozmaite zagadki.

Gdy uda się wam ukończyć przygodę, otrzymacie nagrodę, którą będzie zdobyte doświadczenie. Przecież podczas gry nauczyliście się wielu cennych rzeczy, które sprawiły, że wasze Kucyki stały się mądrzejsze, silniejsze, bardziej utalentowane i bardziej urocze (o ile to w ogóle możliwe!). Będziecie też gotowi na nową, trudniejszą wyprawę!

W grach fabularnych wspaniałe jest to, że nie musicie od razu kończyć opowieści. W razie potrzeby można zatrzymać historię aż do następnego spotkania i podjąć ją na nowo dokładnie w miejscu, do którego udało się wam wcześniej dotrzeć.

Więcej o tym, jak grać w gry fabularne, zarówno w roli mistrza gry, jak i Kucyka, dowiesz się ze stron 90–99.



Co ci się przyda?

Do gry w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* oprócz tego podręcznika będą potrzebne jeszcze pewne pomoce. Nie przejmuj się, jeśli ich nie masz, bo do większości znajdziesz tanie zamienniki.

Ołówek i gumka

Najlepiej, aby każdy gracz miał własne, ale jeśli ołówków i gumek nie wstarczy dla wszystkich, możecie się nimi dzielić. Mistrz gry będzie potrzebować także kilku kartek do robienia notatek.



Karty Kucyków

Możesz zrobić kserokopie karty Kucyka ze stron 150–152 albo ściągnąć gotowe karty ze strony Black Monk - www.blackmonk.pl – a potem je wydrukować. Nic też nie stoi na przeszkodzie, abyście zaczęli zabawę od razu, zapisując cechy swoich Kucyków na zwykłej kartce.

KARTA KUCYKA

Imię Kucyka:
Twoje Imię:
Rodzaj Kucyka:
Poziom:
Powiązany Element Harmonii:

PRZYJAŹŃ

WYTRZYMAŁOŚĆ:
MAKSYMALNA AKTUALNA

CIAŁO **UMYSŁ** **UROK**

TALENTY
ZNACZEK:
T:
T:
T:
T:

PORTRET

SŁABOSTKI
GŁÓWNA:
S:
S:
S:

ZNACZEK

Żetony Przyjaźni

Jako Żetonów Przyjaźni (więcej informacji znajdziesz o nich na stronach 44–49) można używać jakichkolwiek znaczników – byle takich, których nie da się łatwo pomylić z czymś innym. W tej roli świetnie sprawdzają się guziki albo koraliki.





Kostki fabularne

Do gier fabularnych używa się specjalnych kostek, które opisaliśmy poniżej.

Możesz kupić nasze specjalne kostki do *Equestrii: Puść Wodze Fantazji* albo nabyć podobne kostki w internecie, księgarni lub w sklepie z planszówkami i grami fabularnymi. Dla ułatwienia w tym podręczniku korzystamy z kostek, do których przypisany jest konkretny kolor, ale nie jest to obowiązkowe. Możesz skorzystać z takich kostek, jakie masz. Dostępnych jest także wiele darmowych kostkowych aplikacji do ściągnięcia na telefon. Szukaj ich, używając haseł takich jak „role-playing”, „RPG”, „kostki”, „gra fabularna”.

Jeśli nie masz dostępu do żadnej z tych rzeczy, możesz użyć ołówka i **tabeli kostek** ze stron 142–147.

Kostki fabularne do gry *Equestria: Puść Wodze Fantazji*

To specjalne kostki używane podczas gry do sprawdzania, czy twojemu Kucykowi udało się zrealizować swój zamiar. Takie sprawdzanie nosi nazwę testu lub wyzwania, a szerzej objaśniamy je na stronach 50–61. Poniżej opisy poszczególnych kostek, od najmocniejszych do najsłabszych.



Najmocniejsza kostka jest koloru niebieskiego i ma dwadzieścia ścianek, dlatego nazwano ją **K20** (**k** jak **kostka** i **20** jak... **20**). Kiedy nią rzucisz, otrzymasz wynik od 1 do 20.



Czarna kostka ma dwanaście ścianek i dlatego nazwano ją **K12**. Kiedy nią rzucisz, otrzymasz wynik od 1 do 12.



Fioletowa kostka ma dziesięć ścianek i dlatego nazwano ją **K10**. Kiedy nią rzucisz, otrzymasz wynik od 1 do 10.



Żółta kostka ma osiem ścianek i dlatego nazwano ją **K8**. Kiedy nią rzucisz, otrzymasz wynik od 1 do 8.



Zielona kostka ma sześć ścianek i dlatego nazwano ją **K6**. Kiedy nią rzucisz, otrzymasz wynik od 1 do 6.



Najsłabsza jest czerwona kostka, która ma cztery ścianki i dlatego nazwano ją **K4**. Rezultatem rzutu jest liczba ustawiona pionowo (na naszym przykładzie jest to 4).

Inne pomoce

W grach fabularnych używa się także innych pomocy, które, chociaż nie są niezbędne, mogą dać wam jeszcze więcej frajdy.



Dodatki i przygody

Niektórzy mistrzowie gry uwielbiają pisać albo tworzyć własne przygody, zadania i opowieści. Pewnie chętnie zajrzą do wydawanych przez nas dodatków, w których jest wiele informacji na temat Equestrii oraz jej przeróżnych mieszkańców.

Inni mistrzowie gry będą woleli kupić gotowe przygody do Equestrii: *Puść Wodze Fantazji*, zawierające jeden albo dwa scenariusze przygód, które przeczytają i rozegrają ze swoją grupą. W środku znajdują wszystko, czego potrzeba do zabawy, między innymi mapy, opisy miejsc i postaci, na które mogą natknąć się Kucyki graczy. Podręcznik, który właśnie czytasz, zawiera krótką przygodę *Zwierzaki w opałach*, zaczynającą się na stronie 100. Została napisana specjalnie z myślą o początkujących Kucykach!

Figurki

Niektóre grupy podczas zabawy lubią używać figurek przedstawiających napotkane postaci i stworzenia. Firma Hasbro produkuje wiele różnych figurek bohaterów serialu *My Little Pony: Przyjaźń to Magia*.





Rozdział 2

Stwórz swojego Kucyka





Stwórz swojego Kucyka

Z tego rozdziału dowiesz się jak stworzyć postać swojego Kucyka.

Czego potrzebujesz:

- **Czysta karta Kucyka.** Poproś kogoś dorosłego o zrobienie kserokopii karty Kucyka wydrukowanej z tyłu książki (strony 150–152). Może też ściągnąć i wydrukować taką kartę ze strony www.blackmonk.pl.

Znajdziesz tam kartę Ziemskiego Kucyka, Pegaza, Jednoroźca lub możesz wykorzystać całkiem czystą kartę Kucyka, jeśli postanowisz samodzielnie narysować swoją postać.

- **Ołówek i gumka.**

STWÓRZ SWOJEGO KUCYKA

Już niedługo twój Kucyk będzie gotowy!
Wystarczy, że zrobisz tak:

1) Wybierz rodzaj Kucyka:

Chcesz grać jako Ziemski Kucyk, Jednorożec, a może Pegaz? Jeśli masz już przed sobą jedną z trzech podanych rodzajów kart Kucyka, to znaczy, że wiesz kim grasz, prawda?

Na stronach 20–30 dowiesz się więcej o każdym rodzaju Kucyków.

**Ziemski Kucyk jest
silny i odważny!**



**Jednorożec potrafi
używać magii!**



**pegaz
umie latać!**



2) Poziom

Każdy Kucyk zaczyna grę na poziomie 1 – Kucyki na tym poziomie dopiero otrzymały swój znaczek, dlatego na karcie Kucyka, w rubryce **POZIOM** wpisz 1.

3) Powiązany Element Harmonii

W Equestrii istnieje sześć Elementów Harmonii. W trakcie tworzenia postaci wybierz swojemu Kucykowi jeden z nich. Czy będzie tak dobry jak Fluttershy, uczciwy niczym Applejack, szczodry jak Rarity, lojalny jak Rainbow Dash, wesoły jak Pinkie Pie czy może tak mądry jak Twilight Sparkle?

Elementy Harmonii:

UCZCIWOŚĆ



ŚMIECH



DOBROĆ



SZCZODROŚĆ

LOJALNOŚĆ



MAGIA

Wybierz jeden z Elementów Harmonii i zanotuj go w odpowiedniej rubryce na swojej karcie Kucyka. Więcej o Elementach Harmonii dowiesz się na stronach 32–37.





4) Ciało i Umysł

Czy twój Kucyk będzie silny i odważny, czy może rezolutny i dobry w bieganiu, wspinaczce oraz w podnoszeniu ciężarów? A może chcesz, aby miał lotny umysł i lepiej radził sobie z myśleniem, nauką i rozwiązywaniem zagadek?



Silny

Jeśli chcesz, żeby twój Kucyk był silny, zapisz wartość K6 w rubryce **CIAŁO** na swojej karcie Kucyka (albo K8, jeśli masz Ziemskiego Kucyka!) i K4 w rubryce **UMYSŁ**.



Bystry

Jeśli chcesz, żeby twój Kucyk był bystry, zapisz wartość K6 w rubryce **UMYSŁ** na swojej karcie Kucyka i wartość K4 w rubryce **CIAŁO** (albo K6, jeśli masz Kucyka Ziemskiego!).

5) Urok

Urok określa, jak bardzo ładny, przystojny, uprzejmy i czarujący jest twój Kucyk. Każdy Kucyk zaczyna z Urokiem o wartości K6 – zapisz K6 w rubryce **UROK** na swojej karcie Kucyka.



6) Wytrzymałość

Wytrzymałość pokazuje, jak bardzo odporny jest twój Kucyk.

Każdy Kucyk rozpoczyna grę z określoną liczbą punktów Wytrzymałości (na stronach 42–43 dowiesz się więcej o Wytrzymałości).

- Jeżeli twój Kucyk jest Jednorożcem lub Pegazem, wpisz liczbę **10** w rubryce **MAKSYMALNA WYTRZYMAŁOŚĆ**.
- Jeżeli natomiast masz Ziemskiego Kucyka, wpisz liczbę **12** w rubryce **MAKSYMALNA WYTRZYMAŁOŚĆ**.

Jeżeli podczas gry coś pójdzie nie tak, poziom Wytrzymałości twojego Kucyka może się obniżyć. Łatwo ją jednak odzyskasz, kiedy odpoczniesz i poddasz się leczeniu. Natomiast gdy poziom Wytrzymałości twojego Kucyka spadnie do zera, będzie to oznaczało, że nieborak jest wyczerpany i potrzebuje dłuższego odpoczynku.



7) Talenty

Teraz musisz zdecydować, jakim talentem obdarzysz swojego Kucyka.

Pamiętaj, że wybrany przez ciebie rodzaj talentu będzie widoczny na znaczku, który nosi na sobie Kucyk. Twój wybór wpłynie nie tylko na jego życie, ale również na jego imię. To bardzo ważna decyzja!

Wybierz rodzaj talentu z listy na stronach 66–70. Możesz także przy pomocy mistrza gry wymyślić własny talent.

Kiedy otrzymujesz talent, jego wartość wynosi K6. Zapisz nazwę talentu w linijce opatrzonej napisem **ZNACZEK**, w rubryce **TALENTY** swojej karty Kucyka. Obok nazwy talentu wpisz wartość K6.



Ziemiśki Kucyk



Jeżeli masz Ziemiśkiego Kucyka, otrzymuje on dodatkowo talent **Mężne Serce** (patrz: strona 67). Zapisz nazwę talentu razem z wartością K6 w drugiej linijce rubryki **TALENTÓW** na swojej karcie Kucyka.

Jeżeli w poprzednim kroku twój Kucyk otrzymał już talent **Mężne Serce**, zwiększ jego wartość o dwa punkty, tak aby suma dała wartość K8.

Jednorożec



Jeżeli twój Kucyk jest Jednorożcem, otrzymuje dodatkowo magiczny talent **Telekineza** (patrz: strona 69). Zapisz nazwę tego talentu wraz z wartością K6 w drugiej linijce rubryki **TALENTÓW** na swojej karcie Kucyka.

Jeżeli w poprzednim kroku twój Kucyk otrzymał już talent **Telekineza**, zwiększ jego wartość o dwa punkty, tak aby suma dała wartość K8.

Pegaz



Jeśli twoim Kucykiem jest Pegaz, otrzymuje on dodatkowo talent **Latanie** (patrz: strona 66). Zapisz nazwę tego talentu wraz z wartością K6 w drugiej linijce rubryki **TALENTÓW** na swojej karcie Kucyka.

Jeżeli w poprzednim kroku twój Kucyk otrzymał już talent **Latanie**, zwiększ jego wartość o dwa punkty, tak aby suma dała wartość K8.



8) Słabostki

Teraz wybierz swojemu Kucykowi jakąś słabostkę. Słabostki wyróżniają twojego Kucyka od reszty stadka i dają całe mnóstwo frajdy.

Czy twojego Kucyka można łatwo wystraszyć, zupełnie jak Fluttershy? A może jest zbyt przywiązany do błyskotek, tak jak Spike?

Słabostką może być coś, czego twój Kucyk się obawia, co wydaje mu się niesamowicie trudne do zrobienia albo czego szczerze nie cierpi.

Możesz wybrać słabostkę z listy podanej na stronach 72–73 albo wymyślić jakąś własną, korzystając z pomocy mistrza gry.

Nazwę swojej słabostki zapisz w pierwszej linijce rubryki **SŁABOSTKI** na swojej karcie Kucyka.



9) Portret i znaczek

Pora narysować twojego Kucyka wraz z jego znaczkiem na karcie Kucyka – pamiętaj, że znaczek powinien mieć coś wspólnego z twoim głównym talentem.



10) Imię Kucyka

Teraz nazwij swojego Kucyka. Jego imię powinno nawiązywać do wybranego przez ciebie talentu albo do wyglądu lub zachowania Kucyka.

Na przykład Emilka postanowiła nazwać swojego Jednorożca (tego z lewej strony) „Firebrand”, bo jej Kucyk ma zarówno ogniste usposobienie, jak i talent do robienia niesamowitych fajerwerków!

11) Ekwipunek

Wybierz przedmioty, w które chcesz wyposażać swojego Kucyka. Na początku gry masz do wydania 400 monet. Zajrzyj do **Rozdziału 10. Ekwipunek i pieniądze na stronach 78–83**, aby zdecydować, na co je wydasz.

Jeżeli chcesz kupić coś, czego nie ma na żadnej liście, zapytaj mistrza gry, czy pozwoli ci nabyć wybrany przedmiot i jaka jest jego cena.

ŻETONY PRZYJAŹNI

Twój świeżutki, pierwszopoziomowy Kucyk otrzymuje po 1 Żetonie Przyjaźni za każdą osobę w twojej grupie, łącznie z mistrzem gry. Jeżeli gracie tylko we dwoje, ty i mistrz gry, otrzymujecie po dwa żetony, ale jeśli do gry przyłączy się dwoje przyjaciół, każdy z was zaczyna zabawę, mając po 4 Żetony Przyjaźni!

Przyjaźń to przypuszczalnie najcenniejsza wartość w życiu – Żetony Przyjaźni pozwolą tobie i twoim przyjaciołom wydostać się z tarapatów. Jednak gdy zużyjesz wszystkie żetony, znikną na zawsze. Więcej o Żetonach Przyjaźni dowiesz się na stronach 44–49.

Oczywiście, przeżywając różne przygody w Equestrii, zawsze możesz zdobyć nowe Żetony Przyjaźni.

Pilnuj Żetonów Przyjaźni, zapisując ich liczbę na swojej karcie Kucyka albo wykorzystaj do tego drobne przedmioty – guziki, koraliki, muszelki lub kamyczki.



Rozdział 3

Rodzaje Kucyków









Rodzaje Kucyków

Teraz dowiesz się więcej o trzech rodzajach Kucyków zamieszkujących Equestrię. Należą do nich: Ziemskie Kucyki, Jednorożce i Pegazy. Kiedy kompletujecie grupę do gry, pamiętajcie o tym, aby wybrać różne rodzaje Kucyków, dzięki czemu będziecie mogli pomagać sobie nawzajem. Przecież przyjaźń i wsparcie to podstawa! Oczywiście, to nie jest obowiązkowe i w grupie mogą się na przykład znaleźć same Jednorożce.



Ziemskie Kucyki

Ziemskie Kucyki słyną z siły i z tego, że „twardo stąpają kopytami po ziemi”. Uprawiają większość roślin, które jedzą mieszkańcy Equestrii. Żyją blisko przyrody, rozumieją ją i pilnują właściwego porządku pór roku. Niestrudzenie dbają o harmonię w całej krainie. Pilnują, aby jesienią opadły liście, pamiętają też o pożegnaniu zimy. Wiele Ziemijskich Kucyków mieszka na farmach i w wioskach, chociaż spotyka się je również w dużych miastach, takich jak Manehattan albo Fillydelphia. Właściwie w każdym zakątku Equestrii można spotkać Ziemijskiego Kucyka. Nie brakuje im hartu i mogą wytrwać nawet w miejscach, które inne Kucyki uznałyby za jałowe pustkowia!

Mężne serce Ziemijskiego Kucyka pozwala mu bez mrugnięcia okiem przetrwać wszelkie trudności. Sprawia także, że te Kucyki mają w sobie niezgłębione pokłady miłości, którą obdarzają przyjaciół. Ziemijski Kucyk często jest podstawą grupy, takim fundamentem, na którym mogą się oprzeć pozostali gracze. Pegazy i Jednorożce czasem uważają go za trochę nieokrzesanego, ale wszyscy są zgodni, że nie ma lepszego przyjaciela od Ziemijskiego Kucyka.





MĘŻNE SERCE (K6)

Każdy Ziemski Kucyk zaczyna grę z jednym dodatkowym talentem, którym jest **Mężne Serce (K6)**. Ten talent wzmacnia Ciało, bo dodaje Kucykowi siły i wytrzymałości. Talenty dokładnie opisano na stronach 64–65.

Jeżeli podczas tworzenia postaci wybierzesz wartość K6 cechy Ciała, powiększasz ją do K8. Jeśli jednak wybierzesz wartość K4 cechy Ciała, powiększasz ją do K6.

Dodatkowo Ziemski Kucyk zaczyna grę z Wytrzymałością 12 (inne Kucyki mają Wytrzymałość 10).

Talent **Mężne Serce (K6)** oznacza, że raz na sesję możesz poprosić mistrza gry, żeby pozwolił ci dodać wartość K6 do testu, przy którym używa się cechy Ciała (testy wyjaśniamy dalej – patrz: strony 50–61). Oznacza to, że Kucyk potrafi się wysilić, nie tracąc przy tym zapału. Ziemskie Kucyki są bardzo wytrzymałe i świetnie radzą sobie z różnymi trudnościami.

Ziemski Kucyk z cechą Ciała K8 dobrze sobie radzi z gimnastyką i ciężką pracą, ale nie jest już taki dobry, gdy musi się czegoś nauczyć (trochę przypomina Applejack). Ziemski Kucyk z cechą Ciała K6 równoważy zalety Ciała i Umysłu (przypomina Pinkie Pie). Oba wybory są tak samo dobre i pozwalają grać bardzo różnymi postaciami, właśnie tak odmiennymi jak Pinkie Pie i Applejack!





Jednorożce

Tajemnicze i magiczne Jednorożce łatwo odróżnić od innych Kucyków w Equestrii, bo na czole mają piękny róg. Mogą go używać tak jak inne rogate stworzenia, ale przede wszystkim służy im on do czarowania, z którego słyną Jednorożce. Większość tych Kucyków potrafi korzystać z telekinezy, czyli samą siłą umysłu przesuwa różne przedmioty. Są też takie, które umieją się teleportować, zmieniać jedne przedmioty w drugie, a nawet miotać z rogu potężnym, oślepiającym promieniem!

Jednorożce rzadko dostają znaczek wskazujący na to, że ich specjalnością jest sama magia. Większość Jednorożców opanowało tylko odrobinę magii i to tej związanej ze swoim znaczkiem. Jednak niektóre znają się na niej bardzo dobrze i właśnie te Jednorożce mogą zostać najpotężniejszymi stworzeniami w całej Equestrii.

Jednorożce są dumne ze swojego dziedzictwa i często sprawiają wrażenie trochę wyniosłych – albo nawet nadętych, zależy kogo się o nie zapyta! Te Kucyki używają swojej magii do obrony mieszkańców Equestrii oraz by pomóc im w pracy i rozwiązywaniu takich problemów, których nie da się pokonać inaczej.

Jednorożce przydają się w grupie Kucyków szukających przygód, ponieważ potrafią wykorzystywać swój spryt i magię do rozwiązywania nawet najtrudniejszych zagadek i problemów. Wiele podróżujących Jednorożców skupia się na jednej magicznej umiejętności, ale niektóre uczą się tyle czarów, ile tylko zdołają, żeby pomagać przyjaciółom w każdej sytuacji!





TELEKINEZA (K6)

Jednorożce zaczynają grę z jednym dodatkowym magicznym talentem, którym jest **Telekineza (K6)**. Magiczne talenty dokładnie opisano na stronie 65.

Ta bardzo przydatna zdolność pozwala Jednorożcom przesuwac lekkie przedmioty. Kiedy róg Jednorożców zabłyśnie kolorowym światłem, wybrane przedmioty zaczynają tak samo lśnić i unosić się w powietrzu.

Dzięki temu talentowi Jednorożec może też po prostu rozjaśnić swój róg i przyświecać nim sobie w ciemnościach.

Kiedy magiczny talent osiąga wyższy poziom, Jednorożec zaczyna przesuwać przedmioty i stworzenia, które są od niego znacznie cięższe, na przykład Kucyki – albo nawet całe stado Kucyków!





Pegazy

Pegazy to skrzydlaci kuzyni Ziemijskich Kucyków i Jednorożców. Znane są z podniebnych akrobacji i niezwyklej zwinności. Niegdyś były członkami plemienia wojowniczych Kucyków, ale obecnie ta wspaniała i szlachetna rasa sprawuje nadzór nad pogodą w całej Equestrii. Dzięki swoim skrzydłom oraz wrodzonym zdolnościom mogą poruszać chmurami oraz wywoływać wiatr. Tak właśnie stworzyły Cloudsdale – niesamowitą, podniebną siedzibę Pegazów. Przechowują w niej większość machin potrzebnych do wytwarzania chmur i śniegu.

Pegazy uwielbiają sport. Wymyśliły nawet takie dyscypliny, w których tylko one mogą rywalizować, bo jako jedyne potrafią latać. Mają przez to opinię tych, które uwielbiają współzawodnictwo. Jednak w głębi serca każdy Pegaz wie, że zwycięstwo jest mniej warte od przyjaźni. No i każdy Pegaz lubi po prostu wzbić się w przestworza. Dzięki temu, że umieją wznieść się w powietrze, mogą służyć pomocą swoim przyjaciółom. Ponadto latanie często przydaje się podczas przygód, nieważne czy chodzi o wyścigi, czy przespiegi! Pegazy reagują szybko, mogą zawczasu ostrzec przed niebezpieczeństwem, a nawet zaszarżować wprost spod chmur!

Pegazy szybko się zaprzyjaźniają i bez wahania lecą na pomoc. Ziemijskie Kucyki i Jednorożce czasem uważają je za postrzelone, czyli takie, które najpierw coś robią, a dopiero potem myślą. To może naptyać im wielkiej kucykowej biedy!





LATANIE (K6)

Pegazy zaczynają grę z dodatkowym talentem **Latanie (K6)**. Talenty są dokładnie opisane na stronach 64–65.

Oczywiście latanie jest bardzo przydatną umiejętnością, bo ułatwia nie tylko poruszanie się, ale również rozglądanie (możesz spojrzeć na sytuację z innej perspektywy!). Dzięki niemu można też szybko uciec przed groźnym nielatającym stworem. Latanie pozwala również stąpać wśród chmur.

Pamiętaj, że talent Latania (K6) nie pozwoli ci latać tak szybko i zwinnie, jak robi to Rainbow Dash – ona ma talent Latania (K20)! Natomiast Pegaz z talentem Latania (K6) będzie unosił się powietrzu trochę wolniej – tak jak Fluttershy.





Kilka słów o Alikornach

Niewiele wiadomo o rasie Alikornów, poza tym, że jest bardzo rzadka.

Magia Alikornów nie jest do końca zrozumiała, ale wiadomo, że mają takie moce jak Jednorożce, umieją latać jak Pegazy i są tak silne jak dobroduszne Ziemskie Kucyki. Właśnie dlatego tyle różnych Kucyków prosi Alikorny o rozstrzygnięcie wzajemnych sporów.

W odróżnieniu od zwykłych Kucyków Alikorny raczej nie rodzą się od razu Alikornami. Stają się nimi, gdy dokonają czegoś naprawdę wielkiego, będącego dowodem ich wyjątkowej mocy. Nie wiadomo, na czym to dokładnie polega. Wiadomo tylko, że dzieje się to bardzo rzadko i tylko wtedy, gdy Equestria potrzebuje nowej księżniczki. Na przykład Twilight Sparkle została Alikornem, gdy Equestria potrzebowała jej mocy przyjaźni tak jak nigdy wcześniej! Takim przykładem były też niedawne narodziny Flurry Heart. To pierwszy raz, gdy na świat przyszedł mały Alikorn.

Alikorny, chociaż potężne i piękne, są bardzo wrażliwe i nie lubią specjalnego traktowania. Nie jest to łatwe dla innych Kucyków, które darzą je wielkim szacunkiem i za wszelką cenę pragną go im okazać. Dlatego Alikornom trudno się z kimś zaprzyjaźnić. Jednak przy odrobinie wytrwałości mogą się stać niezrównanymi przyjaciółmi!

W Equestrii: Puść Wodze Fantazji twoja postać nie może być Alikornem.





Rozdział 4

Elementy Harmonii







Elementy Harmonii

Możesz wybrać swojemu Kucykowi jeden z sześciu Elementów Harmonii. Uwaga – nie ma to wpływu na mechanikę gry. Bardziej chodzi o to, żeby mistrz gry oraz inni gracze wiedzieli, jaki charakter ma twój Kucyk. Przeczytaj opisy poszczególnych Elementów Harmonii ze stron 36–37, a potem wybierz jeden z nich. Każdy Kucyk w *Equestrii: Puść Wodze Fantazji* związany jest z jednym z sześciu Elementów Harmonii. Są to Uczciwość, Śmiech, Szczodrość, Lojalność, Dobroć i Magia.

Nie martw się, nie musisz przez cały czas trzymać się ściśle opisu wybranego przez siebie Elementu. Wystarczy, że zachowanie twojego Kuczka będzie się mniej więcej z nim zgadzało. Na przykład Pinkie Pie jest wesoła i dowcipna, co pasuje do jej Elementu Śmiechu. Czasem jednak bywa poważna, zła, a nawet smutna!

Jeśli uznasz, że wolisz zmienić swój Element Harmonii, po prostu powiedz o tym mistrzowi gry, wykreśl stary Element z karty Kuczka i zanotuj nowy – będzie to oznaczało, że twój Kucyk wszedł w nowy etap życia. Może właśnie dorósł?

Gra jest najciekawsza, kiedy każdy z członków grupy zwiąże się z innym Elementem Harmonii. Na pewno przyda się to podczas przygód, bo przecież nigdy nie wiadomo, gdzie i do czego może pasować jakiś Element. Może się zdarzyć, że magiczną skrzynię zdoła otworzyć tylko Kucyk związany z Elementem Szczodrości, a Kucyk z Elementem Dobroci łatwiej oswoi jakieś stworzenie.

Możecie umówić się w grupie, że każde z was weźmie sobie inny Element. Jednak nic się nie stanie, jeśli ten sam Element Harmonii będzie miało kilka Kucyków.







Dobroć

Kucyki związane z tym Elementem są słodkimi, łagodnymi stworzeniami. Jednak dobroć niejedno ma imię i nie wszystkie Kucyki rozumieją ją tak samo. Dobre Kucyki muszą uważać, by nie przesadzić z dobrocią, bo ktoś może je niecnie wykorzystać!

Kolor: Różowy

Kucyk z Elementem Dobroci: Fluttershy



Szczodrość

Kucyki związane z tym Elementem mają największe serca i są zawsze gotowe, żeby pomagać przyjaciołom i wszystkim się z nimi dzielić. Muszą przy tym uważać na tych, którzy chcą tylko brać, brać i brać! Szczodre Kucyki nie mogą przecież obdarować wszystkich i w związku z tym czasem stają przed trudnymi wyborami.

Kolor: Fioletowy

Kucyk z Elementem Szczodrości: Rarity



Śmiech

Kucyki związane z tym Elementem to najweselsi i najbardziej dowcipni towarzysze, jakich można sobie wymarzyć – starają się we wszystkim dostrzec jaśniejszą stronę. Czasem Kucyki, które są związane z Elementem Śmiechu, mają kłopot z przekonaniem innych do swojego poczucia humoru. A przecież najfajniej jest wtedy, kiedy wszyscy się śmieją!

Kolor: Niebieski

Kucyk z Elementem Śmiechu: Pinkie Pie





Lojalność

Kucyki związane z tym Elementem to najwierniejsi przyjaciele. Nigdy nie opuszczą cię w potrzebie i zawsze dotrzymają słowa. Taki bardzo lojalny Kucyk może wpaść w tarapaty, jeśli jest lojalny wobec niewłaściwego Kucyka albo kiedy musi wybierać pomiędzy lojalnością wobec dwóch różnych Kucyków.

Kolor: Czerwony

Kucyk z Elementem Lojalności: Rainbow Dash



Uczciwość

Kucykom z tym Elementem zawsze można zaufać. Mówią to, co myślą, i niczego nie ukrywają. Czasem mówienie prawdy może być trudne, tym bardziej jeśli nie chce się nikogo urazić. Szczere Kucyki wiedzą o tym najlepiej!

Kolor: Pomarańczowy

Kucyk z Elementem Uczciwości: Applejack



Magia

Kucyki związane z tym Elementem są wyczulone na najpotężniejszy z żywiołów – Magię Przyjaźni. Używanie takiej magii jest bardzo trudne i można robić to jedynie w obecności wszystkich pozostałych pięciu Elementów. Kucyki związane z Elementem Magii czeka ciężkie zadanie równoważenia wszystkich innych Elementów Harmonii, aby ich przyjaźń pozostała mocna i trwała.

Kolor: Fuksja

Kucyk z Elementem Magii: Twilight Sparkle



Rozdział 5

Cechy i Wytrzymłość





Cechy – Ciało, Umysł i Urok

Trzy cechy, które znajdują się na twojej karcie, opisują, jakim jesteś Kucykiem. Określają, czy twój Kucyk jest szybki, silny i postawny jak Rainbow Dash albo Applejack, czy może mądry, rozsądny oraz inteligentny jak Rarity i Twilight Sparkle. A może jesteś kimś miłutkim, takim jak Pinkie Pie albo Fluttershy?

Na początku każdy Kucyk ma cechy o wartość K4 albo K6. Kiedy jednak dorasta i ze źrebaka staje się dorosłym Kucykiem, wartości wzrastają do K8, K10, a nawet wyżej. Zwiększanie cech opisaliśmy na stronie 86.

Cech, podobnie jak innych zdolności, które określają rodzaje kostek, używa się do testów opisanych na stronie 52. Teraz musisz zapamiętać tylko, że najsłabszą kostką jest K4, a najmocniejszą K20.



Ciało

Cecha Ciała pokazuje twoją siłę – na przykład, jaki ciężar możesz udźwignąć i przenieść. Ciało określa także twoją odporność, to jak długo możesz biec, czy łatwo się przeziębiasz i tak dalej. Pokazuje również twoją zwinność – czy potrafisz uchylić się przed niebezpieczeństwem i jak szybko łapiesz równowagę. Zwinność przydaje się więc, gdy chcesz uniknąć przeszkody albo popisać się swoimi kucykowymi ruchami na parkiecie.

Małe zwierzaki i Kucyki mają cechę Ciała na poziomie K4 albo K6. Dorosłe Kucyki oraz większe zwierzaki mają już Ciało na poziomie K8, K10 albo jeszcze wyżej – zwłaszcza tacy siłacze jak Big Macintosh albo Rainbow Dash.

Oczywiście inne stworzenia także mogą mieć bardzo wysoką wartość cechy Ciała. Taki minotaur może mieć Ciało o wartości K20, a smok nawet jeszcze więcej.





Umysł

Cecha Umysłu pokazuje, czy twój Kucyk jest inteligentny, czy ma dobrą pamięć i czy radzi sobie w nauce oraz dyskusjach. Cecha Umysłu przydaje się do rozwiązywania łamigłówek, odnajdowania drogi w labiryncie albo mówienia w obcych językach. Poza tym Kucyki z wysoką wartością Cechy Umysłu trudniej wpadają w panikę, mniej się smucą i boją. Prą do przodu nawet tam, gdzie inni się poddają.

Cecha Umysłu pokazuje również wrażliwość twojego Kucyka. Kucyk o wysokiej wartości Umysłu potrafi wyczuć, czy inni są zdenerwowani, o czym myślą i co zamierzają zrobić. Coś takiego można nazwać „szóstym zmysłem”... albo różową intuicją!

Małe Kucyki zaczynają z Umysłem o wartości K4 lub K6, ale kiedy poznają świat, uczą się i zdobywają doświadczenie, poziom ich Umysłu może zwiększyć się do K8, K10 albo jeszcze bardziej, aż do takiego poziomu, jaki mają Twilight Sparkle czy Zecora.

Inne stworzenia i wyjątkowe Kucyki, jak Księżniczka Luna albo Księżniczka Celestia, mają niesamowicie silne Umysły, mocniejsze nawet niż K20.



Urok

Urok określa nie tylko, jak bardzo ładnym i miłym Kucykiem jesteś. To również twoja osobowość – ile osób cię lubi, kto cię uważnie słucha, chce się z tobą zaprzyjaźnić i spędzać z tobą czas. Wszyscy lubią urocze Kucyki, bo zawsze są miłe i zwracają uwagę na cudze uczucia.

Tę cechę najtrudniej zmierzyć, może też różnie wyglądać u różnych Kucyków. Na przykład i Rarity i Fluttershy są urocze, ale każda z nich na swój własny sposób. Urok przydaje się do zaprzyjaźniania z innymi Kucykami oraz stworzeniami spotykanymi podczas przygód. Wpływa także na inne osoby, na przykład gdy targujesz się o cenę koszyczka wiśni.

Twój Urok na początku wynosi K6, bo nawet bardzo małe Kucyki są urocze – pewnie przez to, że są takie słodkie (co ciekawe, u niektórych mija to z wiekiem). Kiedy dorastasz, uczysz się, jak być miłym, pełnym charyzmy i przekonującym Kucykiem, a twój Urok może wzrosnąć nawet do K8, K10 albo i wyżej. Niektórzy, na przykład Księżniczka Cadance, mają Urok o wartości K20, a nawet większy.

Wytrzymałość

Poziomu Wytrzymałości nie określa się rodzajem kostki. To liczba posiadanych przez Kucyka punktów Wytrzymałości. Określają one twoje aktualne zdrowie, zarówno Ciała, jak i Umysłu. Jeśli dobrze wypoczniesz i tryskasz energią, masz Maksymalną Wytrzymałość.



Utrata Wytrzymałości

Jeśli bardzo się zmęczysz podczas podróży, stanie ci się krzywda albo bardzo się czymś zasmucisz lub zmartwisz – stracisz punkty Wytrzymałości. To, ile ci jej zostało, notuj na swojej karcie Kucyka, w rubryce **AKTUALNA WYTRZYMAŁOŚĆ**.

Na przykład, jeśli masz maksymalnie 10 punktów Wytrzymałości i po długiej wędrówce po łąkach tracisz ze zmęczenia 2 punkty, to oznacza, że masz teraz 8 punktów Wytrzymałości i tyle zapisujesz na karcie Kucyka. Jeśli skręcisz sobie kopytko na stromej, górskiej ścieżce, możesz stracić 1 albo więcej punktów Wytrzymałości.

Zero punktów Wytrzymałości!

Jeśli twoja Wytrzymałość spadnie do zera, twój Kucyk omdlewa albo nie jest w stanie już niczego więcej zrobić. Zmęczenie bierze górę, potrzebujesz odpoczynku! To może denerwować, zwłaszcza gdy powstrzymuje cię przed ukończeniem zadania. Może też wpędzić twojego Kucyka w tarapaty, jeśli jakieś zakończyły wezmą cię do niewoli podczas snu i obudzisz się w celi albo w klatce! Dlatego lepiej nie ruszaj samotnie na poszukiwanie przygód – miej w pobliżu przyjaciół, którzy pomogą, gdy zabraknie ci sił lub znajdziesz się w opałach!





Odzyskiwanie Wytrzymałości

Wytrzymałość odzyskasz, gdy odpoczniesz, spożyjesz wartościowy posiłek, napijesz się magicznego napoju lub użyjesz talentów (co wyjaśniono na stronie 66). Dzięki tym sposobom leczenia możesz zdobyć kolejne punkty Wytrzymałości, aż do maksymalnego poziomu.

Noc odpoczynku na dworze przywraca 1 punkt Wytrzymałości, a odpoczynek w wygodnym łóżku w domu, hoteliku czy innym miłym miejscu da ci aż 2 punkty.

Pyszne, ciepłe jedzonko także przywraca 1 punkt Wytrzymałości, jednak zimne sianko zjedzone na deszczu tylko zapcha ci żołądek i nie przywróci ani punkcika!

Dłuższy czas bez posiłku może z kolei zmniejszyć twoją Wytrzymałość, bo dopadną cię zmęczenie i głód. Gdy więc ruszasz na długą wyprawę w dzikie okolice, zawsze zabieraj ze sobą prowiant!

Maksymalna Wytrzymałość

Maksymalna Wytrzymałość zwiększa się wraz z rozwojem twojego Kucyka, co wyjaśniamy niżej.

Ile wynosi moja Maksymalna Wytrzymałość?

Swoją Maksymalną Wytrzymałość ustalisz bardzo łatwo.

Sprawdź, jakie masz wartości cech Ciała i Umysłu. Zignoruj literkę „K” i dodaj same liczby. Rezultat to maksymalny poziom twojej Wytrzymałości.

Na przykład, Kucyk o Umyśle K4 i Ciele K6 dodaje **4** i **6**, otrzymując wynik **10**. Jego Maksymalna Wytrzymałość to **10**. Kucyk o Umyśle K6 oraz Ciele K6 ma Maksymalną Wytrzymałość **12**.

Kiedy twój Kucyk będzie się wspinał na kolejne poziomy, jego wartości cech Ciała i Umysłu będą się zwiększać i otrzyma coraz lepsze kostki. Wtedy wzrośnie także jego Maksymalna Wytrzymałość.

Na przykład, gdy Kucyk o Ciele K10 i Umyśle K12, awansując na wyższy poziom, zwiększy swój Umysł do K20, to Jego Maksymalna Wytrzymałość wzrośnie z **22** do **30** (Ciało 10 plus Umysł 20).

Rozdział 6

Przyjaźń





Przyjaźń

Teraz porozmawiamy o najważniejszej rzeczy w życiu każdego Kucyka w Equestrii – Przyjaźni!

Przyjaźni, tak jak Wytrzymałości, nie określają rodzaje kostek. Twój Kucyk ma za to cenne i potężne Żetony Przyjaźni, których możesz użyć w dowolnym momencie przeżywanych przygód.



Startowe Żetony Przyjaźni

Postać, która jest na 1 poziomie, zaczyna grę, otrzymując po 1 Żetonie Przyjaźni za każdą osobę w grupie, w tym mistrza gry.

Jeżeli grupa składa się tylko z ciebie i mistrza gry, zaczynasz grę z 2 Żetonami, ale jeśli jesteś w niej ty, mistrz gry i jeszcze dwie inne osoby, to wszyscy dostajecie po 4 Żetony Przyjaźni.

Używanie Żetonów Przyjaźni

Żetony Przyjaźni są niesamowicie potężne, ale trudno je zdobyć, dlatego korzystaj z nich mądrze! W każdej chwili podczas swoich przygód możesz oddać mistrzowi gry jeden albo więcej Żetonów Przyjaźni, aby spróbować zmienić to, co dzieje się w grze.

Zmiana wyniku rzutu kostką

Najczęstszym przykładem tego, co może zmienić Żeton Przyjaźni, jest wynik rzutu kostką. Może ty albo twój przyjaciel właśnie rzuciliście kostką przy okazji jakiegoś wyzwania (patrz: strona 57) i nie udało wam się wylosować odpowiednio dużej liczby oczek? Oddanie Żetonu Przyjaźni może to zmienić!





W ramce podaliśmy sposoby, za pomocą których można zmienić wynik rzutu kostką, używając Żetonów Przyjaźni.

Wydadź 1 Żeton Przyjaźni

Oddając mistrzowi gry 1 Żeton Przyjaźni, możesz zignorować wynik rzutu kostką i rzucić ponownie.

Wydadź 2 Żetony Przyjaźni

Oddając mistrzowi gry 2 Żetony Przyjaźni, możesz zignorować wcześniejszy wynik rzutu kostką i rzucić jeszcze raz, ale zamiast zwykłą kostką rzuć kostką K20.

Wydadź 3 Żetony Przyjaźni

Oddając mistrzowi gry 3 Żetony Przyjaźni, automatycznie zdajesz test lub spełniasz wyzwanie. Nie musisz już niczym rzucać!

Pamiętaj, że to jedynie przykład i to mistrz gry ostatecznie decyduje, ile Żetonów Przyjaźni musisz wydać, żeby zmienić wynik rzutu, zależnie od tego, jak ważny jest test i co sukces lub porażka mogą spowodować. Mistrz gry może uznać, że jeden wynik będzie łatwiej zmienić, a jakiś inny trudniej. To mistrz gry ma ostatnie słowo w tej kwestii.

Zmiana w opowieści

Żetonów Przyjaźni można używać nie tylko do zmiany wyniku rzutu. Możesz także wykorzystać je do tego, aby poprosić mistrza gry o drobną zmianę wydarzeń w opowieści! Na przykład, gdy jesteś na targu, bardzo potrzebujesz liny, ale okazuje się, że nie masz na nią pieniędzy. W dodatku niezdany test Uroku nie pozwolił ci przekonać kupca, żeby sprzedał ci taniej linę. Zawsze możesz zapytać mistrza gry, czy po oddaniu Żetonu Przyjaźni znajdziesz na ziemi, pod kopytkami, tyle monet, ile potrzebujesz... Ot, łut szczęścia!



A może twój Kucyk zapomniał zabrać liny z domu, a teraz pilnie potrzebuje jej do wspinaczki? Możesz zapytać mistrza gry, czy jeśli wydasz teraz Żeton Przyjaźni, to okaże się, że jednak w ostatniej chwili przypomniało ci się o linie i spakowałeś ją do sakwy? Mistrz gry może odpowiedzieć, że 1 żeton nie wystarczy, ale „przypomnisz” sobie o linie, gdy wszyscy twoi przyjaciele także wydadzą po Żetonie Przyjaźni.

Podsumowując, Żetony Przyjaźni pozwalają dokonać każdej zmiany, dopóki mistrz gry wyraża na to zgodę i ty lub twoi przyjaciele macie odpowiednią liczbę żetonów wymaganą przez MG.

Łączenie Żetonów Przyjaźni

Pamiętaj! Kiedy używasz swoich Żetonów Przyjaźni, zawsze możesz je połączyć z żetonami przyjaciół, co zwiększa moc przyjaźni!

Dlatego, nawet jeśli pozostanie ci tylko jeden żeton, możesz wydać więcej Żetonów Przyjaźni, aby zmienić wynik rzutu lub bieg jakiegoś wydarzenia, pod warunkiem, że przyjaciele zgodzą się oddać ci część swoich żetonów.

Na tym właśnie polega największa siła Przyjaźni – na dzieleniu się z innymi i łączeniu sił, by wspólnie radzić sobie z problemami. Żetony różnych Kucyków użyte jednocześnie są więcej warte! Mistrz gry powinien o tym pamiętać, kiedy decyduje, ile Żetonów Przyjaźni trzeba na coś wydać.

W naszym przykładzie mistrz gry może postanowić, że jeśli ty i twoi przyjaciele razem wydacie 2 żetony, aby zmienić wynik rzutu, będą się liczyć jak 3 żetony!

Otrzymywanie Żetonów Przyjaźni

Jak uzyskać nowe Żetony Przyjaźni? Najłatwiej je zdobędziesz, gdy twój Kucyk wejdzie na wyższy poziom. Za taki awans dostaniesz tyle Żetonów Przyjaźni, ilu przyjaciół znalazło się razem z tobą na wyższym poziomie.

Na przykład, jeśli w grupie są dwa Kucyki, które jednocześnie wchodzi na nowy poziom, to oba dostają po 1 Żetonie Przyjaźni.

Więcej o awansie na wyższe poziomy dowiesz się ze stron 84–89.

Innym sposobem na zdobycie Żetonów Przyjaźni jest bycie bardzo, bardzo, ale to bardzo dobrym przyjacielem, szczególnie wobec tych, którzy są w potrzebie, bo jak wiadomo:

**„Przyjaciel twój rękę poda ci.
Pomoże, gdy miewasz gorsze dni.
Przyjaciel twój rękę poda ci.
Poczujesz, jak ta przyjaźń od światła Isni.”**

Mistrz gry zawsze powinien nagradzać okazywanie wielkiej przyjaźni, dając przyjacielskiemu Kucykowi dodatkowe Żetony Przyjaźni.

Na przykład, razem z przyjaciółmi jesteście na Wielkiej Gali Grand Galopu w Canterlocie i właśnie widzisz, że na piękną suknię twojej przyjaciółki zaraz wyleje się cały dzbanek soku pomarańczowego! Wskakujesz między nią a dzbanek tak, by sok wylał się na ciebie, bo przecież wiesz, że przyjaciółka uwielbia tę sukienkę. To właśnie przykład prawdziwej przyjaźni, gdy w najszlachetniejszy sposób poświęcasz coś dla przyjaciela – i za taki uczynek mistrz gry powinien nagrodzić cię Żetonem Przyjaźni!

Mówiąc inaczej, grając w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji*, ze wszystkich sił staraj się być dla przyjaciół kimś miłym i pomocnym – pamiętaj, że jeśli się uśmiechniesz do świata, świat uśmiechnie się do ciebie (a może spróbujesz tak postępować na co dzień, w prawdziwym życiu?).

Najlepsze w Żetonach Przyjaźni jest to, że nie ma żadnego limitu posiadanych żetonów – możesz ich zebrać tyle, ile tylko zdołasz!

Nowi przyjaciele!

Kiedy do grupy przyłączy się nowy przyjaciel, liczba Żetonów Przyjaźni każdego z graczy od razu zwiększa się o jeden – im więcej Kucyków, tym fajniej się bryka! Gdy jakiś gracz opuszcza grupę albo nie może pojawić się na sesji, pozostałe Kucyki **nie tracą żetonów**, przecież przyjaciel wciąż jest duchem z nimi, nawet jeśli nie mógł zjawić się we własnej kucykowej osobie!



Rozdział 7

Testy i wyzwania





Testy i wyzwania

W trakcie swoich przygód nie raz będziecie stawiać czoła różnym kłopotom i kłopotikom. Gdyby zawsze wszystko szło jak po maśle, to gdzie byłaby w tym frajda?

W takiej sytuacji może was czekać **test** albo **wyzwanie**. Przyjrzyjmy się każdemu z osobna.

Testy

Test wykonuje się wtedy, gdy Kucyk mierzy się z jakimś trudnym zadaniem, na przykład próbuje kopytkiem wyważyć zamknięte drzwi, uskoczyć przed spadającym kokosem albo nauczyć się czegoś na pamięć.

Mistrz gry ustala wtedy trudność testu, czyli liczbę od 2 (najłatwiej) do 20 (najtrudniej), i mówi ci, której cechy należy użyć do testu. Aby zdać test, musisz rzucić kostką, a wynik powinien być taki sam lub większy od podanego poziomu trudności.

Spójrzmy na taki przykład: chcesz uskoczyć przed spadającym kokosem, więc mistrz gry może kazać ci przetestować cechę Ciała przy stopniu trudności 4. To oznacza, że rzucasz kostką powiązaną z twoją cechą Ciała (na przykład K8) i jeśli wyrzucisz 4 albo więcej, to zdajesz test. Udało się, nie oberwiesz kokosem, bravo! Jeśli wyrzucisz 3 albo mniej, oblewasz test i dostajesz kokosem w głowę. Auć! Tracisz 1 punkt Wytrzymałości!

Oczywiście, gdyby twoja cecha Ciała była wyższa i wynosiła na przykład K10 lub więcej, szansa na zdanie testu byłaby większa.

Jeśli działałoby się coś, co utrudniłoby ci poruszanie się, na przykład twój Kucyk miałby związane nogi, mistrz gry mógłby trochę zwiększyć poziom trudności testu – do 5 albo nawet do 6.



Tabela trudności

Tabela podpowie graczom i MG, jak wysoki powinien być poziom trudności testu – w zależności od tego, jak trudne zadanie przed tobą stoi!

Zadanie	Trudność	Zadanie	Trudność
Bardzo łatwe	2	Okropnie trudne	8
Łatwe	3	Niewiarygodnie trudne	9
Dość łatwe	4	Nieopisanie trudne	10
Dość trudne	5	Prawie niemożliwe	11
Trudne	6	Chyba żartujesz!	12
Bardzo trudne	7	To się w ogóle komuś udało?	13-20

Peszek!

Zwróć uwagę, że najmniejszy poziom trudności to 2. To oznacza, że wyrzucenie 1 zawsze oznacza porażkę.

Co więcej, wyrzucenie 1 powoduje coś naprawdę złego – to nie tylko oblany test! Jak bardzo złego? Spokojnie, mistrz gry pewnie wymyśli coś odpowiednio okropnego!

Na przykład, MG może postanowić, że jeśli wyrzucisz 1, próbując uskoczyć przed kokosem, to owszem, udało ci się uniknąć uderzenia, ale twój Kucyk tak niefortunnie skoczył, że zderzył się z pniem palmy i stracił nie 1, a 2 punkty Wytrzymałości. Peszek!

Niesamowity sukces!

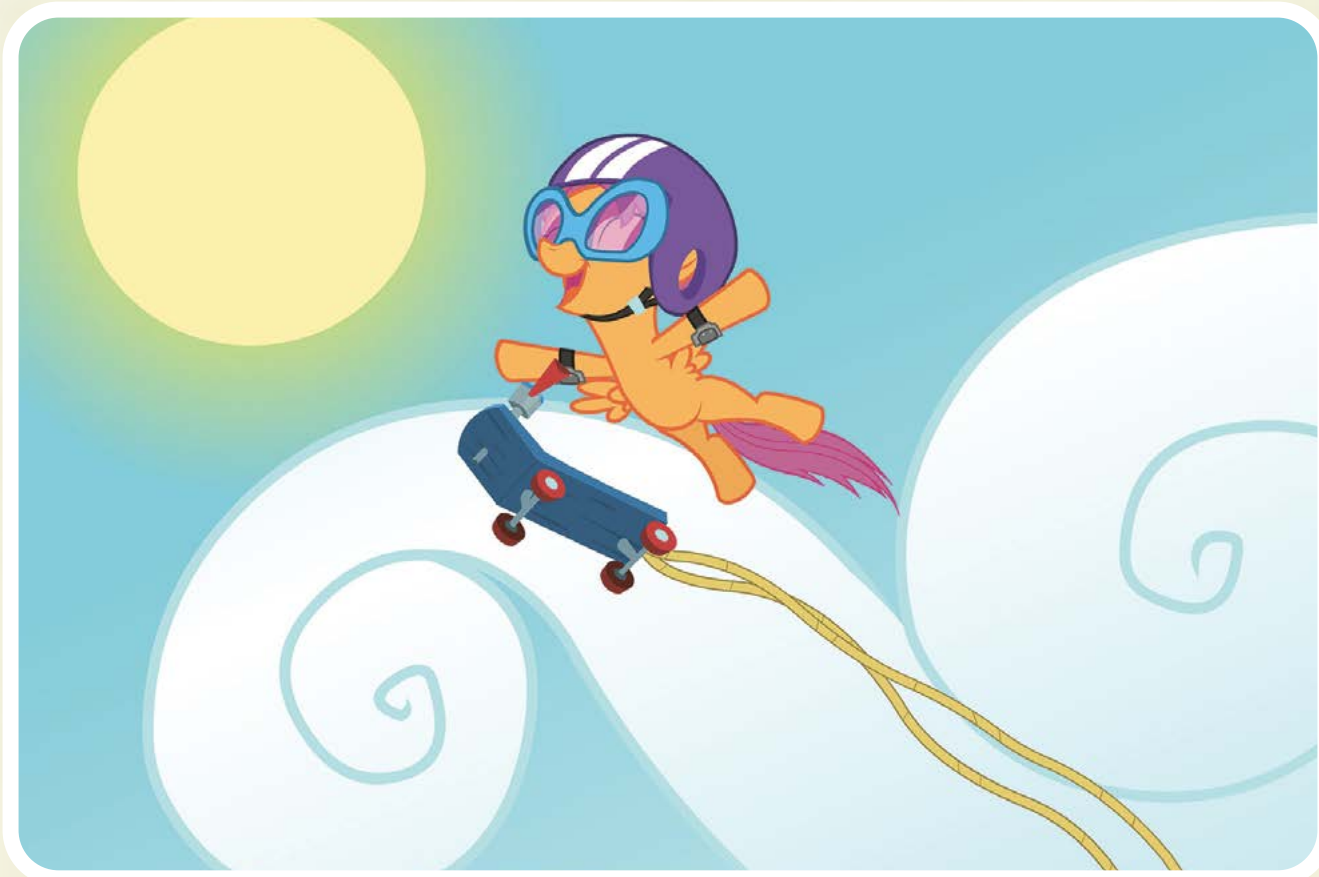
Czasem uda ci się coś naprawdę niesamowitego – takiego, że mistrz gry ogłosi wszem i wobec, jak spektakularny był twój sukces. Stanie się tak, jeśli wyrzucisz na kostce **dwa razy więcej (co najmniej), niż wynosi trudność testu**.

Na przykład, jeśli trudność testu wynosi 4, a ty wyrzucisz 8 albo więcej, osiągniesz niesamowity sukces.

A zatem: jeśli uskakując przed kokosem, wyrzucisz 8 (przy trudności testu 4), to wtedy razem z mistrzem gry możecie wymyślić coś naprawdę super. Co takiego? Że na przykład nie tylko udało ci się uniknąć kokosa, ale także w odpowiednim momencie tak bryknąć, aby kopniakiem posłać go na szczyt załadowanego wózka, który stał za tobą. Mistrzowski ruch!

Bez palców też można!

W serialu *My Little Pony: Przyjaźń to Magia* Kucyki często robią coś, używając kopytek w taki sposób, że w mniej fantastycznym świecie w ogóle nie miałyby to sensu. Zaplatają supły, chwytają różne przedmioty, a nawet grają na pianinie! Tak samo jest w *Equestrii: Puść Wodze Fantazji* – Kucyk używa kombinacji zębów, kopytek i magii, aby zrobić to, do czego inna istota użyłaby palców. Przyjmijmy jednak, że nie będziemy się zastanawiać, czy Kucyk mógłby coś zrobić samym kopytkiem bez używania palców, których przecież nie ma, tylko uznajmy, że na pewno może! W końcu Equestria to kraina, w której polega się bardziej na magii niż na nauce!



Używanie talentów do testów

Czasem, kiedy masz do czynienia z bardzo trudnym testem, okaże się, że któryś z twoich talentów może ci w nim pomóc. Na przykład, jeśli masz specjalny talent Brykanie (patrz: strona 68), możesz podczas brykania rzucić dodatkową kostką, co pomoże ci otworzyć drzwi porządnym kopniakiem!

W trakcie jakiegoś testu niektóre talenty pozwalają polepszyć albo powtórzyć rzut. Kilka innych talentów umożliwi ci wykorzystanie dodatkowej kostki – podczas testu rzucasz nią razem z kostką, której używasz zazwyczaj, i wybierasz lepszy wynik.

Na przykład, kiedy próbujesz otworzyć drzwi kopniakiem, mistrz gry oznajmia, że trudność wynosi 4. Normalnie należałoby użyć kostki związanej z Ciałem. Powiedzmy, że twoje Ciało wynosi K6, jednak masz także talent Brykanie (K8). Dzięki temu możesz rzucić zarówno K8, jak i K6. Rzucasz dwiema kostkami, a następnie wybierasz wyższy wynik. Fajnie, co?

Z niewielką pomocą przyjaciół

Jeśli do tego samego testu przystępuje więcej niż jeden Kucyk, wszyscy rzucają swoimi kostkami i wybierają najwyższy wynik, jaki udało się wyrzucić.

Na przykład możecie spróbować wyważyć drzwi, kopiąc w nie po kolei. Wszystkie Kucyki robią test i jeśli zda go chociaż jeden z nich, drzwi się otworzą. Liczba udanych testów określa, z jak dużym sukcesem udało się wykonać zadanie.

Czasami kilka Kucyków może spróbować zrobić coś jednocześnie. Wtedy zdanie testu jest łatwiejsze i grupa może dokonać rzeczy niemożliwych dla pojedynczego Kucyka. Pomyśl o przesunięciu bardzo ciężkiego stołu – jeden Kucyk sobie z tym nie poradzi, nawet nie poruszy tego wielkiego mebla. Jeśli jednak każdy z czterech Kucyków złapie po jednej nodze stołu, razem zdołają go unieść i przestawić.

W takiej sytuacji wszystkie Kucyki zdają test, a trudność spadnie o jeden punkt za każdego Kucyka. Oczywiście mistrz gry może trochę podnieść poprzeczkę i podwyższyć stopień trudności, jeśli uzna to za stosowne (na przykład gdy jednym z pomocników jest smok!).

Zobaczmy to na przykładzie. Powiedzmy, że dźwiganie i przenoszenie ciężkiego stołu ma trudność 7, czyli jeden kucyk z Ciałem K6 i bez żadnego pomocnego w takiej sytuacji talentu nie dałby rady go ruszyć. Jednak jeśli do Kucyka przyłączy się jego przyjaciel, mistrz gry może postanowić, że zmniejszy trudność o jeden punkt – do 6. Jeśli ów przyjaciel ma ciało K4, to jemu również w pojedynkę nie uda się zdać testu – pomimo obniżenia poziomu trudności, bo podniesie stołu jest możliwe tylko dla Kucyka z Ciałem K6. Jeżeli jednak naszemu Kucykowi pomoże co najmniej troje przyjaciół, trudność zmniejszy się o 3 punkty i spadnie do poziomu 4, czyli przyjaciel z Ciałem K4 będzie miał szansę wykonać zadanie.

Nie bój się swoich pomysłów

W grupie może być ktoś z talentem, który sprawi, że cały problem da się rozwiązać, zdając zupełnie inny test. I w tym przypadku mistrz gry musi się na to zgodzić.

Na przykład Jednorożec, który widzi, że wyważenie drzwi jest dla grupy bardzo trudne, a może nawet niemożliwe, zawoła: „Chwileczkę! Czy mogę zerknąć przez dziurkę od klucza? Może z drugiej strony tkwi w niej jakiś klucz?”.

Mistrz gry może wtedy odpowiedzieć: „Zerkasz... Rzeczywiście, po drugiej stronie drzwi jest klucz”.

Jednorożec może wtedy zapytać: „A co jeśli użyję talentu Telekineza do przekręcenia tego klucza?”.

Mistrz gry na to: „Masz Telekinezę K6, zrób test o trudności 3”.

I tak oto, dzięki talentom i wyobraźni, można znaleźć rozwiązanie prawie każdego problemu!



Testy niemożliwe i Wybuchowa Podkowa

A co jeśli trudność testu jest za wysoka dla wszystkich Kucyków w grupie? Na przykład, gdy próbujecie brykaniem wyważyć drzwi zrobione z grubych dębowych desek wzmocnionych metalowymi pasami? Wtedy trudność może wynieść 10! Z Ciałem K8 nie masz szans wylosowania 10, co oznacza, że ten test jest dla ciebie niemożliwy!

Jeśli chcesz, możesz jednak spróbować go mimo wszystko zdać, korzystając z pewnego tajemnego sposobu. Ta starożytna technika, przekazywana przez wieki z mistrza na ucznia, nazywa się **Wybuchowa Podkowa**! Kiedy będziesz chciał jej użyć, aby zdać niemożliwy test, wybierz dla swojego Kucyka jedną kostkę (albo z jego cech, albo z jakiegoś talentu) i rzuć tak, jak przy zwyczajnym teście.

A teraz najlepsze: Jeśli wyrzucisz najwyższą wartość, możesz rzucić jeszcze raz. Tym razem użyj kostki, która jest o jeden stopień lepsza.

Na przykład, jeśli na K6 wyrzucisz 6, to potem rzucasz jeszcze K8. A jeśli na K8 też wyrzucisz najwyższą wartość (8), to rzucasz K10 i tak dalej. Jeśli na kostce nie wylosujesz najwyższej wartości albo rzucasz już K20, to kończysz rzuty i spośród wylosowanych liczb wybierasz najwyższą. To twój ostateczny wynik.

Pamiętaj, że technika Wybuchowej Podkowy nie może pogorszyć rzutu. Na przykład, jeśli na K8 wyrzucisz 1, to bierzesz pod uwagę 6, którą udało się wyrzucić wcześniej na K6.

Oczywiście niemożliwe testy można zdać też w inny sposób. Na przykład szansę wyważenia opisanych wcześniej grubych drzwi możesz zwiększyć dzięki Żetonom Przyjaźni (strony 46–47) albo poprosić, żeby zrobił to za ciebie ktoś silniejszy, mający Ciało K10 lub wyższe. Możesz też po prostu ruszyć inną drogą i nie wywierać tych drzwi... Może gdzieś obok jest otwarte okno?





Wyzwania

Wyzwanie to taki specjalny test, podczas którego dwoje uczestników rywalizuje ze sobą. Wygrywa Kucyk, któremu lepiej wyszedł test. Może to być na przykład wyścig po łąkach, konkurs magii albo partyjka szachów.

Podjmując wyzwanie, obie strony testują tę samą cechę i używają tego samego talentu.

Oba Kucyki rzucają kostkami, a wygrywa ten, kto wyrzuci najwięcej. Jeśli wyniki rzutów są takie same, MG decyduje, czy wyzwanie zakończyło się remisem i co z tego remisu wynikło. Mistrz gry może również poprosić obie strony o ponowny rzut.

Wyobraźmy sobie, że trwa konkurs magii, w którym bierze udział twój Kucyk. MG postanawia, że razem z rywalem przechodzą test Umysłu. To oznacza, że oboje rzucacie kostką związaną z Umysłem, a wygrywa ten, kto wyrzuci więcej.

Gdyby trwał jakiś wyścig, MG mógłby kazać przetestować cechę Ciała. A gdyby wyzwanie polegało na wyciągnięciu od kogoś informacji lub zwycięstwie w zagorzałej sprzeczce, MG mógłby zarządzić test Uroku.

Jeśli wyzwanie wiąże się z talentem, użyj do niego odpowiedniej kostki związanej z twoim talentem. Na przykład podczas latania na wyścigi skorzystaj z kostki związanej z twoim talentem Latanie.

Tak jak podczas zwyczajnych testów wyrzucenie 1 oznacza pecha, choć o tym, jakie będą jego konsekwencje, zdecyduje MG. Gdy wynik twojego rzutu jest co najmniej dwa razy większy od wyniku rzutu twojego rywala, MG może opisać ci jakieś fajne, dodatkowe zalety wygranej.



Przepychanki

Innym przypadkiem, podczas którego może dojść do wielu wyzwań, może być niemiła sytuacja, którą jest przepychanka z jakimś draniem próbującym cię złapać... a może z wygłodniałym potworem chcącym cię zjeść!

Pamiętasz, jak na Główną Szóstkę napadła królowa Chrysalis i jej podmieńce? Zrobiło się naprawdę groźnie i kucykowe bohaterki musiały walczyć zarówno o swoją wolność, jak i bezpieczeństwo całej Equestrii. Inny przykład przepychanki to pojedynek na czary między Twilight Sparkle i Lordem Tirekiem. To przykre, ale niestety czasem nie ma innego wyjścia i trzeba stanąć do walki, żeby bronić siebie i swoich przyjaciół.

Pamiętaj, to ważne! Nigdy nie szukaj okazji do bijatyki, a gdy tylko się da, rozstrzygaj spory poprzez szczerą rozmowę. Najpierw spróbuj zrozumieć, dlaczego druga strona się denerwuje. Może ją uszczęśliwisz i zamiast walczyć, zaprzyjaźnicie się? Fluttershy pokazała, jak to się robi, kiedy wyciągnęła cierń z łapy mantikory, zmieniając wściekłe monstrum w dużego, mruczącego kocura!

Czasem jednak nie ma innego wyboru i musisz stanąć do przepychanki.

Chyba będziemy musiały dać im nauczkę! – Rainbow Dash

Udział w przepychance

W trakcie przepychanki MG przeprowadzi cię, samotnie lub z przyjaciółmi (albo i tak, i tak), przez całą serię wyzwań. Jej rezultatem będzie zwycięstwo – twoje albo przeciwnika. Postaci biorące udział w przepychance nazywamy **popychającymi**.

Przepychanka kończy się zwykle wtedy, gdy Wytrzymałość którejś ze stron spada do zera (jest zbyt poobijana, aby dalej walczyć) albo gdy jedna ze stron się podda.

Przepychanka jeden na jednego

Typowa przepychanka polega na podjęciu przez popychających wyzwania związanego z Ciałem i odpowiednim talentem (dobrym przykładem jest Brykanie).

Ten z popychających, który przegra, traci liczbę punktów Wytrzymałości równą wynikowi wyrzuconemu przez zwycięzcę.

W przypadku remisu MG wybiera jedną z dwóch możliwości: jeżeli popychający mają takie same szanse, dostają chwilkę, żeby wszystko przemyśleć, i mogą zaniechać walki. Jeżeli natomiast chcą walczyć dalej, rzucają kośćmi ponownie.

MG może także uznać, że oboje popychający są „zwycięzcami” i każdy z nich traci tyle punktów Wytrzymałości, ile wypadło na kostce – pewnie się wzajemnie znokautowali!

Przykładowo Kucyk o Ciele K8 i z talentem Brykanie (K6) przepycha się z małym psem na diamenty o Ciele K6. Kucyk wyrzuca na kostkach 3 i 6 (wybiera 6), a pies wyrzuca 4. Kucyk zwycięża, a pies na diamenty traci 6 punktów Wytrzymałości.

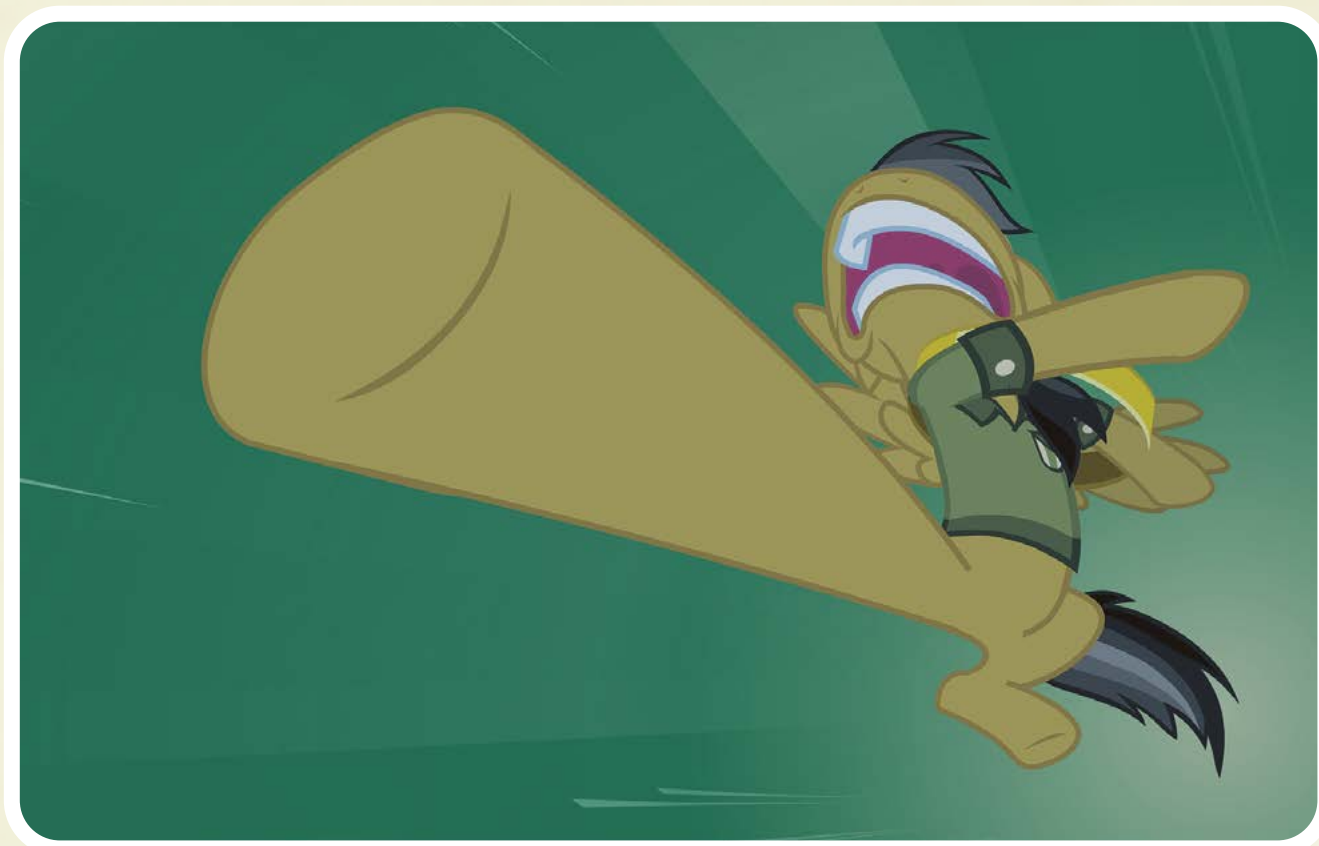
Pamiętaj, że zbroja, hełm i różne zdolności mogą zmniejszyć liczbę punktów Wytrzymałości, które tracisz podczas przepychanki (patrz: rozdział o ekwipunku na stronach 78–83). Na przykład, jeśli pies na diamenty nosi lekką zbroję, traci tylko 5 punktów Wytrzymałości.

Duże przepychanki i łączenie sił

Jeśli w przepychance bierze udział wielu popychających po każdej ze stron, rozdziela się ich na mniejsze grupy. W każdej z takich pomniejszych przepychanek po jednej stronie jest jeden popychający, a po drugiej jeden lub wielu popychających. O tym, jak dokładnie porozdzielać swoich popychających, decyduje ta strona, która ma ich więcej, chyba że MG postanowi inaczej.

Zaletą łączenia sił przeciwko jednemu popychającemu jest to, że ci, którzy stworzą grupę popychających, rzucają większą liczbą kostek i mają większą szansę na lepszy rezultat albo na uzyskanie Wybuchowej Podkowy.

Pamiętaj, że jeśli popychający, którzy połączyli siły, przegrają, zwycięzca dzieli utracone punkty Wytrzymałości między wszystkich swoich przeciwników – i to tak, jak mu się podoba!





Przykładowo dwa Kucyki stają naprzeciw pięciu podmieńców. Przeciwników jest więcej, więc postanawiają się rozdzielić. Cztery podmieńce atakują pierwszego Kucyka, a drugim Kucykiem zajmuje się piąty podmieńce. Teraz przyjrzyjmy się przepychance czterech podmieńców z jednym Kucykiem. Jeśli podmieńce wylosują 2, 3, 5, 6, a Kucyk wyrzuci 5, to podmieńce wygrają, natomiast Kucyk straci 6 punktów Wytrzymałości. Jeśli podmieńce wylosują 2, 3, 4, 4, a Kucyk 5, to Kucyk wygra i rozdzieli 5 utraconych punktów Wytrzymałości wśród podmieńców – według swojego uznania.

MG może rozstrzygnąć obie te przepychanki na raz. Przepychanki mają wtedy miejsce po kolei, najpierw mniejsza, a potem większa. To może doprowadzić do emocjonujących zwrotów akcji, kiedy to Kucyk, walczący z jednym podmieńcem, po pokonaniu przeciwnika bohatercko rusza na pomoc drugiemu, okrzykiem Kucykowi, i zaczyna się przepychać z co najmniej jednym napastnikiem.

Amatorskie testy i wyzwania

Proste zadania można zwykle wykonać, używając Ciała, Umysłu i Uroku, ale w niektórych wypadkach do testu albo wyzwania potrzebny jest szczególny talent. Na przykład, jeśli wyzwanie ma związek z lataniem, Kucyki bez takiego talentu nie mogą go podjąć. Tak samo się dzieje, jeśli test dotyczy magii.

W niektórych przypadkach, za zgodą MG, możesz spróbować zdać test albo podjąć wyzwanie, nawet jeśli brak ci odpowiedniego talentu! W takiej sytuacji rzucasz K4. Na przykład, jeśli spróbujesz wykorzystać magię Jednorożca do tego, aby w jakimś ważnym momencie zapanować nad pogodą, to możesz spróbować to zrobić, nawet jeśli nie znasz się na zmienianiu pogody. Oczywiście twoje szanse na sukces będą bardzo niskie. Możesz jednak zaryzykować za zgodą MG, tylko pamiętaj, z malutką K4 nie będzie łatwo!

Polepszenie i pogorszenie rzutu

Kiedy jakaś zasada albo zdolność pozwala ci na polepszenie rzutu kostką, oznacza to, że możesz rzucić kostką o jeden stopień lepszą niż ta, którą rzucasz zazwyczaj.

Na przykład, jeśli normalnie rzucasz K8 i ten rzut zostaje polepszony, w zamian rzucasz K10.

Jeśli zasady każą ci pogorszyć rzut, używasz kostki o stopień słabszej – na przykład, jeśli masz pogorszyć rzut K6, to rzucasz K4.

Czasem trzeba polepszyć albo pogorszyć rzut o dwa lub więcej stopni (na przykład K6 polepszyć do K8, a potem do K10), jednak to zdarza się rzadko.

Jeśli polepszone zostaje K20, możesz postanowić, że przetrzucasz wynik (patrz dalej). Po pogorszeniu K4 musisz ponownie rzucić kostką, nawet jeśli przy pierwszym rzucie wyszedł sukces. Szkoda!

Przerzuty

Kiedy zasady gry albo MG mówią o przetrzucie, to oznacza, że po rzucie wolno ci zignorować jego wynik i rzucić jeszcze raz. Drugi wynik zostaje w mocy, nawet jeśli okazał się gorszy – lepiej zastanów się dwa razy, zanim skorzystasz z przetrzutu!



Rozdział 8

Talenty i słabości





Talenty

Talent to coś, w czym twój Kucyk jest naprawdę dobry, a nawet lepszy niż większość innych Kucyków. Istnieje bardzo dużo najróżniejszych talentów. W tym rozdziale opowiemy, jak działają, a całą listę znajdziesz na stronach 66–70.

Talent to specjalna umiejętność, cecha lub coś, co umiesz naprawdę dobrze. W zasadzie, to znasz się na tym tak świetnie, że aż wyróżniasz się na tle przyjaciół i większości Kucyków. Na przykład największym talentem Rarity jest projektowanie pięknych sukienek, Rainbow Dash umie latać naprawdę bardzo, bardzo szybko i zwinnie, Twilight Sparkle nie ma sobie równych, jeśli chodzi o naukę czarów, Fluttershy potrafi rozmawiać ze zwierzętami, Applejack doskonale zajmuje się farmą, a Pinkie Pie urządza fantastyczne imprezy.

Oczywiście Kucyk może mieć więcej niż jeden talent i pewnie w trakcie swoich przygód w Equestrii zdobędzie ich co najmniej kilka.

Siłę talentu określa związana z nim kostka. Zazwyczaj na początku jest to K4, ale zwiększa się wraz z awansem postaci na wyższe poziomy, aż do potężnej K20. Kucyk z talentem K20 jest prawdziwym mistrzem w swoim fachu – mało kto w Equestrii dociera aż tak wysoko! Więcej o używaniu talentów do zwyciężania w testach i wyzwaniach przeczytasz na stronie 54.

Znaczkowe talenty

Głównym talentem twojego Kucyka jest ten, który odkrywasz tuż przed otrzymaniem swojego znacзка. Kiedy odkryjesz, jaki to talent, na twoim boku magicznie pojawia się znaczek. Talent wpływa na to, jakim jesteś Kucykiem. Często objawia ci też misję, jaką masz w kucykowym życiu, lub w jakiej pracy sprawdzisz się najlepiej. Na przykład, jeśli odkryjesz, że posiadasz dar leczenia i uznasz, że leczenie i medycyna są właśnie tym, co pragniesz robić najbardziej na świecie, właśnie taki będzie twój talent, a twój znaczek to odzwierciedli.

Wszystkie dorosłe Kucyki mają znaczkowy talent. Nasza gra zaczyna się tuż po tym, jak twój Kucyk otrzyma własny znaczek.





Rozwijanie talentów

Dzięki przygodom w Equestrii zaczniesz uzyskiwać kolejne poziomy, a wraz z nimi zaczną się wzmacniać także twoje talenty. Im częściej będziesz ich używać, tym bardziej je rozwiniesz, aż pewnego dnia osiągniesz mistrzowski poziom K20.

To nie wszystko! Możesz również odkryć u siebie nowe talenty, poznając i odkrywając ciekawe rzeczy. Na przykład nauczysz się gry na jakimś instrumencie, osiągniesz mistrzostwo w sporcie, nauczysz się nowego zawodu lub odkryjesz nowe hobby.

Na stronach [66–70](#) znajdziesz listę talentów, z której możesz coś wybrać, wchodząc na wyższy poziom, ale ta lista zdecydowanie nie jest kompletna. Jeśli chcesz, to razem z mistrzem gry swobodnie wymyślcie nowe talenty i wspólnie je rozwijajcie. Bawcie się dobrze!

Talenty magiczne i inne zastrzeżone talenty

Pewne talenty mogą mieć tylko niektóre Kucyki – jest to wyraźnie zaznaczone w opisie. Na przykład talenty magiczne zwykle posiadają tylko Jednorożce. Niektóre talenty dostępne są tylko Pegazom, bo jedynie one potrafią latać. Jeszcze inne talenty przeznaczone są wyłącznie dla Ziemskich Kucyków, bo polegają na ich harmonii z roślinami i zwierzętami.

Pamiętaj jednak, że jeśli istnieje ku temu dobry powód i twój MG się zgodzi, możesz również poznawać talenty, które zazwyczaj nie są dostępne dla takiego rodzaju Kucyka, jakim grasz. W imię dobrej zabawy wolno pominąć ograniczenia! Przecież Ziemski Kucyk może znaleźć magiczny przedmiot, który pozwoli mu skorzystać z magicznego talentu. A może jakiś Jednorożec nauczy się od Pegaza, jak z pomocą magii przywoływać deszczowe chmury?

Lista talentów

Język Zwierzaków

Jesteś tak blisko przyrody, że potrafisz rozmawiać ze zwierzętami i je rozumiesz. Kiedy dostajesz ten talent po raz pierwszy, wybierasz rodzaj zwierzaka z poniższej listy, a wraz z każdym rozwinięciem możesz dobrać kolejnego.

Rodzaj zwierzaka: gady, mityczne istoty, owady, ptaki, ryby, ssaki.

Talent pozwala ci na rozmowę ze zwierzakami, które wybierzesz, i wykorzystywanie Uroku, aby wywrzeć na nie wpływ.

Kopytka, Które Leczą

Niektóre Ziemskie Kucyki są tak dostrojone do energii życiowej innych istot, że mają niesamowitą zdolność leczenia przyjaciół samym dotykiem. Raz na sesję gry możesz rzucić kostką swoich Kopytek, Które Leczą, aby przywrócić jednemu Kucykowi tyle punktów Wytrzymałości, ile wyrzucisz. Taki Kucyk nie może otrzymać więcej punktów, niż wskazuje jego Maksymalna Wytrzymałość.

Kucyk Od Wszystkiego – tylko Ziemskie Kucyki

Niektóre Kucyki skupiają się na czymś tak długo, aż osiągną poziom mistrzowski. Jednak inne, zamiast zajmować się tylko jedną rzeczą, wolą znać się na wielu sprawach! Kucyk Od Wszystkiego zawsze, kiedy zdaje jakiś test, może użyć kostki tego talentu wraz z kostką, która została wyznaczona do przeprowadzenia testu, i wybrać dowolny wynik. Ale uwaga! Jeśli zdecydujesz się użyć kostki Kucyka Od Wszystkiego, nie możesz już nią rzucać do końca tej sesji gry.

Kucykowa Intuicja

Nikt nie wie, dlaczego twój ogon ma taki nerwowy, kiedy coś spada z nieba, albo dlaczego jednocześnie kłapięcie uszu, mruganie powiekami i szczypanie w kolanie pojawia się akurat wtedy, gdy na tego, kto jest za drzwiami, trzeba uważać! Podczas sesji gry możesz „wyczuć” kłopoty, zanim natkniesz się na nie wspólnie z przyjaciółmi. Wolno ci to zrobić na sesji tyle razy, ile wynosi twoja najwyższa wartość na kostce związanej z tym talentem. Kucykowa Intuicja daje tylko niejasne przeczucia, nie polega na dokładnym przewidywaniu przyszłości.

Na przykład, jeśli masz Kucykową Intuicję (K6) i na początku sesji zza skały wyskakuje na ciebie smok, chcąc cię wystraszyć, możesz zapytać MG: „Czy mogę użyć swojej Kucykowej Intuicji, żeby ostrzegła mnie przed smokiem tak, aby mnie nie zaskoczył?”. MG może wtedy odpowiedzieć: „Oczywiście. Trudność dla wyczucia smoka wynosi 4, rzuć swoją K6. I nie zapomnij zanotować, że zostało ci już tylko pięć użycie talentu do końca sesji”.

Innym sposobem, w jaki MG może wykorzystać twoją Kucykową Intuicję, jest opowiedzieć o tym, co może wydarzyć się w najbliższej przyszłości (pamiętaj, że wtedy tracisz jedno użycie tego talentu w tej sesji!). Pozwala to mistrzowi gry przekazać grupie, która znalazła się w tarapatkach, część informacji lub delikatnie pchnąć do przodu akcję opowieści.

Latanie – tylko Pegazy

Ten talent pozwala Kucykowi latać. Testy i wyzwania związane z lataniem oparte są właśnie na jego wartości (Kucyk z Lataniem K8 używa do wyzwań K8).

W miarę rozwijania tego talentu Kucyk jest coraz szybszy i zwrotniejszy. Trudność testów związanych z szybkością albo zwinnością latania ustala mistrz gry. Wyzwania rozstrzyga się, korzystając z wartości Latania rywala. Na przykład podniebny wyścig z Fluttershy będzie wyzwaniem przeciwko K6, podczas gdy wyścig z Rainbow Dash albo z kimś z Wonderbolts stanowiłby wyzwanie przeciwko K20.





Mężne Serce – tylko Ziemskie Kucyki

Jesteś silnym, wytrzymałym i odważnym Kucykiem. Chyba nic nie jest w stanie cię powstrzymać i dajesz sobie radę nawet wtedy, gdy inne Kucyki już dają za wygraną. Polepsz swoją startową wartość cechy Ciała o jeden stopień. To oznacza także, że zaczynasz z Wytrzymałością 12, a nie 10.

Ponadto talent Mężne Serce oznacza, że raz na sesję gry możesz poprosić MG o to, żeby dodatkowo użyć kości Mężnego Serca, kiedy test lub wyzwanie dotyczą cechy Ciała. To pokazuje, że potrafisz podjąć dużo większy wysiłek niż pozostali, nie tracąc przy tym zapалу. Właśnie dlatego Ziemskie Kucyki są bardzo odporne i świetnie radzą sobie z trudnościami.

Pole Siłowe – tylko Jednorożce

Niektóre Jednorożce potrafią używać swoich mocy do tworzenia magicznej tarczy nazywanej polem siłowym, za którym mogą schronić przyjaciół przed niebezpieczeństwem. Aby stworzyć pole siłowe, musisz się skoncentrować i określić, jak duże ma być.

Trudność testu potrzebnego do stworzenia pola siłowego ustala MG. Na przykład trudność stworzenia pola siłowego wokół małych przedmiotów, takich jak książka, może wynosić 4, natomiast trudność stworzenia pola siłowego chroniącego obiekt wielkości Kucyka już 6. Pole siłowe, które miałoby otoczyć miasteczko, to trudność rzędu 12 lub większa.

Pole siłowe działa tak długo, jak tworzący je Kucyk jest w stanie zachować skupienie, lub aż ktoś go nie zniszczy.

Jeśli ktoś chce przebić się przez pole siłowe, musi wykonać test Ciała o trudności równej kostce związanej z talentem Kucyka, który je stworzył.

Na przykład Kucyk, próbujący przebić pole siłowe stworzone przez Kucyka o talencie K6, będzie musiał zrobić test Ciała o trudności 6.



Promień Ogłuszający – tylko Jednorożce

Kiedy korzystasz z tego talentu, możesz rzucić wyzwanie pojedynczemu przeciwnikowi w zasięgu twojego wzroku i użyć Promienia Ogłuszającego przeciwko jego cesze Ciała. Twój cel traci tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi różnica między waszymi rzutami. Uwaga! Jeśli wyrzucisz 1, to obrywasz rykoszetem własnego Promienia i to ty tracisz tyle punktów Wytrzymałości, o ile wynik rzutu przeciwnika przewyższa wynik twojego rzutu! Zaryzykujesz?

Smykałka

Zawsze, kiedy pieczesz ciasto albo zajmujesz się sztuką, robisz to doskonale i z klasą.

Jeśli wybierzesz ten talent, musisz też wybrać dziedzinę, do której twój Kucyk ma Smykałkę. Poniżej znajdziesz kilka przykładów takich dziedzin. Wybierz coś z listy albo razem z MG wymyślcie coś nowego. Na pewno będzie fajne!

Smykałka do: dramatu, komedii, malarstwa, mody, muzyki, pieczenia, rzeźby.

Za każdym razem, gdy testujesz Urok, wraz z MG możecie uznać, że twoja Smykałka będzie pomocna przy tym teście. Rzuć wtedy kostką związaną z tym talentem oraz kostką związaną z Urokiem i wybierz lepszy wynik.

Możesz wybrać ten talent wielokrotnie, ale za każdym razem musisz mieć Smykałkę do innej dziedziny.

Specjalność

Masz niesamowity talent! Może do gimnastyki, biegu lub tańca? Kiedy decydujesz się na ten talent, musisz wybrać swojemu Kucykowi jakąś konkretną umiejętność. Poniżej znajdziesz kilka przykładów.

Wybierz coś z tej listy albo porozmawiaj z MG i razem wymyślcie coś nowego!

Specjalność: bieganie, brykanie, latanie, skoki, skradanie, taniec, żonglerka.

Zawsze, gdy testujesz cechę Ciała albo któryś ze swoich talentów, razem z MG możecie uznać, że przyda się do tego twoja Specjalność. W takiej sytuacji rzucaś kostką związaną z Ciałem oraz kostką tej specjalnej umiejętności, a potem wybierasz najwyższy rezultat.

Możesz zdecydować się na ten talent wielokrotnie, ale za każdym razem musisz dobrać do niego inną umiejętność.

Telekineza – tylko Jednorożce

Talent, który pozwala na poruszanie przedmiotami przy użyciu magii. Im twój Kucyk staje się lepszy, tym cięższe przedmioty może unosić i przesuwać.

Mistrz gry określa trudność na podstawie tego, jak ciężki jest obiekt, który chcesz unieść. Na przykład zdjęcie pęku kluczy z haczyka i przeniesienie ich do celi w lochu może mieć trudność 3, ale jeśli chcesz przenieść klucz, zerkając przez dziurkę od klucza, a potem jeszcze wetknąć go w dziurkę i przekręcić z drugiej strony drzwi, trudność wyniesie już 5 albo nawet 6! Spokojne przeniesienie drugiego Kucyka miałoby trudność 7, a zrobienie tego samego z grupą sześciu Kucyków – trudność 13, a może i więcej. Na coś podobnego mogą się porwać tylko najpotężniejsze Jednorożce!

Tego samego talentu można też użyć do rozjaśnienia swojego rogu, bez poruszania żadnym przedmiotem. Przy talencie K6 róg zaświeci tak jasno jak latarnia, jednak na wyższych poziomach stanie się jeszcze jaśniejszy i jego blaskiem da się na jakiś czas oślepić kilka stworzeń, szczególnie jeśli nie są przyzwyczajone do mocnego światła.

Teleportacja – tylko Jednorożce

Dzięki magii możesz przenieść się na niewielką odległość. Teleportację ciężko kontrolować i czasem potrafi przysporzyć więcej problemów niż ich rozwiązać! Teleportowanie siebie o kilka metrów ma trudność 5, a każde następne kilka metrów zwiększa tę trudność o 1.

Nieudany test Teleportacji oznacza, że twój Kucyk przenosi się w inne miejsce, niż planował... chociaż i tak może uratować cię to przed kłopotami! Skoro podstawowa trudność, nawet przy krótkich teleportacjach, wynosi aż 5, to lepiej rozwiń talent do co najmniej K6, zanim postanowisz się gdzieś przenieść.

TO Spojrzenie

Potrafisz spojrzeć na kogoś... tak NAPRAWDĘ przeszywająco. Kiedy używasz TEGO Spojrzenia, nie wolno ci spuścić celu z oczu! Potem podejmujesz wyzwanie – twój talent Spojrzenia kontra wartość Umysłu celu.

Jeśli ci się uda, ta druga istota zastygnie bez ruchu i nic nie będzie mogła zrobić z własnej woli, a dodatkowo może wykonać twoje proste polecenie. Pamiętaj jednak, by nie było ono złośliwe! TO Spojrzenie działa krótko, na ten sam cel można TAK spojrzeć tylko raz na przegodę.



Zaklinanie Chmur – tylko Pegazy

Pegazy pełnią bardzo ważną rolę! Pilnują, żeby pogoda w Equestrii nie wymknęła się spod kontroli. Przesuwają więc chmury w odpowiednie miejsca i wywołują deszcz. W razie potrzeby potrafią nawet wywołać tornado lub przyzwać burzę! Trudność testów związanych z oczyszczaniem nieba z chmur albo wywołaniem deszczu ustalana jest przez MG.

Przepędzenie jednej małej chmurki może mieć zaledwie trudność 3, ale uspokojenie wielkiego sztormu (albo jego wywołanie) będzie już miało wartość 10! Coś takiego potrafią wyłącznie bardzo utalentowani zaklinacze!

Znajdowanie – tylko Jednorożce

Jednorożce mogą używać swojego rogu do odnajdowania rozmaitych rzeczy, bez korzystania przy tym ze zwyczajnych zmysłów. Kiedy dostajesz ten talent i za każdym razem, gdy go rozwijasz, możesz wybrać z poniższej listy jedną rzecz, której lokalizowanie wychodzi ci najlepiej. Poziom trudność ustala MG, w zależności od tego jak odległa, rzadka albo dobrze chroniona jest szukana rzecz.

Znajdowanie: drewna, klejnotów, metali, ognia, wody.

Znawstwo

Jest pewna rzecz, na której znasz się doskonale – może wiesz wszystko o jabłkach, a może jesteś ekspertem w dziedzinie historii?

Kiedy wybierasz ten talent, musisz też wybrać rodzaj wiedzy, którą ma twój Kucyk. Poniżej znajdziesz kilka przykładów. Wybierz z tej listy, co chcesz, albo razem z MG wymyślcie coś innego.

Znawca/Znawczyni: biologii, chemii, fizyki, geografii, historii, matematyki, prawa Kucyków, sztuki, sztuk magicznych.

Za każdym razem, kiedy robisz test Umysłu, i wraz z MG uznacie, że twoja wiedza Znawcy może się akurat przydać, to poza kostką związaną z Umysłem rzucasz jeszcze kostką tego talentu i wybierasz lepszy wynik.

Możesz wybrać ten talent więcej niż raz, ale za każdym razem musisz połączyć go z innym rodzajem wiedzy.



Słabostki

Słabostki przypominają talenty, ale nie wpływają na Kucyka najlepiej. Każdy KG zaczyna zabawę z jedną słabostką, chociaż w trakcie przygód mogą pojawić się nowe.

Słabostki to na przykład różne lęki (lęk wysokości, lęk przed owadami, lęk przed ciemnością...), przywary (łatwe wpadanie w złość, nieśmiałość, lenistwo...) albo fizyczne niedoskonałości (słaby wzrok, brzydkie zęby, brzydki zapach...). Listę typowych słabostek razem z opisami znajdziesz na stronach 72–73, ale wspólnie z MG możesz pobawić się w wymyślanie zupełnie nowych.

Słabostki są bardzo ważne, bo właśnie przez nie twój Kucyk staje się postacią z krwi i kopyt. Nikt nie jest doskonały, dlatego wspaniale jest polegać na wsparciu przyjaciół w przezwyciężaniu własnych słabości, a jeszcze lepiej jest móc odwdziżyć się tym samym!

Słabostki przydają się też mistrzowi gry, ponieważ to dzięki nim może sprawić, że niektóre części opowieści staną się większym wyzwaniem lub będą dużo bardziej ekscytujące.

Na przykład może się zdarzyć, że twój Kucyk będzie musiał włożyć kopytko w dziurę w ścianie, żeby przesunąć dźwignię otwierającą ukryte drzwi w lochach zamczyska. Wydaje się to całkiem łatwe, ale MG wie, że boisz się pajaków, dlatego opowiada o bardzo gęstych pajęczynach oplatających dźwignię. Właśnie w takie pajęczyny trzeba będzie wsadzić kopytko... i tutaj do gry wchodzi twoja słabostka, czyli lęk przed pajakami! To bardzo utrudnia zadanie! Jeżeli okaże się, że musisz teraz samotnie zmierzyć się ze swoim lękiem, to czeka cię trudny test Umysłu, aby przezwyciężyć strach. Na szczęście twoi przyjaciele mogą podać ci pomocne kopytko i chwycić za dźwignię zamiast ciebie!

W przeciwieństwie do talentów słabostki nie są związane z żadnymi kosztami. Efekt każdej słabostki można znaleźć w jej opisie.

Słabostki nie są wcale takie złe – jeśli słabostka nie pozwoli Kucykowi gracza zrobić czegoś ważnego, Kucyk dostaje w zamian Żeton Przyjaźni. Ostatecznie nasze wady, tak samo jak nasze zalety, czynią przyjaźń tak wyjątkową!

Wracając do naszego przykładu, jeśli nie dasz rady złapać za dźwignię, bo się boisz, dostaniesz Żeton Przyjaźni. MG powinien jednak dawać Żetony Przyjaźni tylko wtedy, gdy słabostka w istotny sposób wpłynie na przebieg przygody. Jeśli Kucyk, wzdrygając się, jednak wsadzi kopytko w pajęczyny i pociągnie za dźwignię, nie dostanie Żetonu Przyjaźni – ale za to zyska podziw przyjaciół!

Wybór dodatkowej słabostki

Tworząc swoją postać Kucyka, możesz wybrać dodatkową słabostkę, jeżeli pozwoli na to MG. Wybierz ją w sposób opisany wyżej i zanotuj obok głównej słabostki.



Rada dla MG:

Trudne słabostki

Niektóre Kucyki mogą mieć słabostki, których brak na naszej liście i które są bardzo trudne do odegrania. Pomyślmy na przykład o Kucykach niewidomych albo niemogących chodzić. MG może uznać, że jego gracze są już na tyle dojrzały, aby z szacunkiem wcielić się w takiego Kucyka. Gra *Equestria: Puść Wodze Fantazji* może stanowić bezpieczną okazję do zgłębiania podobnych zagadnień i rozwoju empatii względem problemów innych Kucyków – albo nawet umożliwić graczom przeniesienie ich własnych zmagania do pozytywnego i fantastycznego świata.

Lista słabostek

Alergia

Apsik! Masz na coś uczulenie, przez co kichasz i źle się czujesz. Może chodzi o drzewa smokichowe, a może o muchy w nosie? Jeśli alergia bardzo ci dokucza, to może dobrym pomysłem będzie noszenie przy sobie kucykowego balsamu, tak na wszelki wypadek?

Astma

Masz bardzo wrażliwe gardziółko i czasem ciężko ci oddychać. Kucyki z taką przypadłością zwykle noszą ze sobą trochę kucykowego balsamu, który prędko stawia je na kopytka!

Błazen

Trochę za często się wygłupiasz, co może odrobinę drażnić twoich nieco rozsądniejszych przyjaciół. Nie każdy Kucyk przepada za kawałami i psikusami, szczególnie gdy ma coś ważnego do zrobienia. Czasem ciężko ci wyczuć, kiedy można rzucić głupi dowcip, a kiedy lepiej zachować powagę.

Błysk Błyskotek

Kucyki z taką słabostką łatwo ulegają chciwości, bo uwielbiają różne błyskotki i świecidełka, na przykład klejnoty albo połyskliwe, stare szaty... Musisz razem z MG uzgodnić, czego najbardziej pragnie twój Kucyk.

Brudas

Trochę brudu ci nie przeszkadza, czasem też zapominasz, żeby się porządnie umyć i nie czeszesz grzywy. Inne Kucyki mogą czuć się trochę nieswojo w twoim towarzystwie, chyba że wreszcie porządnie się wyszorujesz. To ważne, zwłaszcza jeśli przyjaźnisz się z czyściochami!

Buja W Obłokach

Kucykom z taką słabostką trudno przez dłuższy czas skupić się na jednej rzeczy. Świat wokół jest przecież taki ciekawy! Na przykład, kiedy wkuwasz przed klasówką, twoją uwagę przykuwają przelatujące ptaki a do głowy przychodzą pomysły na świetne zabawy. A może na odwrót, o zadaniu z matmy będziesz myśleć akurat wtedy, gdy jesteś w samym środku rozgrywki w koszballa?

Chwalipięta

Bieganie, moda, taniec – dobrze wiesz, że nie masz w tym sobie równych i chcesz się popisać przed każdym, kto się tylko nawinie. Jeśli jednak trafisz na kogoś lepszego od siebie albo niespodziewanie nie dasz sobie z czymś rady, możesz wpaść w niezłe kłopoty!

Czyścioch

Lubisz ład i porządek, nie cierpisz, gdy coś nie jest po prostu per-fek-cyj-ne. Dlatego czasem dąszasz się na Kucyki, którym mniej zależy na doskonałości albo podoba się zupełnie inny styl.

Ja Tu Rządzę!

Może naprawdę świetnie znasz się na zarządzaniu innymi Kucykami, ale niestety uważasz, że tylko ty masz prawo o wszystkim decydować. Mając taką słabostkę, trudno ci dopuścić przyjaciół do głosu i nie możesz znieść, kiedy nie masz na coś wpływu.

Naiwniak

W każdym Kucyku dostrzegasz tylko to, co najlepsze. To oczywiście wspaniałe, ale może prowadzić do tego, że ktoś wykorzysta twoje dobre serduszko. Uważaj na oszustów i naciągaczy!

Nieśmiałość

Jesteś bardzo nieśmiałym Kucykiem, trzymasz się na uboczu i dlatego mogą ci dokuczać różne paskudne stwory. Nie przepadasz za publicznymi wystąpieniami, w ogóle nie cierpisz zwracać na siebie uwagi. Trema może cię zupełnie sparaliżować, nawet jeśli musisz zrobić coś naprawdę ważnego.

Niewyparzony Jęzor

Szczerłość jest naprawdę ważna, ale trzeba uważać, żeby przy okazji nie urazić uczuć jakiegoś innego Kucyka. Mając taką słabostkę, zwykle bez namysłu mówisz to, co myślisz, nawet jeśli wiesz, że to przysporzy ci kłopotów. Możesz też przypadkiem sprawić komuś przykrość.

Okularnik

Okularnik (albo okularnica) może być dalekowszkiem lub krótkowszkiem, jednak bez okularów ani rusz! Jeśli ich nie założy, może mieć kłopot z rozróżnieniem jednego Kucyka od drugiego, co z kolei może wpakować was w niezłe tarapaty!

Strachajło

Kucyk z taką słabostką ma stracha przed wieloma rzeczami... a może okropnie boi się tylko jakiejś jednej? Może węży albo może wysokości? Cokolwiek to jest, lęk przenika go od czubka grzywy po same podkówkki. Tę słabostkę można wybrać kilka razy, każdorazowo powinna jednak dotyczyć obawy przed czymś innym.

Wybierz Mnie!

Niektóre Kucyki nie cierpią być w centrum uwagi, za to inne uwielbiają to aż za bardzo. Może ci się nie spodobać, jeśli ktoś pochwali inne Kucyki, a ciebie nie. Możesz też głośno domagać się uwagi – i to w najmniej odpowiednim momencie!

Zapominalski

Taki Kucyk jak ty zapomniałby nawet o podkówkach, gdyby nie miał ich przyczepionych na stałe! Często zapominasz o ważnych rzeczach i na pewno nie można liczyć na to, że ruszając na wspinaczkę, będziesz pamiętać o linie... chyba że sobie to zapiszesz. Tylko gdzie jest ten notatnik...

Złośnik

Nic nie poradzisz na to, że czasem mocno się wkurzasz...
Czasem? A może przez cały czas! Masz bardzo wybuchowy temperament i w każdej chwili możesz wszcząć kłótnię.
Czasem też ciężko ci zapamiętać, kto jest twoim przyjacielem... ale wystarczy chwila spokoju i zaraz sobie przypomnisz!



Rozdział 9

Imiona Kucyków, znaczk i portrety





Imiona Kucyków, znaczk i portrety

Imię twojego Kucyka, jego znaczek i wygląd łączą się ze sobą, bo wspólnie malują twój obraz w oczach innych. Wygląd Kucyka często ma związek z jego głównym talentem, ale nie jest to regułą – pomyśl też o Ciele, Umyśle, Uroku, talentach, czy Elementach Harmonii...

Przyjrzyjmy się temu na przykładzie. Emilka stworzyła postać Jednorożca-dziewczynki, niezbyt silnej, ale bardzo mądrej. Jej Kucyk jest naprawdę zdolny i potrafi robić niesamowite fajerwerki. Jego Powiązany Element Harmonii to bez wątpienia Magia, dlatego też Emilka na swój znaczek wybrała wybuchające sztuczne ognie i narysowała je na karcie postaci.

Emilka, pamiętając o swojej „ognistości”, postanowiła, że sierść i grzywa Kucyka będą pomarańczowe i czerwone (trochę tak jak u Sunset Shimmer). Bierze czerwone, żółte i pomarańczowe kredki, a potem koloruje nimi sylwetkę Kucyka narysowaną na karcie postaci.

Emilka mówi mistrzowi gry i swojej grupie, że chciałaby nadać Kucykowi imię, które kojarzyłoby się z ogniem i wielką pozytywną energią. Wszyscy razem długo zastanawiają się nad różnymi imionami, mającymi związek z iskrami, płomieniami, fajerwerkami oraz ogniem, aż w końcu wymyślają „Firebrand”, co po angielsku znaczy „Naznaczona ogniem”.

Emilce to imię bardzo się podoba, bo kojarzy się z płomieniami i kucykiem pełnym energii. Wybiera je dla postaci i zapisuje na swojej karcie. Gotowe!





Imię

Wybierz swojemu Kucykowi imię – łatwe do zapamiętania, fajne i ciekawe oraz pasujące do jego charakteru. Nie ma tutaj żadnych ścisłych reguł, ale możesz poszukać natchnienia w serialu *My Little Pony: Przyjaźń to Magia* albo poprosić mistrza gry o pomoc.

Na przykład, jeśli twój Kucyk jest bardzo silnym, ale dość prostym chłopakiem (trochę jak Big Macintosh) i posiada Element Lojalności, możesz nazwać go „Strong Oak” („Silny Dąb”) i obdarować go znaczkiem z listkiem dębu albo całym dębem. Jeszcze tylko brązowa sierść, czarna grzywa i gotowe!

Znaczek

Znaczek Kucyka zwykle łączy się z jego talentem, ale tutaj też nie ma ścisłych reguł. Może wiązać się z twoim imieniem, Elementem Harmonii albo czymkolwiek innym, co sprawia, że twój Kucyk jest jedyny w swoim rodzaju.

Przypomnij też sobie, jakie znaczki mają bohaterowie serialu i jak są dopasowane do ich talentów, imion albo charakterów.

Możesz narysować swój znaczek w ramce na karcie postaci albo znaleźć jakiś ładny obrazek i zapytać mistrza gry, czy możesz go skopiować, wyciąć i wkleić na kartę... wszystko w twoich kopytkach!

Portret

Na niektórych kartach postaci są już gotowe kontury Ziemskiego Kucyka, Jednorożca i Pegaza, ale możesz wziąć sobie czystą kartę, o ile ty lub twój mistrz gry potraficie naprawdę dobrze rysować.

Karty postaci z konturami Kucyków znajdziesz na stronach 150–152. Mistrz gry może ci ją skopiować. Inne karty ściągniesz ze strony Black Monk – www.blackmonk.pl.

Możesz też użyć gotowego wizerunku Kucyka i wkleić go na kartę. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby go potem trochę przerobić, dorysować albo dokleić jakiś ekwipunek, ubranie... Baw się dobrze!

Rozdział 10

Ekwipunek i pieniądze





Ekwipunek i pieniądze

Przez większość czasu Kucyki nie potrzebują ani ekwipunku, ani pieniędzy, rzadko też takie rzeczy przydają się w trakcie przygód, dlatego można spokojnie pominąć ten rozdział, szczególnie jeśli gracie w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* po raz pierwszy.

Czasem jednak może się okazać, że Kucyk będzie potrzebował trochę monet albo jakiegoś szczególnego ekwipunku, który można kupić na straganie lub w którymś ze sklepów w Equestrii. Na przykład długiej liny, wózka, czegoś do ubrania, czy jakiejś mikstury.

W tym rozdziale znajdziesz listę przedmiotów nadających się na ekwipunek, a także ich koszt i wpływ na grę. Pamiętaj tylko, że ta lista w żadnym wypadku nie jest zamknięta i mistrz gry może wymyślić całkiem nowy ekwipunek.

Początkowe pieniądze i dochód

W Equestrii walutą są „monety”. Każdy nowy Kucyk zaczyna grę z 400 monetami w sakiewce (zwykle schowanej pod grzywą).

Możesz przyjąć, że twój Kucyk między przygodami pracuje i zarabia 200 monet miesięcznie, plus minus K20 monet, jeśli tak postanowi mistrz gry. Oczywiście MG może tę sumę zmieniać do woli.

W trakcie przygód możesz znajdować monety, błyskotki oraz rzadkie przedmioty, które, jeśli postanowisz je sprzedać, mogą przynieść ci całkiem niezły zysk.



Przykładowe ceny (Ponyville)

Poniżej znajdziesz listę przykładowych cen różnych towarów dostępnych w Ponyville. Ceny mogą zależeć od wielu rzeczy – i najprawdopodobniej w tak eleganckich miejscach jak Canterlot albo Manehattan będą wyższe.

W Equestrii czymś zupełnie normalnym jest spieranie się o ceny (nazywa się to „targowaniem”), dlatego jeśli pokażesz właścicielowi straganu, że bardzo, ale to bardzo zależy ci na jego wiśniach, pewnie spróbuje podbić cenę... a wtedy pora użyć swojego Uroku! Możesz też wymienić zbędne przedmioty, które akurat masz, na takie, których właśnie potrzebujesz. Nigdy nie wiadomo, czy ci się to nie opłaci!

Nazwa ekwipunku	Cena	Opis
Drabina	25	Coś w sam raz dla Kucyków mierzących wysoko, a niemających skrzydeł. Po drabinie można wejść na pierwsze piętro każdego budynku. Tylko pamiętaj, że ktoś musi ją trzymać na dole!
Hełm	50	Hełmy przydają się Kucykom, które zajmują się niebezpiecznymi rzeczami, na przykład sportem albo przepychankami. Jeśli nosząc hełm, stracisz Wytrzymałość z powodu jakiegoś fizycznego urazu, to ubędzie ci o 1 punkt mniej, ale nie mniej niż 1. Możesz połączyć hełm ze zbroją i w ten sposób zmniejszyć stratę Wytrzymałości o 1, 2 albo 3 punkty, ale i tak nie możesz stracić jej mniej niż 1 punkt. Hełm częściowo zasłania uszy i oczy, dlatego nosząc go, pogarszasz kostkę Umysłu, gdy przyglądasz się czemuś albo nasłuchujesz.
Instrument muzyczny	50+	Gitara, flet, puzon, a nawet pianino. Instrument to wymarzony przedmiot dla muzycznego Kucyka. I do tego świetna zabawa dla Kucyków, które nie potrafią grać, ale lubią słuchać. Bardzo się przyda, gdy natkniesz się na parasprajty! Instrument muzyczny pozwala ci polepszyć kostkę, którą rzucasz, kiedy wymyślasz piosenkę.
Jedzenie (wyszukany posiłek)	10	Prawdziwa uczta dla wygłodniałych Kucyków! Dużo pysznego jedzonka albo elegancki obiad w bardzo drogiej restauracji w Canterlot.
Jedzenie (zwyczajny posiłek)	3	Szarlotka albo solidna kanapka z siankiem, które utrzymają burczenie brzuszka na wodzy.
Jedzenie (przekąska)	1	Jabłko albo inna szybka przegryzka.
Klejnoty	20+	Klejnoty przydają się do ozdabiania strojów albo do jedzenia – zależy, kogo spytasz, Rarity czy Spike’a. Klejnoty mają różną cenę, ale za 20 monet kupisz akurat tyle, żeby ozdobić jedną błyszczącą sukienkę albo nakarmić małego smoka.
Książka (pospolita)	10	Książki są bardzo ważne dla kucyków z całej Equestrii, a ich czytanie rozwiązuje wiele problemów. Pospolita książka może opowiadać o dziejach Ponyville albo zawierać jedną z historii o Dzielnej Do.
Książka (rzadka)	50	Rzadkie książki mogą być bardzo stare i opowiadać o różnych niezwykłych tematach. Przydają się, jeśli chcesz poznać sekrety, o których wiedzą tylko nieliczne Kucyki!
Kucykowy balsam (5 dawek)	25	Lekarstwo na wiele kucykowych bolączek pomaga na alergię, astmę, a nawet na drobne zadrapania i niewielkie rany. Każda dawka przywraca 1 punkt Wytrzymałości, aż do jej maksimum. Kucykowego balsamu można do tego użyć tylko raz dziennie.
Lampa	10	Lampa naftowa z metalu i szkła bardzo się przydaje w ciemnej jaskini albo strasznym lesie.
Lina	5	Doskonała do wspinania i schodzenia po stromych zboczach – oczywiście, jeśli nie umiesz latać. Można nią też związać jakichś niecnych nicponi!



Nazwa ekwipunku	Cena	Opis
Sakwy	25	Mocne i przepastne sakwy, w których zmieści się większość rzeczy z tej listy.
Szpadel	20	Służy do kopania i zwykle ma zaokrąglony koniec, który wbija się w ziemię. Taki szpadel jest jak szpada!
Szufla	20	Służy do przenoszenia żwiru, piasku i innych sypkich rzeczy. Zwykle jest płaska i kwadratowa, z nieco uniesionymi bokami.
Teleskop	50	Dzięki teleskopowi możesz zajrzeć tam, gdzie zwykle wzrok nie sięga. Tylko patrz w odpowiedni koniec, bo inaczej wszystko wyda ci się małe!
Tyczka	3	Trzymetrowa tyczka, która przyda się każdemu Kucykowi szukającemu przygód. Można nią z bezpiecznej odległości sprawdzić podejrzone miejsca i przedmioty. Pomoże też przeskoczyć rwącą rzekę!
Ubranie (eleganckie)	100	Wytworna suknia albo wystrzałowy garnitur, idealne na Wielką Galę Grand Galopu.
Ubranie (zwyckie)	20	Szyblety, kurtka, a może ładny kapelusz? Dzięki niemu twoja grzywa pozostanie piękna i lśniąca nawet przy najgorszej pogodzie. Zresztą, pamiętaj, że tak naprawdę nie ma czegoś takiego, jak zła pogoda, a jedynie nieodpowiednie ubranie!
Wiaderko	5	Bardzo się przydaje, kiedy chcesz przenieść trochę mleka albo jabłek.
Wózek	100	Wózkiem można przetransportować mnóstwo rzeczy, na przykład jabłka zebrane u Applejack albo inne Kucyki.

Nazwa ekwipunku	Cena	Opis
Zbroja (lekka)	100	Taka kucykowa zbroja częściowo chroni przed siniakami i zadrapaniami. Jeśli nosząc ją, tracisz Wytrzymałość z powodu jakiegoś fizycznego urazu, to ubędzie ci o 1 punkt mniej, ale nie mniej niż 1. Przeszkadza jednak w używaniu magii i zwinnym lataniu, dlatego gdy ją nosisz, pogarszają się kostki Latania i Telekinezy.
Zbroja (metalowa)	200	Składa się z metalowych płyt i jest znacznie cięższa niż lekka zbroja. Jeśli nosząc tę zbroję, stracisz Wytrzymałość z powodu jakiegoś fizycznego urazu, to ubędzie ci 2 punkty mniej, ale nie mniej niż 1. Podobnie jak przy noszeniu lekkiej zbroi pogarszają się twoje Latanie i Telekineza. Poza tym ta zbroja jest dość ciężka, więc pogarszasz też cechę Ciało, kiedy skaczesz albo pływasz, mając ją na sobie.
Zegarek	10	Mały zegarek, który możesz cały czas nosić przy sobie. Przydaje się, kiedy coś planujesz.
Zestaw Czyściocha	20	Wszystko, czego można użyć do sprzątania, nawet jeśli się tego bardzo nie lubi! Mop, szczotka, różne rodzaje płynów do mycia, drapak – dzięki tym przyborom poradzisz sobie nawet z najbardziej opornym brudem. Kiedy sprzątasz duży bałagan, zestaw polepsza ci kostkę!
Zestaw Hobbysty	50	Znajdziesz tu przedmioty, które przydadzą ci się do uprawiania jakiegoś hobby, na przykład szycia, dziergania, grania w planszówki albo jeszcze czegoś innego. Porozmawiaj z MG o tym, co jeszcze mogłoby znaleźć się w takim zestawie. Kiedy korzystasz z zestawu we właściwy sposób, polepszasz swoją kostkę!
Zestaw Imprezowicza	10	Serpentyny, balony, kapelusiki, czyli wszystko, czego potrzeba, żeby szybko urządzić imprezę (oczywiście poza samymi gośćmi). Kiedy używasz tego zestawu, przygotowując imprezę, polepszasz swoją kostkę.
Zestaw Kawalarza	20	Zestaw z przyborami do kawałów i dowcipów. Znajdziesz w nim na przykład brzęczyki, poduszki-pierdzuski i inne gadżety. Jeśli coś jest śmieszne, jest w tym zestawie! Kiedy płatasz komuś psikusa i korzystasz z tego zestawu, polepszasz swoją kostkę.
Zestaw Kreatywny	30	Wszystko, co może sobie wymarzyć artysta plastyk: pędzle do malowania, glina do lepienia, skrawki płótna... i nie tylko! Dzięki temu zestawowi każdy Kucyk może tworzyć, zarówno piękne rzeźby, jak i urocze malowidła. Znajdziesz tu nawet trochę kleju i cekinów do ozdobienia gotowego dzieła. Tworząc sztukę z tym zestawem, polepszasz swoją kostkę!
Zestaw Kucharza	25	Dzięki temu zestawowi, w którym znajdziesz smakowite przyprawy, miski oraz inne przybory do gotowania, przygotujesz pyszne jedzonko (o ile masz odpowiednie składniki!). Kiedy korzystasz z zestawu przy gotowaniu, polepszasz kostkę.
Zestaw Pisarza	35	Mały zestaw, a w nim wiele rodzajów atramentu, pergaminy i wosk, czyli wszystko czego Kucyk potrzebuje do sporządzenia ręcznie pisanego listu. Przydaje się tym Kucykom, które pisują do przyjaciół, sporządzają różne listy i rysują sobie mapy. Użyty do pisania listu pozwala na polepszenie kostki.
Zestaw Przebieranek	35	Okulary, doklejane wąsy i wszystko, czego trzeba, aby zmienić Kucykowi wygląd. Dzięki temu zestawowi polepszasz kostkę, gdy się za kogoś przebierasz albo przebierasz swoich przyjaciół.
Zestaw Upiększający	15	Najróżniejsze szczotki, przybory do polerowania kopytek, szampony, lakiery i odżywki, aby grzywa zawsze była piękna i gładka. Kiedy korzystasz z tego zestawu, upiększając siebie albo przyjaciela, polepszasz kostkę.

Rozdział 11

Poziomy i rozwój





Poziomy i rozwój

Gratulacje! Właśnie udało ci się z powodzeniem zakończyć przygodę! Teraz przyszła pora, żeby wrócić do przytulnego domku w Ponyville, schować się pod kocykiem z kubkiem pysznego kakao i zastanowić, czego twój Kucyk nauczył się dzięki ostatniej przygodzie.

Może nawet zechcesz opisać to wszystko w liście, na przykład do Księżniczki Celestii albo któregoś z kucykowych przyjaciół – tych, którzy towarzyszyli ci w trakcie przygody, albo do jakichś innych Kucyków, które mogą dołączyć do ciebie w przyszłości. Mistrz gry na pewno ci pomoże.

Zastanów się nad przebiegiem ostatniej przygody, nad swoimi testami i wyzwaniem, tymi udanymi i tymi nieudanymi. Co zrobiła twoja postać? Jakich cech i talentów użyła? Właśnie w ten sposób nabrała „doświadczenia”. Zgromadzone doświadczenie sprawi, że twoje talenty i naturalne zdolności będą rosły i stawały się coraz lepsze.

Postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

1) Poziom

Zyskujesz nowy poziom! Popraw swoją kartę postaci, zwiększając poziom o 1.

2) Cechy

Możesz też rozwinąć jedną ze swoich trzech cech. Wybierz jakąś cechę (Ciało, Umysł albo Urok) i podnieś ją o jeden stopień. Na przykład, możesz podwyższyć swoją cechę Umysł, z obecnej wartości K4 do K6 albo Urok z K6 do K8.

Nie ma żadnej reguły określającej, jaką cechę masz wybrać. Możesz na przykład zastanowić się, która z twoich cech była najczęściej używana podczas ostatniej przygody i właśnie ją rozwinąć – to klasyczny przykład nauki przez zdobywanie doświadczenia. Jednak z drugiej strony możesz też sobie wyobrazić, że twój Kucyk podczas testów dostrzegł, że jego Ciało jest zbyt słabo rozwinięte, postanowił więc ciężko trenować przez najbliższych kilka tygodni, żeby się wzmocnić i przygotować do następnej przygody. Możesz także zacząć się pilnie uczyć, aby wzmocnić Umysł albo chodzić na lekcje śpiewu czy aktorstwa, żeby rozwinąć Urok... wszystko zależy od ciebie!



Rada dla MG:

Niektóre Kucyki chcą być tak naprawdę dobre tylko w jednej rzeczy. To dozwolone, ale sugerujemy, żeby Kucyki raczej starały się równoważyć wartość swoich cech. Dobrze trzymać się reguły, że żadna cecha nie powinna być wyższa od drugiej o więcej niż dwa stopnie. Jeśli Ciało ma K8, a Umysł i Urok po K4, to najlepiej będzie polepszyć Umysł albo Urok.

3) Wytrzymałość

Kiedy się rozwijasz, zwiększa się także twoja Wytrzymałość – im Kucyk jest starszy, tym silniejszy! Jeśli rozwijasz Ciało albo Umysł, zwiększasz także Maksymalną Wytrzymałość, odpowiednio do sumy wartości kostek Ciała i Umysłu.

Między przygodami masz dużo czasu, żeby odpocząć, dlatego twoja Wytrzymałość wzrasta do maksimum...i to nowego, wyższego maksimum!

Przykładowo, jeśli masz Ciało K6 i Umysł K4, twoja dotychczasowa Maksymalna Wytrzymałość jest równa 10. Polepszenie Umysłu do K6 oznacza, że twoja Maksymalna Wytrzymałość wzrasta do 12. Jeśli kończysz przygodę bez kilku punktów Wytrzymałości (na przykład masz tylko 5 punktów), liczba twoich punktów Wytrzymałości wrasta do nowego maksimum (12).

4) Przyjaźń

Tak, jak na początku zabawy, dostajesz po 1 Żetonie Przyjaźni za każdego gracza, który brał udział w ostatniej przygodzie, łącznie z tobą i mistrzem gry. Dodaj nowe żetony do puli Przyjaźni, która została ci po przygodzie.

Na przykład po zakończeniu przygody Kucykowi Emilki zostały jeszcze 2 Żetony Przyjaźni. Emilka grała z dwojgiem przyjaciół, dlatego dostaje jeszcze 4 Żetony Przyjaźni (troje graczy i mistrz gry). Te nowe 4 Żetony Przyjaźni dodaje do 2 pozostałych z ostatniej przygody, dlatego nową przygodę zaczniesz z 6 Żetonami Przyjaźni.

5) Talenty

Rozwijasz wszystkie używane talenty

Wszystkie talenty używane przez ciebie podczas ostatniej przygody automatycznie zwiększają swój poziom o 1. Dlatego warto notować, z jakich talentów się korzystało – nieważne, czy z powodzeniem, czy też bez. Przecież Kucyk uczy się także na błędach!

Rozwijasz jeden nieużywany talent albo uczysz się nowego talentu

Po rozwinięciu wszystkich użytych talentów możesz rozwinąć także jeden talent, którego twój Kucyk nie wypróbował podczas przygody (jeśli taki masz). Możesz również nauczyć się całkiem nowego talentu.

Rozwinięcie nieużywanego talentu pokazuje, że Kucyk postanowił coś z nim zrobić i czas między przygodami spędził na nauce.

Z drugiej strony możesz też uznać, że lepiej nauczyć się jakiegoś nowego talentu. Może czegoś, co przydałoby się twojemu Kucykowi podczas ostatniej przygody albo czegoś, co pojawiło się w serialu? A może chcesz wykorzystać jakąś swoją umiejętność lub hobby z prawdziwego życia? Na przykład balet, tenis albo grę w szachy?

Wybierz talent z listy na stronach 66–70 albo porozmawiaj z mistrzem gry i wymyśl zupełnie nowy talent. Wartość każdego talentu określa jego kostka. Na początku każdy nowy talent ma K4.



6) Portret

Na koniec możesz też poprawić portret swojego Kucyka, żeby pokazać jak zmieniło się na przykład jego ubranie albo ekwipunek. Może ma to związek z nowym talentem?

A teraz pora już na nową przygodę!

Wybór dodatkowej słabostki (opcjonalnie)

Ty albo mistrz gry możecie uznać, że podczas przygody twój Kucyk otrzymał też jakąś nową słabostkę. Może spotkało go coś naprawdę strasznego (jak upadek wprost do dołu z jadowitymi węzami), a może doznał jakiegoś urazu, który będzie mu doskwierał jeszcze długo, a nawet przez resztę życia (jak na przykład poważne skręcenie lewego kolanka).

Takie rzeczy się zdarzają, a Kucyk musi nauczyć się z tym żyć, dalej przeżywać przygody i wyciągnąć wnioski z tego, co go spotkało.

Wybierz odpowiednią słabostkę z listy na stronach [72–73](#) albo wspólnie z mistrzem gry wymyśl coś zupełnie nowego, a potem zapisz to pod swoją główną słabostką. Taka słabostka będzie działała identycznie jak pozostałe i tak samo jak one może przysporzyć Żetonów Przyjaźni.

Nowe słabostki najlepiej wybierać jak najrzadziej, może tylko raz albo dwa w ciągu całego kucykowego życia, bo jedna czy dwie słabostki więcej sprawią, że gra stanie się ciekawsza, ale za dużo słabostek tylko ją utrudni.

Poziom 10 i wyższy, czyli epickie przygody

Po dotarciu na poziom 10, Kucyk może postanowić, że rezygnuje z dalszych przygód. Jest już bardzo doświadczony i potężny – niech teraz w świat ruszają młodsze i żwawsze Kucyki. To oznacza, że możesz stworzyć nowego Kucyka, a nawet sprawdzić, jak gra się Kucykiem zupełnie innego rodzaju, z innymi umiejętnościami i talentami. Coś takiego często daje mnóstwo frajdy, bo pozwala na nowo poczuć, jak to jest, kiedy rzut K8 stanowi naprawdę duże wyzwanie.

Z drugiej strony, możesz też uznać, że chcesz dalej przeżywać przygody jako kucykowy weteran na poziomie 10 albo i wyższym. To także oznacza, że twoje przygody będą teraz bardzo trudne, czy, jak to się mówi, „epickie”. Mistrz gry będzie się też musiał postarać, bo takie duże przygody mogą zabrać cię naprawdę daleko od domu.

Poziom 0 – próba Znaczkowej Ligi

Zaczynając grę nowym Kucykiem, możesz też wcielić się w młodzieńczego żrebaka lub klaczkę, który nawet nie ma jeszcze znaczków!

Twoja pierwsza przygoda, albo nawet kilka pierwszych, będzie dotyczyć poszukiwań talentu i starania o własny znaczek. Grając w ten sposób, nie podnosisz poziomu między przygodami, aż twój mistrz gry nie uzna, że nadszedł już czas na otrzymanie znaczków i pierwsze w kucykowym życiu podniesienie poziomu doświadczenia.

Tworząc członka lub członkinię Znaczkowej Ligi, rób to samo, co przy tworzeniu zwykłego Kucyka gracza, z małymi wyjątkami:

- Twoje Ciało i Umysł mają poziom K4 (ale Ziemskie Kucyki mają Ciało K6).
- Masz tylko 8 punktów Wytrzymałości (ale Ziemskie Kucyki mają 10).
- Nie masz jeszcze głównego talentu (tego, od którego pochodzi znaczek).
- Ziemskie Kucyki mają talent Mężne Serce (K4), Pegazy Latanie (K4) a Jednorożce Telekinezę (K4), co oznacza że żaden z tych Kucyków nie opanował jeszcze dobrze swojego wrodzonego talentu.
- Miejsce na rysunek przedstawiający znaczek musi pozostać puste.

Kiedy wreszcie dostaniesz swój znaczek, ulepszasz Ciało i Umysł o jeden stopień, a twoja Wytrzymałość wzrasta do 10 (u Ziemijskich Kucyków do 12), Mężne Serce, Latanie i Telekineza wzrastają do K6. Oczywiście możesz też narysować swój znaczek i wpisać nowy talent. Gratulacje!



Rozdział 12

Przydatne wskazówki i sztuczki





Przydatne wskazówki i sztuczki

Zanim zaczniesz grać w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji*, stwórz swojego Kucyka zgodnie z instrukcjami opisanymi na stronach 12–19. Poniżej znajdziesz listę wskazówek i sztuczek przydatnych w trakcie tworzenia postaci.

Zadaj kilka pytań

Podczas tworzenia Kucyka gracza odpowiedz na kilka pytań, dzięki którym łatwiej go zrozumiesz. Twój Kucyk może cię przypominać, ale możecie też zupełnie się różnić!

Przyjrzyj się tym pytaniom i dobrze zastanów nad odpowiedziami!

- Jaki dobry uczynek codziennie robi twój Kucyk?
- Jaki przedmiot jest dla niego najcenniejszy i dlaczego?
- Komu albo czemu twój Kucyk jest najbardziej oddany?
- Czy twój Kucyk ma jakiś sekret?
- Jak najłatwiej rozśmieszyć twojego Kucyka?
- Kim są przyjaciele i rodzina twojego Kucyka i gdzie mieszkają?





Wyróżniaj się!

Equestria to świat, w którym możesz być prawie każdym typem Kucyka, jakim zechcesz, dlatego nie bój się zaszaleć! Może twój Kucyk lubi rock and rolla, a może woli sobie raczej poczytać w spokoju? Nie ma też przeszkód, żeby lubił jedno i drugie! Kiedy tworzysz swojego Kucyka, pamiętaj również, aby nie deptać innym graczom po pięcinach. Trzy Jednorożce lubiące taniec i muzykę są pewnie całkiem fajne, ale byłoby jeszcze fajniej, gdyby każdy był jedyny w swoim rodzaju... Pomyśl, może na co dzień jesteś jak Fluttershy i chcesz spróbować stać się kimś w rodzaju Rainbow Dash, a może raczej jesteś Applejack pragnącą wejść w podkówki Rarity? Teraz masz szansę spróbować stać się kimś innym!

Ale nie wyróżniaj się za bardzo!

Pamiętajmy jednak, że wszystkie Kucyki z jednej grupy przyjaźnią się, współpracują ze sobą i wspólnie przeżywają przygody, dlatego twój Kucyk powinien z własnej woli stanowić część drużyny i przyjaźnić się z pozostałymi Kucykami graczy. Kucyk, który marzy tylko o czytaniu ulubionej książki w spokoju, jest na pewno fajny, ale jeśli nie daje się namówić na wyjście z domu, to granie z nim może okazać się trochę kłopotliwe!

Wybór słabostek

Po przeczytaniu rozdziału o słabostkach mogło ci przyjść do głowy, że najrozsądniej wybrać sobie taką słabostkę, która nigdy nie przysporzy ci problemów. Na przykład „Lęk przed asteroidami”. Pamiętaj jednak, że słabostka, która w niczym ci nie przeszkadza, nie da ci nigdy Żetonów Przyjaźni za stawianie czoła swoim lękom i problemom. A przecież wchodzenie w podkopy swojego Kucyka i pokonywanie jego problemów to naprawdę ważna część zabawy w grze fabularnej! Jeżeli twój Kucyk nie ma żadnych problemów, to tracisz wiele frajdy z gry.



Jak grać w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji*?

Masz już gotowego Kucyka gracza? Czas rozpocząć zabawę! Teraz MG zaprosi was na przygodę. Będzie wam opowiadać, co widzicie i jakie są skutki waszych działań. Pamiętaj, MG tutaj rządzi! Nie kłóć się z nim i nie zapominaj, że tak naprawdę mistrz gry jest po twojej stronie! Postaraj się zapamiętać wcześniej tyle zasad gry, ile tylko zdołasz, chociaż twój mistrz gry i tak trochę ci pomoże. Kiedy zaczniesz przeżywać przygody, czasem natkniesz się na rzeczy, które mogą cię trochę przerażać, ale jeśli zapamiętasz poniższe rady, to wszystko będzie dobrze!

Rusz głową!

W trakcie przygód wielokrotnie natkniesz się na różne przeszkody i problemy. Ich rozwiązanie często wcale nie będzie oczywiste, czasem też mogą wydawać się wręcz niemożliwe do pokonania. W *Equestrii: Puść Wodze Fantazji*, tak jak w prawdziwym życiu, mało jest spraw, których nie da się załatwić dzięki sprytowi i umiejętnościom. Kiedy zamknięte drzwi są za mocne, żeby je wyważyć, możecie razem zbudować jakiś taran i wspólnie je rozbić. Spróbować znaleźć klucz albo po prostu zapukać! Gra nie ma określonej liczby rozwiązań, zamiast tego pozwala znaleźć wiele różnych sposobów na pokonanie przeciwności.

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło

Może zdarzyć się tak, że wyrzucisz na kostce 1 – i to w bardzo ważnej dla ciebie chwili. Nie martw się wtedy, bo każda dobra opowieść mówi zarówno o triumfach, jak i porażkach. Złapanie przez gwardię pałacową może doprowadzić do zdumiewających sytuacji, a popełnienie gafy – do zawarcia nowej przyjaźni. Gdyby bohaterom zawsze udawało się wszystko, czego tylko się tkną, szybko zrobiłoby się nudno. Pogódź się więc z tym, że czasem szczęście ci nie dopisze. Kiedy coś często ci nie wychodzi, zastanów się, czy może nie należy podejść do problemu od zupełnie innej strony.

Poczekaj na swoją kolej!

Gry fabularne bywają bardzo wciągające i w przeciwieństwie do gier planszowych często nie są podzielone na kolejki. Gracze mogą też w każdym momencie powiedzieć, co chcą zrobić, i zazwyczaj nie ma z tym żadnego problemu. Jednak czasem zdarza się ktoś bardziej nieśmiały, dlatego to bardzo ważne, by każdy z graczy dostał szansę, aby się odezwać i coś zrobić. Kiedy już powiesz swoje, nie przeszkadzaj w mówieniu innym graczom. Daj im się też pobawić!

Praca zespołowa

W Equestrii przyjdzie ci się zmierzyć z wieloma trudnościami. Pewnie nie z każdą zdołasz sobie poradzić. Twój Kucyk wcale nie musi wchodzić na drzewa, znać starożytnych języków i projektować fantastycznie modnych ubrań, jednak wspólnie z przyjaciółmi i tak zdoła osiągnąć prawie wszystko. Kiedy zmagasz się z problemami, pamiętaj o przyjaciółach i o tym, co potrafią. Pokonanie największych przeszkód może być możliwe tylko wspólnymi siłami.

Gra fabularna to nie wyścigi

Wspominaliśmy już o tym wiele razy, ale warto to powtórzyć jeszcze raz. W Equestrii zwycięzcą jest każdy Kucyk, który się dobrze bawi. Nie zastanawiaj się więc, czy komuś poszło lepiej albo kto dowodzi, bo dopóki wszyscy bawicie się dobrze i współpracujecie ze sobą, to wszyscy jesteście zwycięzcami!

Pamiętaj o Elementach Harmonii

Staraj się, aby podczas gry było wesoło i zabawnie. Staraj się szczerze i prawdziwie odgrywać swoją postać. Nie żałuj Żetonów Przyjaźni i pomagaj Kucykom odnosić sukcesy. Okazuj lojalność wobec przyjaciół, nie pozostawiaj ich samym sobie, chyba że akurat tego chcą. Życzliwie odnoś się do każdego, kto z tobą gra, nawet jeśli inne postaci wcale nie są miłe. Pamiętaj o podtrzymywaniu przyjaźni, bo przecież przyjaźń to magia!



Jak prowadzić grę *Equestrię*: *Puść Wodze Fantazji?*

Gratulacje! Wybrano cię do najważniejszej roli w całej grze. Bycie mistrzem gry wymaga trochę pracy, ale ten wysiłek zwraca się z nawiązką. Każda przygoda jest inna i zanim siądziesz z graczami do stołu, musisz ją starannie przeczytać. Pamiętaj o poniższych radach, a bez trudu poradzisz sobie z prowadzeniem. Po rozegraniu kilku przygód połączysz się, o co w tym wszystkim chodzi, i może nawet zaczniesz pisać własne przygody.

Kilka nazw na początek

W podręczniku używamy różnych nazw i skrótów, pewnie wcześniej ci nieznanych. Oto kilka z nich:

- **MG (mistrz gry):** Zapewne to właśnie ty, miło cię poznać! Mistrz gry opowiada całą historię, wyjawia sekrety i ostatecznie rozstrzyga wszelkie spory.
- **KG (Kucyk gracza):** Kucyk, w którego wciela się gracz.
- **BN (bohater niezależny):** Tak nazywają się wszystkie postaci, których nie kontrolują gracze, ale MG.
- **Sesja:** Okres między chwilą, w której grupa graczy zasiada do gry, a chwilą, kiedy od niej wstaje. Zwykle jest to kilka godzin.
- **Przygoda:** Cała opowieść, opowiedziana od początku do końca. Coś w stylu odcinka serialu *My Little Pony*. Wiele przygód trwa dłużej niż jedną sesję.
- **Kampania:** Kiedy kończy się jedna przygoda, zapewne Kucyki chcą już następnej, a potem jeszcze jednej i jeszcze jednej! Kampania to seria kolejnych przygód tej samej grupki Kucyków.





Jak fajnie poprowadzić pierwszą przygodę?

Krok 1: Przeczytaj podręcznik

Na pewno chcesz poznać zasady gry najlepiej, jak tylko się da. Nie musisz znać wszystkich reguł na wyrywki, ale jeżeli postarasz się je dobrze zapamiętać, zaoszczędzi ci to mnóstwo czasu podczas gry.

Krok 2: Przeczytaj przygodę

Teraz uważnie przeczytaj przygodę, którą zamierzasz poprowadzić. Na pierwszą sesję świetnie nadaje się ta ze stron [100–138](#). Podczas czytania możesz zrobić kilka notatek, aby łatwiej zapamiętać imiona postaci i nazwy miejsc. Wcześniejsze przeczytanie przygody jest bardzo ważne. Chodzi o to, żeby w pełni zrozumieć całą historię i motywacje jej poszczególnych bohaterów. Warto też być przygotowanym na różne niespodzianki czekające po drodze.

Krok 3: Zbierz graczy i stwórzcie Kucyki!

Na tym etapie potrzebujesz już pozostałych graczy. Do tej pory zajmowało cię głównie spokojne czytanie reguł oraz przygody, by poczuć się w nich pewnie. Ale teraz pora na nieco zamieszania! Zbierz graczy, zadbaj, abyście mieli dla siebie co najmniej jedną, może dwie godziny, i stwórzcie wspólnie Kucyki (wcześniej przeczytaj odpowiedni rozdział!).

W poprzednim rozdziale znajdziesz kilka porad, które mogą się przydać przy tworzeniu Kucyków. Upewnij się, że gracze zapoznali się z tymi poradami. Możesz też jeszcze raz przeczytać je na głos. Kiedy już stworzycie własne Kucyki, pora na przygodę! A może nawet kilka...

Krok 4: Poprowadź przygodę!

Wiesz już jak grać, znasz opowieść i masz przy sobie przyjaciół. Czas podzielić się z nimi przygodą! Prowadzenie przygody może być niesamowitym doświadczeniem, ale za pierwszym razem może być trochę trudne. Nie przejmuj się! Zebraliśmy tu krótką listę przydatnych rad, które warto mieć w pamięci podczas snucia opowieści.

Najważniejsza zasada

Najważniejsza zasada gier fabularnych to dobra zabawa. Celem grupy jest wyciągnięcie z gry jak najwięcej frajdy!

Dotyczy to wszystkich graczy, łącznie z tobą. Jeśli nie bawicie się za dobrze, zastanów się dlaczego i zmień to. Czasem nawet będzie trzeba zmienić albo zignorować jakieś zasady podręcznika – NIE WAHAJ SIĘ! Może to zabrzmieć dziwnie, bo przecież 90% tej książki to właśnie reguły, ale naprawdę mówimy poważnie. Jeżeli jakaś reguła przeszkadza w zabawie, to trzeba ją pominąć, zmienić albo wymyślić inną, zupełnie nową. Naprawdę nie mamy nic przeciwko – każda grupa jest inna i każda zasługuje na fantastyczną zabawę.

Gracze nie czytają przygody i świat oglądają tylko za twoim pośrednictwem

Niby zupełnie oczywista sprawa, ale nie zawsze łatwo zrozumieć, dlaczego to takie ważne. W grze fabularnej będziesz opowiadać graczom, co widzą ich Kucyki, co gdzie się znajduje i co robią BN (przypominamy raz jeszcze – chodzi o bohaterów niezależnych). Gracze będą tego wszystkiego doświadczać wyłącznie za twoim pośrednictwem, dlatego to takie ważne, żeby snuć opowieść dokładnie o wszystkim, co jest istotne dla przygody i możliwie jak najbardziej wyczerpująco odpowiadać na pojawiające się pytania.

Czasem może się ci wydawać, że gracze postępują zupełnie bez sensu lub zachowują się trochę głupio. Kiedy tak się stanie, zastanów się, dlaczego coś, co uważasz za wyraźny trop, zostało odczytane zupełnie inaczej albo dlaczego gracze nie dostrzegli, że to jest ważne. Masz też okazję zapytać ich, dlaczego akurat tak się zachowują i przekazać jakąś informację związaną z tym, co źle zrozumieli albo dowiedzieć się, dlaczego zrobili coś niespodziewanego, co zupełnie nie przyszło ci do głowy.





BN to smaczki

BN są ogromnie ważną częścią świata Equestrii. To mnóstwo Kucyków rozmaitych rodzajów i o różnych charakterach, od których można się wiele dowiedzieć i nauczyć. Kiedy odgrywasz jakiegoś BN, pamiętaj, aby zaznaczyć, w jaką konkretnie postać się wcielasz. Niektórzy MG mówią z różnymi akcentami albo zmieniają głos. Inni wypowiadają wcześniej imię postaci, którą akurat odgrywają. Staraj się, aby BN jak najczęściej rozmawiali bezpośrednio z graczami.

Zostań fanem swoich graczy

Czasem łatwo wpaść w pułapkę myślenia o grze fabularnej jako o starciu dwóch stron: graczy i MG. Uważaj, aby stawiając przed graczami różne wyzwania, nigdy nie traktować ich jak przeciwników. Gra fabularna nie jest żadnym konkursem, jedyni zwycięzcy to ci, którzy dobrze się bawią. Co oznacza bycie fanem (albo fanką) graczy? Chodzi o to, żeby stawiać ich w sytuacjach, w których mogą zabłysnąć i cieszyć się z ich osiągnięć, a nie próbować ich pokonać. Kiedy grupie wreszcie uda się zdobyć trzecią magiczną kulę, to ciesz się razem z nimi, a nie marudź, że poradzili sobie ze wszystkimi wyzwaniami.

Nie przejmuj się pomyłkami

Błędy zdarzają się każdemu. Czasem niewielkie, jak zapomnienie o Wybuchowej Podkowie. Czasem spore, jak na przykład przegapienie faktu, że Pegazy mogą latać. Ważne, aby od razu przechodzić nad błędami do porządku dziennego i dbać, żeby nie przeszkadzały w grze. Tylko w absolutnej ostateczności cofaj to, co się wydarzyło. We wszystkich pozostałych przypadkach zawsze próbuj pchać akcję do przodu, wymyślając powód, dlaczego stało się coś nietypowego (na przykład Pegaz skaleczył sobie skrzydło i nie mógł latać). Jeśli przez taką pomyłkę któremuś z graczy coś nie wyjdzie, potraktuj to podobnie jak słabostkę, i daj mu Zeton Przyjaźni.

Gracz kontra Kucyk

Gracz nie powinien uzależniać zachowania swojego Kucyka od tego, co wie on sam, ale od tego, co wie Kucyk. Na przykład, jeśli gracz wie, że przygoda nazywa się Klątwa Wampirkuca, nie powinien od razu, na dzień dobry, zajmować się poszukiwaniami wampirzych Kucyków i robieniem zapasów czosnku. Należy zniechęcać do takich zachowań, bo wtedy gracz wcale nie myśli jak swój Kucyk, ale kombinuje, jakby tu „wygrać”. A zniechęcać można na dwa sposoby. Pierwszy polega na pilnowaniu, żeby gracze nie wiedzieli o przygodzie więcej, niż ich Kucyki. Drugi, na wyjaśnianiu im, że Kucyki nie wiedzą przecież wszystkiego, co wiedzą gracze, i że zabawa da więcej frajdy, kiedy wszyscy będą próbowali robić to, co zrobiłyby ich postaci w danej sytuacji.

Grunto to zabawa

Już trochę o tym wspominaliśmy, ale warto przypominać to stale. Gra ma stawiać przed tobą i graczami wyzwania, pobudzać was do myślenia, a przede wszystkim sprawiać wam jak najwięcej frajdy! Mówcie zabawnymi głosami, śmiećcie się z kawałów i wymyślajcie coraz to nowsze sposoby wspólnej, niesamowitej zabawy. Każda grupa jest inna, ale każda będzie czerpać z gry radochę!

Scenariusz przygody

Zwierzaki w opałach





EQUESTRIA, FANTASTYCZNA
KRAINA CUDÓW I MAGII.
KRAINA, W KTÓREJ
POJAWIŁ SIĘ RÓWNI
MAGICZNY PROBLEM.
I TO TAKI, Z KTÓRYM
NAWET NAJMAŁDZIEJSZE
KUCYKI MAJĄ KŁOPOT...



KŁĄTWA
STATUETEK...



KŁĄTWA
CZEGO?



STATUETEK! NIE
SŁYSZAŁAŚ O NIEJ?
JEST OKROPNA!
RANO BIEGASZ SOBIE
WESOŁO, A POTEM
NAGLE „PUFF”...



„PUFF”!
I ZMIENIASZ SIĘ
W TAKĄ MAŁĄ STATU...
STATUCOŚTAM.



JESZCZE NIKOMU
NIE STAŁA SIĘ PRZY TYM
KRZYWDA, BO STATUETKI
ZAWSZE ZMIENIAJĄ SIĘ
Z POWROTEM W KUCYKI,
ALE TO STRASZNE, ŻE NIE
WIEMY, DLACZEGO TAK
SIĘ DZIEJE.



HEJ!
ZNACZKOWA
MAPA POWINNA DAĆ
RADE OKREŚLIĆ, DOKĄD
MUSIMY SIĘ UDAĆ!



JUŻ NIEDŁUGO SIĘ
DOWIEMY! UŻYŁAM METODY
TRIANGULACJI, ABY DOKŁADNIE
ZLOKALIZOWAĆ WYSTĘPOWANIE
ZNANYCH ZNAM PRZYPADKÓW, DZIĘKI
CZEMU NAMIERZYŁAM MAGICZNY REZONANS
ROZCHODZĄCY SIĘ PO CAŁEJ EQUESTRII,
CO POMOGŁO MI ZLOKALIZOWAĆ NAJBARDZIEJ
PRAWDOPODOBNE ŹRÓDŁO KŁĄTWEY. NASTĘPNIE
NANIOSŁAM TE DANE NA MATRYCĘ LOKACJI
ZNACZKOWEJ MAPY, ŻEBY OKREŚLIĆ MOŻLIWE
KIERUNKI, W KTÓRE POWINNIŚMY SIĘ UDAĆ.
JESZCZE SZYBKO ZASTOSUJĘ
ALGORYTM DIJKSTRY
I RUSZAMY DO...

Zwierzaki w opałach

Twilight Sparkle zmartwiła się, kiedy na Znaczkowej Mapie zamigotało miejsce zwane Złą Ziemią.

– Och, nie! Czeką nas chyba długa droga...

– Ee... nas wszystkie? – wyszeptała Fluttershy.

– Wszystkie! – podkreśliła Rainbow Dash. – Patrzcie, pokazują się tam nasze znaczki. A jeśli mamy ruszyć do Złej Ziemi, będziemy musiały bardzo dbać o siebie nawzajem.

Fluttershy zadrżała na sam dźwięk ponurej nazwy miejsca, do którego miały się udać.

– Ale co z dniem spa w chatce Fluttershy, który obiecałyśmy naszym zwierzacom? – zapytała Rarity, potrząsając grzywą. – Moja kochana Opal koszmarnie się na mnie obrazi, jeśli ją zawiodę. Nie będzie jadła przez tydzień!

– A mój biedny mały Gummy zapłacze krokodylimi łzami – pisnęła Pinkie. – Cały tydzień mi opowiadał, jak bardzo nie może się doczekać tego dnia!

– To może ja zostanę i zaopiekuję się zwierzakami? – wyszeptał Spike z nadzieją w głosie.

– Nie, Spike, wszyscy będą potrzebni – oznajmiła Twilight Sparkle. – Obawiam się, że misja związana z Kłętą Statuetką może okazać się sporym wyzwaniem, a jeśli się nie mylę, to musimy trzymać się razem, zwłaszcza na Złej Ziemi.

Zapadła cisza, a Kucyki wpatrywały się w mapę. W całej Equestrii różne Kucyki bez żadnej zrozumiałej przyczyny nagle zmieniały się w małe statuetki. W większości przypadków zaraz wracały do swojej normalnej postaci, ale nic z tego nie pamiętały!

– Hej, mam pomysł! – zapiszczała Applejack. – Może poszukamy w Ponyville ogarniętych, miłych Kucyków, które zaopiekują się naszymi zwierzakami?

– To brzmi jak plan – roześmiała się Twilight Sparkle. – Nasze zwierzaki można przecież dopieścić, gdy nas nie ma. Dobra, poszukajmy jakichś Kucyków, które nam pomogą...





Uwaga!

Koniecznikie przeczytaj przed grą!

Zwierzaki w opałach to przygoda do gry *Equestria: Puść Wodze Fantazji*, przeznaczona dla Kucyków graczy (KG) na poziomie 1 – postaciom na wyższych poziomach może się wydać za łatwa. Jeśli chcesz w nią zagrać z bardziej doświadczonymi Kucykami, mistrz gry (MG) powinien zwiększyć poziom trudności lub siłę przeciwników w tej przygodzie, albo wprowadzić kilka niespodziewanych konfrontacji.

Pamiętaj, że jeśli masz brać udział w tej przygodzie jako gracz, a przeczytasz treść tego rozdziału przed grą, popsujesz sobie niespodziankę i stracisz przyjemność poznawania opowieści. Jeśli nie jesteś MG **przestań już czytać!** Jeszcze czytasz? Niegrzeczny Kucyk! **Natychmiast przestań czytać!**

Cześć, mistrzu gry. Tobie akurat wolno czytać dalej. Jeśli będziesz grać w tę przygodę po raz pierwszy, nawet musisz to zrobić i dokładnie zaznajomić się z całą opowieścią. Przyda ci się także znajomość podstawowych zasad gry, żeby nie musieć co chwila zaglądać do podręcznika. Tylko pamiętaj, opowieść jest ważniejsza od reguł! Jeśli zapomnisz o jakiejś zasadzie, nie przerywaj gry! Podejmuj decyzje „z kopyta” i płynnie prowadź przygodę. Jako MG musisz zadbać o to, by przygoda wciągnęła wszystkich grających – więc jeśli pomylisz kilka regulek, nic się nie stanie. Pamiętaj, w tej grze nie ma zwycięzców ani przegranych, to przecież gra opowieści! Tu frajdę dają reakcje graczy na każde wydarzenie, rozwiązywanie problemów, jakie się przed nimi pojawiają oraz relacje - zarówno te między graczami, jak i z wszystkimi innymi postaciami, które powołujesz do życia, kiedy snujesz opowieść.

A zatem... pora zaczynać! Niech gracze stworzą swoje Kucyki (chyba że mają je już gotowe), a następnie przeczytaj im tekst z ramki „Przeczytaj na głos”. Tylko nie czytaj [tekstu w nawiasach]!

Przeczytaj na głos:

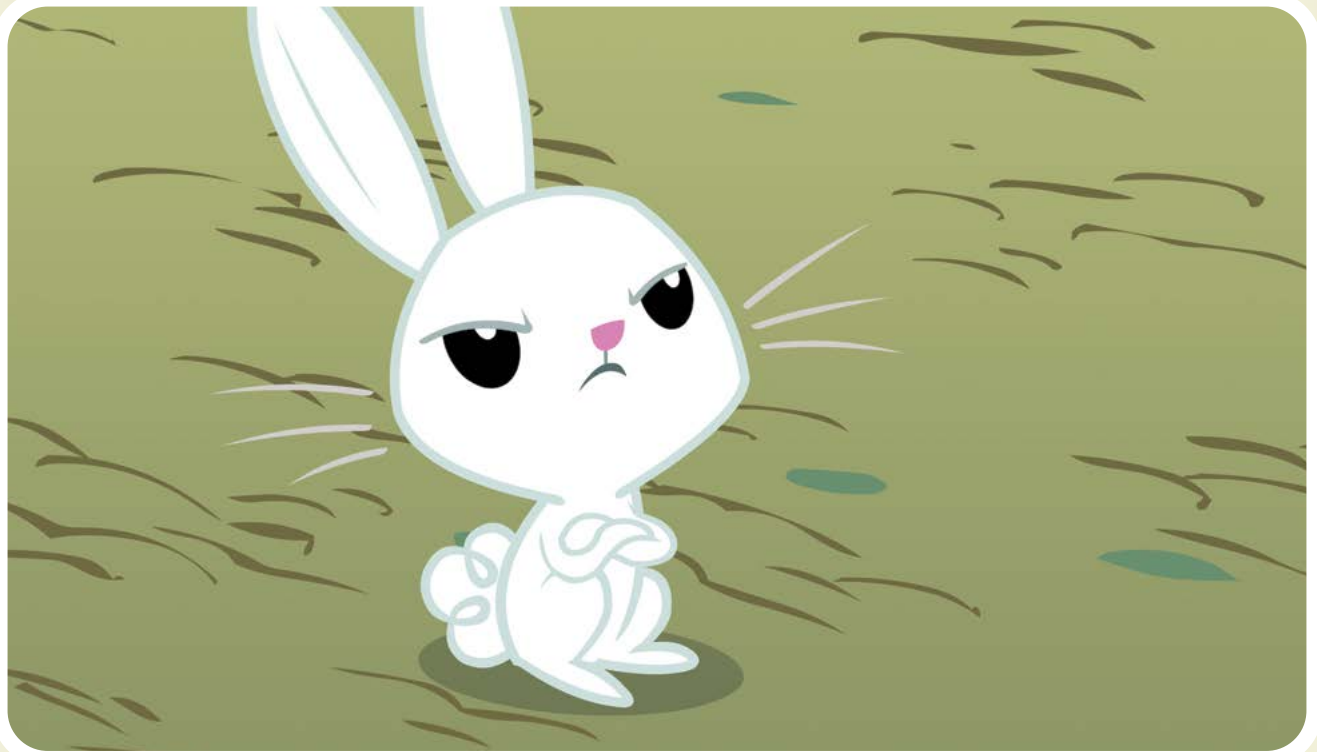
W Ponyville trwa piękny, słoneczny dzień. Przyszlście na targ, żeby kupić coś do jedzenia i spotkać się z przyjaciółmi. Na targu roi się od Kucyków najróżniejszych kształtów i rozmiarów. Piękna pogoda ściągnęła tutaj chyba całe Ponyville! Zrobiliście zakupy, a sakwy wypchaliście po brzeżki jedzeniem i różnymi smakołykami. [MG: Zapytaj każdego gracza, co kupił jego Kucyk].

Waszą uwagę zwrócił wielki tłum zebrany pod fontanną i wiwatujący na cześć jakiegoś ulicznego artysty. To młody Jednorożec, bawiący Kucyki swoimi magicznymi sztuczkami. Przypatrujecie się, jak wyczarowuje z powietrza jabłka, wyciąga kolorowe kwiaty z cylindra i tworzy nad głową migoczącą tęczę. I dlatego nie pilnujecie waszych sakw z zakupami. Jedno z was [MG: wybierz Kucyka, który ma w sakwie najpyszniejsze smakołyki] czuje, że jego sakwa zrobiła się cięższa!

Gdy zerkasz do swojej torby, widzisz w środku miłutkiego, puchatego królika o białym futerku i wielkich czarnych oczach. Udało mu się jakoś wślizgnąć do sakwy i właśnie opycha się tam smacznym, kucykowym jedzonkiem. Twoim jedzonkiem.

Co robicie?





W mojej sakwie jest królik!

Królik to Angel, zwierzak Fluttershy. Zabrała go ze sobą na targ, kiedy szukała Kucyków mogących zaopiekować się zwierzakami podczas gdy ona i jej przyjaciółki wyruszą na misję.

Królik jest słodziutki, ale zdecydowanie nie najlepiej wychowany. Jeżeli KG spróbują go wyjąć z sakwy albo zabrać mu jedzenie, będzie srogo powarkował i patrzył złowrogo, broniąc ze wszystkich sił zdobycznych smakołyków.

Pozwól KG spędzić kilka chwil na próbach poradzenia sobie z upartym, złym królikiem, a potem przedstaw...

Fluttershy!

W stronę Kucyków graczy kłusuje Pegaz, klaczka o żółtej sierści i różowej grzywie. Ma wielkie niebieskie oczy, którymi spogląda na nich nieśmiało. Jej znaczkiem są trzy różowe motylki. To Fluttershy!

Przeczytaj na głos:

– Mogę przeszkodzić? – Fluttershy mówi swoim cichuteńkim głosikiem. – Dziękuję za uratowanie Angela, mojego królika. Musiał czmychnąć, gdy nie patrzyłam. Wszędzie go szukałam!

Delikatnie wyjmując królika i tuli go mocno. Tymczasem zza jej uścisku zwierzak zerka na was, wściekle krzywiąc pyszczek. Fluttershy mówi dalej:

– Najwyraźniej macie kopytko do zwierząt – uśmiecha się wstydliwie. – Mój mały Angel chyba was polubił.

Angel, słysząc te słowa, energicznie kręci głową i cały czas gapi się na was. Fluttershy ewidentnie tego nie zauważa.

– Och, tak sobie myślę... Może jesteście właśnie tymi Kucykami, których szukam? Ja i moje przyjaciółki wyruszamy na ważną misję i potrzebujemy kogoś, kto zajmie się zwierzakami pod naszą nieobecność. Czy moglibyście nam pomóc?

Reszta przygody zależy od tego, czy KG się zgodzą. Jeżeli szybko odpowiedzą „tak!”, nie zadając żadnych pytań, nagrodź Żetonem Przyjaźni pierwszego gracza, który to powie.

A co jeśli powiedzą „nie”?

Jeżeli stanie się coś takiego, zwróć KG uwagę, jaki to zaszczyt, że o pomoc prosi ich sama Fluttershy razem z przyjaciółmi, wśród których jest przecież słynny Alikorn, Księżniczka Twilight Sparkle!

Jeśli gracze nadal nie będą chcieli pomóc i odmówią Fluttershy, ta zaleje się łzami i zacznie chlipać:

– *Ojejku! Nie zdążę już znaleźć nikogo innego do opieki nad naszymi zwierzakami! Musimy ruszać, a nie możemy zostawić zwierzaków samych! Obiecaliśmy im dzień spa w moim domku i będą bardzo rozczarowane, jeśli nie dotrzymamy tej obietnicy!*

Jeśli łzy Fluttershy nie zdołają poruszyć graczy i sprawić, by jednak zaproponowali pomoc, to chyba muszą się jeszcze sporo nauczyć o przyjaźni! Jeżeli któryś z Kucyków będzie dla niej niemiły, możesz mu zabrać Żeton Przyjaźni.

Ostatecznie, Fluttershy może spróbować przekonać KG do pomocy, proponując im jakąś nagrodę:

– *Księżniczka Twilight Sparkle na pewno was sownie nagrodzi, jeżeli nam pomożecie. Będzie bardzo, bardzo, ale to bardzo wdzięczna!*

Jeśli i to nie zadziała, musisz spróbować jakiegoś innego sposobu, żeby nakłonić KG do wizyty w Lesie Everfree. Kiedy już tam trafią, mogą natknąć się na zagubione zwierzaki i je uratować. A może KG zabłądzą w lesie, szukając czegoś, co tam schowano, a co jest dla nich bardzo ważne? A może Jednorożec z placu targowego pomyli czary i wywoła magiczną trąbę powietrzną, która zabierze KG hen daleko, w głąb Lasu Everfree? Na pewno znajdziesz jakiś sposób, żeby powieść potoczyła się odpowiednim torem. Powodzenia!

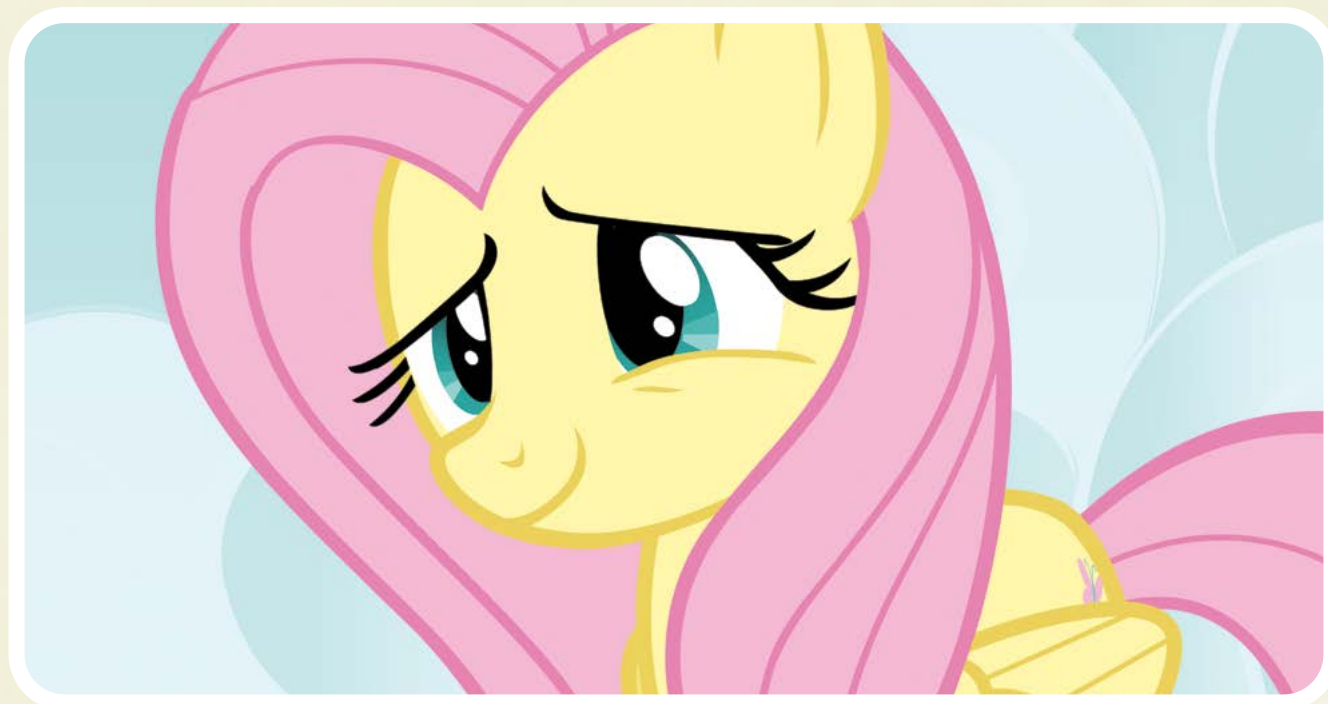
Tak, chętnie pomożemy!

Kiedy tylko KG zgodzą się pomóc Fluttershy, ta zatrzepocze rzęsami i pośle im przepiękny uśmiech.

– *Dziękuję, przyjaciele! Spotkajmy się jutro rano przy mojej chatce na skraju Lasu Everfree. Przedstawię was moim przyjaciółom i naszym zwierzacom. Na pewno się ucieszą. Do zobaczenia!*

Fluttershy odwraca się i znika wśród tłumu. Angel, jej królik, zerka na KG znad jej ramienia, pokazuje im język i wygraża piąstką.

Pozwól KG przez chwilę porozmawiać ze sobą o spotkaniu z Fluttershy, a potem możesz poprosić, żeby pokrótce opisały, co robią przez resztę dnia – zanim rozpocznie się następna scena.



Część 1

Opiekunowie zwierzaków

Chatka Fluttershy

Następnego ranka KG powinny ruszyć do chatki Fluttershy, żeby tam spotkać się z Główną Szóstką i zaopiekować się ich zwierzakami.

Chatka Fluttershy stoi na skraju Lasu Everfree – dzikiej i tajemniczej puszczy, której Kucyki lękają się i unikają.

Do domku idzie się po niewielkim mostku nad rwącą rzeką.

Dom Fluttershy wyróżnia się dachem z zielonych liści, przez co trochę przypomina domek na drzewie. Na dachu i pobliskich drzewach wisi mnóstwo budek dla ptaków i karmników, a w powietrzu rozbrzmiewają piękne ptasie trele. Po ścieżce wiodącej do wejścia skaczą dzikie króliki i wiewiórki, które rozpierzchają się na widok zbliżających się Kucyków.

Drzwi otwiera Fluttershy. – *Ale się cieszę, że was widzę! Wchodźcie, poznacie moich przyjaciół!*

Wewnątrz jest bardzo przytulnie. Znajduje się tam kilka wygodnych legowisk dla Kucyków oraz parę wymoszczonych koszyków – na wypadek, gdyby w odwiedziny wpadły jakieś zaprzyjaźnione zwierzaki. U powały wisi kilka ptasich domków, w których kolorowe ptaki trzepoczą skrzydłami nad głowami KG. Przy posadzce znajduje się mnóstwo mysich dziur, z których spoglądają zaciekawione myszki. Na wiszących na ścianach półkach stoi wiele książek o zwierzętach i przyrodzie. W chatce Fluttershy jest bardzo czysto i schludnie, choć mieszka w niej tyle ptaków i zwierzaków.

Główna Szóstka

Razem z Fluttershy na spotkanie z KG czekają jej niezwykli przyjaciele: Applejack, Pinkie Pie, Rarity, Rainbow Dash, Twilight Sparkle i jej mały smoczy towarzysz, Spike. Na pewno nie trzeba ich przedstawiać. Ich cechy, talenty oraz całą resztę znajdziesz na stronach [136–137](#).

Twilight Sparkle podchodzi do KG i mówi:

– *Dziękujemy wam z całego serca za waszą szlachetną propozycję zajęcia się zwierzakami pod naszą nieobecność. Obiecaliśmy im dzień spa. Skoro będziecie na miejscu, byłoby doskonale, gdybyście o to zadbali.*

Jeżeli KG zapytają Twilight Sparkle o nową przygodę Głównej Szóstki, opowie im o Klątwie Statuetek (szczegóły znajdziesz na stronie [102](#)) i wyjawi, że razem z przyjaciółmi wybierają się do Złej Ziemi, gdzie spróbują wspólnie rozwikłać tę ponurą zagadkę.

Kiedy Twilight Sparkle skończy mówić, razem z przyjaciółkami przedstawia KG zwierzaki (przeczytaj teksty w ramkach towarzyszących imieniu każdego z Kucyków).



Twilight Sparkle

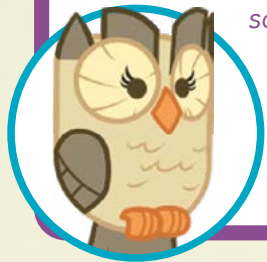
– To mój pupilek, **Sowalicja!**

Twilight podnosi brązową sowę o błyszczących oczach.

– Sowalicjo, przywitaj się.

Sowa pohukuje uprzejmie i skłania głowę.

– To bardzo dobrze wychowana sowa. Uwielbia, gdy drapie się ją za piórkami koło uszu, jest też bardzo łasa na czekoladowe myszki.



Applejack

– Powiedzcie **Winonie** cześć!

– Applejack uśmiecha się szeroko. Pod nogami Kucyka hasa białobrązowy piesek z czerwoną obrozą i złotą tabliczką z imieniem.

– Dajcie jej kostkę do pogryzienia, a zrobi się wesolutka jak robaczek w beczce jabłek! – oznajmia Applejack. – A najbardziej lubi... drapanie po brzuszku!



Pinkie Pie

– I co ty na to, **Gummy?** –

Pinkie podnosi do ucha małego aligatora. – Podobają ci się te Kucyki? Bo jeśli ty je polubisz, to ja też!

Aligator nie mówi ani słowa, tylko wpatruje się w was pustym wzrokiem.

– Gummy mówi, że ma chętkę na rybne ciasteczka. I oczywiście na grę w łapanie. To jego ulubiona zabawa!



Rarity

– **Opal** jest niesamowicie wrażliwa. Moją ślicznotką trzeba się cały czas zajmować.

Rarity głaszcze białą, puszystą kotkę z wysadzaną opalami obróżką na szyi, fioletową wstążką na czubku głowy i zabawkową myszką w pyszczku.

– Jada tylko najlepsze kocie smakołyki. Musicie też regularnie czesać jej futerko, bo sprawia jej to przyjemność.



Rainbow Dash

– Hej, **Tank!** Przywitaj się z nowymi przyjaciółmi! – uśmiecha się Rainbow Dash.

Duży, zielony żółw pełzający po podłodze z wolna podnosi na was spojrzenie. Nosi lotnicze gogle, a do skorupy ma przymocowane śmigło.

– Karmcie go dobrze sałatą i od czasu do czasu dajcie trochę polatać, a będzie wesół jak na wakacjach w tropikach!



Fluttershy

– Już poznaliście **Angela**. Powiem tylko, że was polubił... – łagodnie oznajmia Fluttershy.

Biały królik krzywi się i wywala język.

– To naprawdę milusie stworzonko. Potrzebuje tylko kilku soczystych marchewek, trochę głaskania, mnóstwo tulenia i masy miłych słów.



Czułe pożegnania

Kiedy Główna Szóstka przedstawi już swoje zwierzaki KG, Twilight Sparkle wyjaśni graczom, jak należy się nimi zajmować:

– Jeszcze nie wiem, jak długo nas nie będzie. Musimy udać się do Złej Ziemi, daleko na południu. Zamieszkajcie w chatce Fluttershy i zaopiekujcie się zwierzakami do naszego powrotu. Zadbajcie, żeby miały co jeść i zapewnijcie im rozrywkę. Obiecałyśmy zwierzakom dzień spa – dlatego wasze główne zadanie to dopilnowanie, by było im dobrze i żeby czuły się naprawdę dopieszczone! Zadbajcie też o czystość w chatce Fluttershy – to bardzo miło z jej strony, że pozwoliła wam się tutaj zatrzymać. Nie chcemy, aby po powrocie musiała sprzątać!

Na pewno wszystko będzie dobrze. Wyglądacie na miłe, uprzejme Kucyki, które są dobre dla zwierzaków. A teraz już na nas pora. Uważajcie i przede wszystkim bawcie się dobrze!

Twilight i jej pięcioro przyjaciół tulą zwierzaki na do widzenia, a potem razem ze Spikiem machają KG na pożegnanie i ruszają w podróż.

Pora na przekąskę

Gdy Twilight i jej przyjaciele znikają w oddali, w chatce zapada cisza. Sowalicia siada na oparciu krzesła i uważnie przygląda się opiekunom. Winona drapie się, wygląda na nieco znudzoną. Gummy patrzy prosto na KG, ani razu nie mrugając. Opal mierzy ich spojrzeniem, a potem krzywi pyszczek z niesmakiem i parska wyniośle. Tank wygląda, jakby spał. Angel mruży oczy i wbija w KG przeszywające spojrzenie.

Poproś wszystkich graczy, by przetestowali swój Umysł (trudność 2). Każdy, kto przejdzie test, uświadomi sobie, że najlepszym sposobem na uzyskanie przychylności zwierzaków jest ich nakarmienie. Trochę za wcześnie na obiad, ale może już pora na przekąskę?

Miejmy nadzieję, że gracze słuchali uważnie i zapamiętali, co jest ulubionym przysmakiem każdego ze zwierzaków.

W chatce Fluttershy można znaleźć mnóstwo schowków z pysznymi smakołykami dla różnych stworzeń – może KG dopisze szczęście i znajdzie akurat te smakołyki, których potrzebują?



- ♥ **Kość** dla Winony i **sałatę** dla Tanka można znaleźć bez trudu – wystarczy udany test Umysłu (trudność 2).
- ♥ **Rybne ciasteczka** dla Gummy'ego i **czekoladowe myszki** dla Sowalicii są już nieco bardziej schowane. By je znaleźć trzeba wykonać udany test Umysłu o trudności 3.
- ♥ Myślicie, że **marchewki** dla Angela będzie łatwo odszukać? Akurat! Angel domaga się specjalnego rodzaju marchwi – jakaś tam zwykła stara marchewka tylko go wkurzy! Odpowiednią marchew uda się znaleźć dopiero po udanym teście Umysłu (trudność 4).
- ♥ Najtrudniej sprostać gustom Opal. Będzie kręcić nosem na wszystko, co nie jest najwyższej jakości, najdroższym, najbardziej soczystym i najlepszym **kocim smakołykiem** – potrzebny będzie udany test Umysłu (trudność 5).

Oblany test oznacza, że w domku Fluttershy nigdzie nie można znaleźć poszukiwanego smakołyku. Każdy KG może szukać tylko raz.

Jeśli KG nie uda się nakarmić zwierzątek ich ulubionym jedzeniem, trudniej będzie nad nimi zapanować. Przez resztę przygody KG będą musiały pogarszać o stopień każdą kostkę, której użyją do testu Uroku związanego z niezadowolonym zwierzątkiem.

Charakterki zwierzątek

Każdy zwierzątko ma swój własny, niepowtarzalny charakter. Podsumowanie znajdziesz poniżej.



Angel

Rozpieszczony, lubi się rządzić i uważa, że wszystko mu się należy. Bardzo drażliwy, łatwo wpada w dziecinną histerię. Bardzo wybredny, jeśli chodzi o jedzenie. Lubi dokuczać opiekunom. Porozumiewa się piskami.



Gummy

Ma puste, bezrozumne spojrzenie. Łapie bezzębnymi szczękami wszystko, co tylko znajdzie się w zasięgu, i za nic nie chce tego puścić! Milczy, jednak Pinkie Pie jest przekonana, że z nią rozmawia.



Opal

Samolubna, drażliwa, potrafi manipulować. Łasi się do dobrze ubranych kucyków, ale pryca na te, które popełniają modowe gafy. Zadowolona mruczy, niezadowolona syczy.



Sowalicia

Bardzo dobrze wychowana sowa. Jest niezwykle inteligentna, rozumie polecenia i wykonuje je. Porozumiewa się hukaniem. To stworzenie nocne, dlatego w dzień zwykle śpi.



Tank

Powolny, ale bardzo lojalny, uczynny i uparty. Do skorupy ma przyczepione magicznie napędzane śmigło, dzięki któremu może latać. Nie wydaje żadnych dźwięków.



Winona

Przyjacielski, lojalny i wierny psiak. Dostaje szau, jeśli nie ma zapewnionej codziennej dawki ruchu. Szczeka, skomle, dyszy i warczy – jak każdy normalny pies.



Dzień dopieszczania

Kiedy KG nakarmią (albo spróbują nakarmić) zwierzaki, przyjdzie czas na spa. KG muszą postanowić, jak będą zabawiać i dopieszczać każdego zwierzaka... i wtedy zaczną się prawdziwe problemy!

Jeśli KG nie uda się zabawić zwierzaków, te zrobią się zniecierpliwione lub niegrzeczne: na przykład Sowalicia wleci któremuś z KG na głowę i zacznie głośno pohukiwać, Winona będzie biegała dookoła opiekunów i zapamiętała szczekała, Tank zacznie latać po pokoju, zahaczać śmigłami o półki i rozsypywać książki oraz ozdóbki, Gummy uparcie będzie próbował przyssać się do nogi któregoś z KG, Opal, prychając i sycząc, zacznie drapać meble, a Angel spróbuje zwać z chatki, starając się kopniakami pootwierać drzwi i okna, albo wyjdzie na zewnątrz kominem!

Jeżeli KG nie domyślą się, że zwierzaki potrzebują rozrywki, każ każdemu z nich przetestować Umysł (trudność 2). Sukces pozwoli Kucykom zrozumieć, że zwierzaki zachowują się niegrzecznie, bo są niedopieszczone.

KG muszą spróbować sobie przypomnieć, co każde zwierzątko lubi najbardziej. Jeśli jakiś KG chce dopieścić któregoś z podopiecznych, najpierw musi go do tego przekonać. To wymaga udanego testu Uroku (trudność 2) dla każdego zwierzaka poza Angelem (u niego trudność wynosi 8, ten królik naprawdę nie chce współpracować z Kucykami).

Jeśli KG zdołają zapanować nad Angelem, nagródź grupę Żetonem Przyjaźni, na który solidnie zasłużyła. Niestety, żeby utrzymać tego zwierzaka w ryzach, Kucyki graczy muszą ciągle powtarzać ten sam test. W końcu go obleją.

Gdy tak się stanie, przeczytaj im poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

Angel jest strasznie niegrzeczny i nie da się go upilnować! Pokazuje wam swój długi język, a potem daje susa, lądując na półce z książkami. Popycha rząd starannie ustawionych tomów, a te wywracają się niczym kostki domina. Książka na skraju półki spada prosto na Tanka i uruchamia jego śmigło. Żółw nagle wlatuje w powietrze, rozbija okno i leci w siną dal. Winona zaczyna szczekać i, chcąc ratować Tanka, wyskakuje w ślad za nim przez rozbite okno. Sowalicia skrzeczy spanikowana i wylatuje przez komin w chmurze sadzy, przez co Gummy potężnie kicha. Jego szczęki zaciskają się na ogonie Opal, którym akurat machała mu przed nosem. Kotka piszczy i skacze przerażona, jej rozcapierzone łapy wbijają się w zasłony. Karnisz z hukiem spada i przewraca na was kredens!

W pułapce!

KG muszą przetestować swoją cechę Ciało (trudność 5). Te Kucyki, którym się nie uda, zostaną uwięzione pod kredensem i stracą K8 Wytrzymałości. Jeśli jednak im się powiedzie, to uskakując przed szafą, zaplączą się w zasłony, w których uwięzną. Nie mogą nic zrobić, dopóki nie zdołają się z nich wygrzebać (patrz niżej).

Kucyki uwięzione pod kredensem mogą testować swoją cechę Ciało (trudność 5), żeby się uwolnić. Za każdym razem, gdy jakiś Kucyk nie zda testu, traci 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli KG ze sobą współpracują, zmniejsz trudność testu o 1 za każdego pomagającego Kucyka. Kredens jest bardzo ciężki, dlatego wydostanie się na wolność zajmuje mniej więcej pół godziny.

Kucyki zaplątane w zasłony w końcu uwolnią się po półgodzinnej szamotaninie. Nie muszą wykonywać żadnego testu.

Gdzie się podziały wszystkie zwierzaki?

Kiedy chociaż jeden Kucyk wygrzebie się spod zasłon albo kredensu, przeczytaj następujący tekst:

Przeczytaj na głos:

W chatce Fluttershy panuje teraz koszmarny bałagan! Na podłodze leżą pozrywane zasłony i przewrócony kredens, a na dodatek wszędzie walają się poduszki, ozdoby i powywracane krzesła. Szyba w oknie została rozbita w drobny mak, a całe pomieszczenie pokrywa sadza z komina. Kłapka dla kota w drzwiach chybocze się luźno. A zwierzaki? Nie ma po nich śladu!

Wszystkie zwierzaki uciekły. Zadbaj, żeby KG uświadomiły sobie, że teraz czekają je dwa poważne zadania. Najpierw muszą znaleźć zwierzaki i bezpiecznie odprowadzić je do chatki (patrz: [Część 2 przygody](#)). Później muszą jeszcze posprzątać w domku, zanim wróci tu Fluttershy z resztą Kucyków (patrz: [Część 3 przygody](#)).

KG powinny mieć świadomość, że ratowanie zwierzaków jest najważniejszym z zadań i tym właśnie trzeba zająć się w pierwszej kolejności.

Część 2

Na ratunek zwierzakom

W tej części przygody KG muszą wytropić wszystkie zwierzaki i uratować każde z nich z tarapatów, w które się wpakowało. Na następnych stronach dowiesz się, co przydarzyło się każdemu z pupili. Pamiętaj, żeby nie zdradzać tych informacji graczom! Muszą sami odnaleźć każdego zwierzaka, podążając za pozostawionymi wskazówkami.

Zwierzęcy detektywi

Jeśli KG wyjdą z chatki Fluttershy i zaczną szukać zwierzaków, odnajdą tropy prowadzące do każdego z pupilków.

- ♥ Ślady **króliczych łapek** prowadzą od klapki dla kota na południowy zachód, w głąb Lasu Everfree.
- ♥ **Ślady aligatora** prowadzą spod drzwi na skraj rzeki płynącej obok domku.
- ♥ W pobliście krzaki zaplątała się **fioletowa wstążka**.
- ♥ **Ślady sadzy** prowadzą od domku na południe, w głąb Lasu Everfree.
- ♥ W oddali, głęboko w południowej części Lasu Everfree, unosi się **chmura dymu**.
- ♥ Gdzieś z zachodniej części Lasu Everfree dochodzi ciche, smutne **wycie psa**.

Pozwól KG pomyszkować dookoła chatki i odkryć każdy z tropów. Potem niech sami zadecydują, za którym z nich podążą jako pierwszym.





Ślady króliczych łapek

KG mogą podążyć za tymi śladami na południowy zachód, w głąb Lasu Everfree. Po godzinnym marszu tym tropem ślady staną się prawie niewidoczne. Każdy KG musi wtedy przetestować swój Umysł (trudność 4), inaczej zgubi trop. Jeśli wszystkie Kucyki obleją test, to zabłądzą (patrz: [Zabłąkani w lesie](#)).

Jeśli Kucykom uda się z powodzeniem podążyć za śladami albo rozwiążą zadanie „Zabłąkani w lesie”, dotrą do ogromnej, ciemnej pieczary, gdzie ślad się urwie (patrz: [Odnalezienie Angela](#)).

Ślady aligatora

Ślady prowadzą do rzeki, która wpływa od południa do Lasu Everfree, i tam się urywają. Jeśli gracze sami niczego się nie domyślą, mogą przetestować Umysł (trudność 2), aby zorientować się, że Gummy po prostu wskoczył do rzeki i popłynął z nurtem. Rzeka jest na tyle wartka, że mały aligator nie dałby rady przeciwstawić się prądowi.

Przy brzegu widać łódkę z wiosłami, wystarczająco dużą, żeby zmieściły się do niej wszystkie KG. Wiosłować mogą najwyżej dwa KG naraz – wymaga to udanego testu Ciała (trudność 3) – inaczej łódka wymknie się spod kontroli, a wszyscy na pokładzie się poobijają, tracąc po 1 punkcie Wytrzymałości.

Wreszcie, mniej więcej po godzinie, rzeka wpływa do jeziora, w którym KG znajdą zagubionego pupila Pinkie Pie (patrz: [Odnalezienie Gummy'ego](#)).

Fioletowa wstążka

Fioletowa wstążka, którą Opal nosiła na głowie, zaplątała się w gałęziach krzaku obok chatki. Nieco dalej widać niebieski opal, który leży pośrodku wąskiej ścieżki prowadzącej na południowy wschód, w głąb Lasu Everfree.

Jeśli KG ruszą tą ścieżką, przez zarośla, to po około piętnastu minutach znajdą kolejny opal. Idąc dalej tą samą drogą, co mniej więcej piętnaście minut będą znajdować kolejne opale, a kiedy znajdą czwarty, dróżka zaprowadzi ich na niewielką łąkę (patrz: [Odnalezienie Opal](#)).

Ślady sadzy

KG mogą też ruszyć do Lasu Everfree, idąc śladami sadzy na wschód. Po drodze, co jakiś czas, natkną się na umorusane sadzą sówie piórko, leżące na ścieżce. Ślady są czasem trudne do zauważenia. Po około godzinie każdy KG musi przetestować swój Umysł (trudność 4), aby nie zgubić tropu. Jeżeli wszystkie Kucyki obleją test, zabłądzą (patrz: [Zabłąkani w lesie](#)).

Jeśli graczom uda się dojść ścieżką na miejsce lub trafią tam po rozwiązaniu zadania „Zabłąkani w lesie”, znajdą się w końcu na polanie w całości usłanej dziwnymi, niebieskimi kwiatami (patrz: [Odnalezienie Sowalicii](#)).

Chmura dymu

Jeżeli KG ruszą w stronę dymu, skierują się na południe, w głąb Lasu Everfree. Po około godzinie stracą dym z oczu, bo widok zasłonią im mroczne sylwetki drzew. Chcąc iść dalej, gracze muszą ponownie zorientować się, z której strony unosi się dym. Każdy KG testuje swój Umysł (trudność 6), aby ustalić, gdzie jest chmura. Jeśli test nikomu się nie uda, Kucyki się gubią (patrz: [Zabłąkani w lesie](#)). Najlepszym sposobem ustalenia kierunku jest wspięcie się na któreś z drzew. Wymaga to udanego testu Ciała (trudność 5). Owszem, w Equestrii Kucyki potrafią wchodzić na drzewa!

Jeśli graczom uda się wytropić chmurę lub rozwiążą zadanie „Zagubieni w lesie”, odnajdą źródło dymu (patrz: [Odnalezienie Tanka](#)).

Wycie psa

Jeśli KG pójdą w stronę wycia psa, ruszą do zachodniej części Lasu Everfree. Pójdzie im jak z płatką, ponieważ im głębiej wejdą w las, tym wyraźniej będzie słyszeć psie zawodzenie.

Po około godzinie drogi KG dotrą do starej chatki na polanie (patrz: [Odnalezienie Winony](#)).

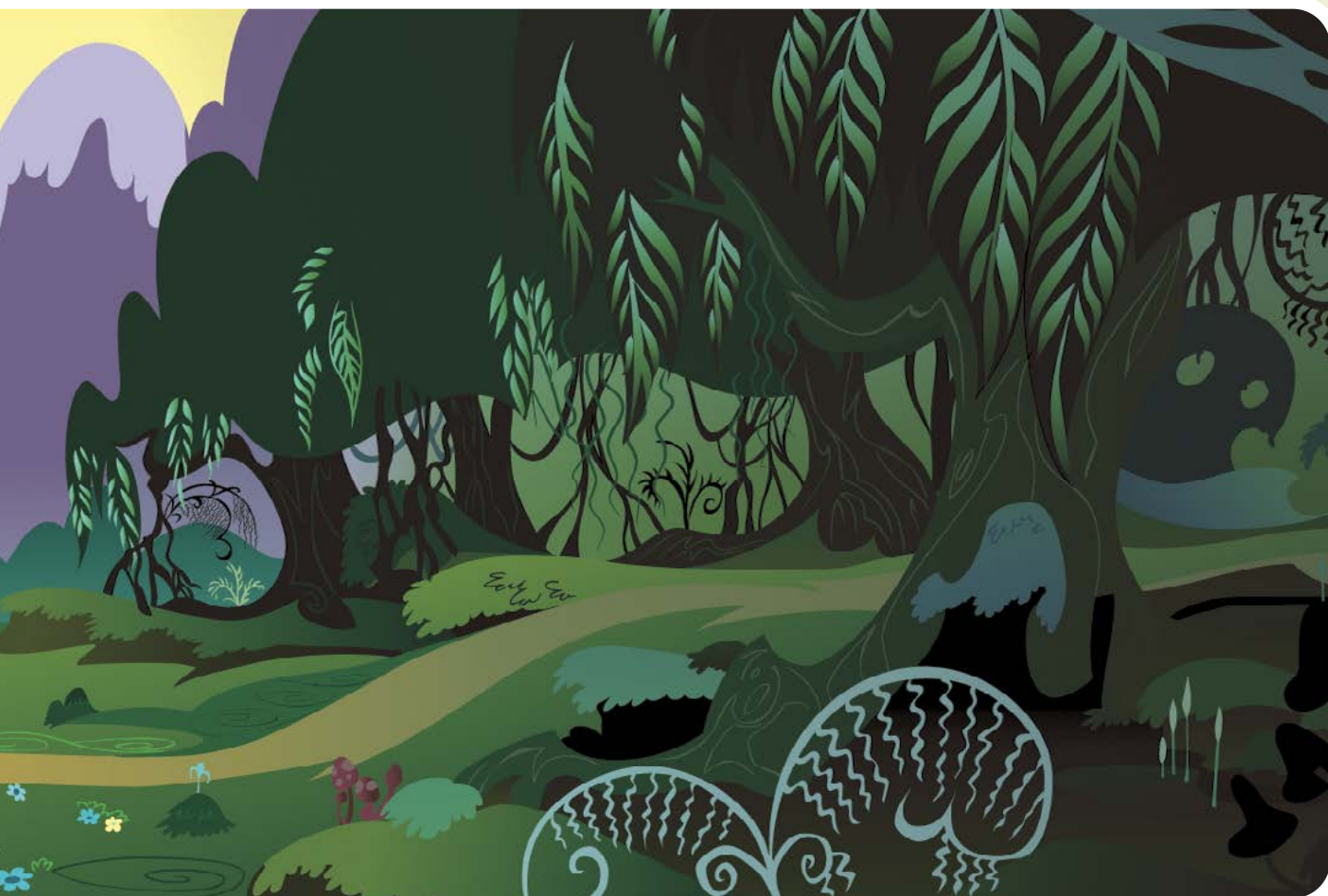


Las Everfree

Las Everfree to dzika puszcza rozciągająca się zaraz pod Ponyville. Ostrożne Kucyki unikają tego miejsca, bo jest tam strasznie, dziwnie i aż skrzy od niesamowitej magii.

Oczywiście KG wejdą do puszczy, żeby ratować zwierzaki. Zadbaj, by poczuły, że to miejsce dla tych, co się lubią bać. Kiedy będą się skradać przez ciemny las, opisz widoki, dźwięki oraz zapachy mrocznej puszczy.

- ♥ Wznoszące się ponad nimi koszmarnie drzewa wyglądają jak pokręcone monstra i odcinają dostęp promieni słońca.
- ♥ Konary przypominają szpony, które zdają się sięgać po Kucyki i łapać je za grzywy i ogony.
- ♥ Okropne, czarne, kolczaste pnącza wyglądają, jak gdyby powoli czołgały się i pełzały wśród zarośli.
- ♥ W ciemnościach błyszczą czerwone, złowrogie ślepie.
- ♥ Słysząc dziwne, zwierzęce odgłosy i nawoływania, takie jak pomruki, piski i zgrzyty, dobiegające spośród gałęzi i krzaków.
- ♥ Nad głowami KG drażniąco buczą i brzęczą owady.
- ♥ Czuć stęchły zapach wilgotnej ziemi oraz mokrych, gnijących liści.



Zabłąkani w lesie

Za każdym razem, kiedy KG zgubią się w Lesie Everfree, wybierz jedno z wydarzeń z poniższej listy. Jeżeli chcesz, możesz je wylosować rzutem K6. Jeśli gracze się nie zgubią, możesz również wprowadzić któreś z poniższych zdarzeń, aby podkreślić nieco atmosferę (lub w przypadku Zecory, by pomóc KG). Wydarzenia nie zostały opisane szczegółowo – tylko od ciebie zależy, jak przebiegną.

- 1. Moczary.** Jeden albo dwa (ale nie wszystkie) KG wchodzą w bagno i szybko w nim grzęzną, dopóki przyjaciele wspólnie ich nie wyciągną. Po uratowaniu Kucyki, które wpadły w błoto, bardzo brzydko pachną – muszą pogorszyć swoją kostkę Uroku o jeden stopień, dopóki się nie umyją. *Fuj!*
- 2. Kolczaste zarośla.** KG wchodzą prosto w kolczasty głóg, który wplątuje im się w ubrania, grzywy i ogony. Nie dadzą rady ani iść przed siebie, ani się cofnąć tak, by uniknąć podrapania. Jeśli Kucyki nie znajdą sposobu na wydostanie się z krzaków bez skaleczeń, to uwolnienie każdy z nich musi okupić stratą K4 punktów Wytrzymałości.
- 3. Nawiedzone rododendrony.** Ogromne rośliny dookoła KG nagle zaczynają się samodzielnie ruszać i osaczają Kucyki. Wokół kopytek oplatają się liściaste pnącza, a szczyty roślin nachylają się ku nim jak rozdziawione paszcze. Jeżeli KG nie mają jakiegoś sprytnego planu, to każdy z nich musi podjąć wyzwanie, korzystając z cechy Ciała przeciwko cesze Ciała roślin wynoszącej K6. Jeśli im się uda, wypłaczą się, ale w razie przegranej tracą 1 punkt Wytrzymałości i muszą próbować jeszcze raz...
- 4. Kragidyl.** KG muszą przejść przez małe jezioro pełne cuchnącej, zielonej wody. Można to łatwo zrobić, stąpając po dużych kamieniach ciągnących się w poprzek jeziora. W połowie drogi jeden z tych kamieni okazuje się grzbietem kragidyla – ogromnego, złego gada o łuskach z kamienia! Stwór jest głodny i próbuje złapać KG. Czy zauważą kragidyla, zanim na niego wejdą? A jeśli go zdenerwują, to jak zdołają mu uciec? A może spróbują go pokonać? Statystyki kragidyla znajdziesz na stronie [133](#).
- 5. Patykowilki.** Powietrze przeszywa straszliwe wycie. Z zarośli wyskakuje grupa dzikich patykowilków, monstrów złożonych z konarów, kory i liści. Ich oczy błyszczą upiornym, zielonym blaskiem. KG muszą sobie z nimi poradzić – pokonać je, przechytrzyć albo zwiąć. Statystyki patykowilka znajdziesz na stronie [134](#).
- 6. Zecora.** Grzywy stają dęba KG, które mają przemożne wrażenie, że są obserwowane. Nagle dostrzegają duże, żółte oczy przypatrujące się im z ciemnych głębin lasu. Straszne ślepie zaczynają się poruszać, zbliżają coraz bardziej i bardziej... Co zrobią KG?

Na szczęście to przyjaciel – ale nie mów o tym KG aż do ostatniej chwili! Zbliży się Zecora – jej opis i statystyki znajdziesz na stronie [135](#). Jeśli KG zrobią na niej dobre wrażenie, opowie im o lesie (od tej pory każdy KG, sprawdzając, czy zgubił się w lesie, polepszy swoją kostkę Umysłu o jeden stopień). Zecora podaruje także Kucykom eliksir, który każdemu z nich przywróci K6 punktów Wytrzymałości, jednak pod warunkiem, że Kucyk wypije tylko jedną porcję. W innym razie dostanie bólu brzuszka, co do końca przygody pogorszy mu cechę Ciała o jeden stopień. Zecora może także uleczyć KG z kłutwy Czarciego Żartu (patrz: strona [127](#)).



Elementy Harmonii

Każdy właściciel zwierzaka jest wcieleniem jednego z Elementów Harmonii.

- ♥ Fluttershy (właścicielka Angela) – dobroć.
- ♥ Pinkie Pie (właścicielka Gummy'ego) – śmiech.
- ♥ Rarity (właścicielka Opal) – szczodrość.
- ♥ Twilight Sparkle (właścicielka Sowalicii) – magia (za sprawą połączenia innych elementów).
- ♥ Rainbow Dash (właścicielka Tanka) – lojalność.
- ♥ Applejack (właścicielka Winony) – uczciwość.

Najlepszym sposobem uratowania każdego zwierzaka jest nawiązanie do Elementu Harmonii jego właściciela. KG pewnie będzie trudno na to wpaść, ale jeśli utkną w ślepym zaułku, poproś ich o przetestowanie Umysłu (trudność 5). Każdy Kucyk, który zda test, dostanie wskazówkę, co robić, żeby poradzić sobie z problemem.

Na przykład, jeśli Kucyki nie mają pojęcia, jak ocalić Angela z łap małej niedźwiedzicy, a zdadzą test Umysłu, możesz powiedzieć: „No dobrze, wszyscy wiecie, że Angel to zwierzak Fluttershy, a Fluttershy jest znana ze swojej dobroci – może właśnie dobroć jest sposobem na uratowanie Angela?”.



Odnalezienie Angela

Trop urywa się przy jaskini, a ślady królika wiodą prosto w ciemność. Jeśli KG zdecydują się wejść do pieczary, przeczytaj im na głos poniższy rozdział (Kucyki będą potrzebowały źródła światła, żeby rozjaśnić sobie drogę):

Przeczytaj na głos:

W jaskini jest bardzo ciemno. Przenika was taki chłód, że aż wam dzwonią zęby. Światło tańczy na połyskujących wilgocią skalnych ścianach. Pod kopytkami wyczuwacie twardy, kamienisty grunt. Jedyne, co słyszać, to regularne kap... kap... kap... wody ściekającej ze stropu. Powietrze przesiąknięte jest wilgocią i zapachem stęchlizny.

Tunel prowadzi do dużej groty, oświetlonej rozmigotanym blaskiem, przywodzącym na myśl rozgwieżdżone niebo. Światło bije od ogromnej, przypominającej misia istoty o przejrzystym, ciemnoniebieskim ciele, lśniącym niczym Droga Mleczna. Na czole stworzenia połyskuje biała gwiazda. Ta niezwykła istota ma przenikliwe, żółte oczy i ostre, lśniące bielą kły. Opowiadano wam kiedyś o takich stworzeniach – to magiczna niedźwiedzica.

Niedźwiedzica, chociaż wygląda bardzo groźnie, uśmiecha się łagodnie, tuląc czule małe, białe i rozdygotane zwierzątko. To kompletnie przerażony Angel! Królik próbuje wydostać się na wolność i popiskuje ze strachu. Widzicie, że niedźwiedzica założyła Angelowi pieluszkę i delikatnie go kołysze. Z jej gardła wydobywa się niski pomruk – może śpiewa mu jakąś misiową kołysankę?

Jak KG mogą uwolnić Angela z objęć tej niezwykłej istoty? Niedźwiedzica, chociaż ogromna, jest bardzo młoda i traktuje królika jak lalkę. Nie będzie chciała go oddać!

Nich KG przetestują swoją cechę Umysłu (trudność 3). Każdy Kucyk, który zda test, uświadomi sobie, że ten ogromny potwór to po prostu Mała niedźwiedzica – jeszcze dziecko – a także, że jej matka, Wielka niedźwiedzica (jeszcze większa i straszniejsza) na pewno zaraz wróci. KG mają bardzo mało czasu na uratowanie Angela.

KG na pewno wymyślą kilka sposobów uwolnienia królika. Jednak tutaj zajmiemy się dwoma z nich: okazaniem dobroci lub jej braku.

Dobroć

Najlepszym sposobem uratowania Angela jest okazanie dobroci Małej niedźwiedzicy. Ona po prostu chce mieć swojego zwierzątko, żeby się z nim bawić i się nim opiekować. Nie wie, że Angel jest już czymś pupilkiem.

Po pierwsze, KG powinni pokazać Małej niedźwiedzicy, że są mili i łagodni, i wcale nie chcą wyrządzić jej krzywdy.

Po drugie, żeby to zrobić, Kucyki muszą przetestować swój Urok (trudność 5, bo na początku niedźwiedzica im nie ufa).



KG będą też musiały znaleźć dla małej niedźwiedzicy jakieś zastępstwo za Angela. Może powinny wybrać się do lasu, żeby poszukać zwierzaka, który stanie się jej nowym pupilkim? A może znajdą tam coś, z czego zrobią dla niej lalkę?

Niedźwiedzica będzie zachwycona nowym zwierzakiem lub lalką i chętnie wymieni na nią Angela.

Brak dobroci

Najgorsze, co można zrobić, to potraktować Małą niedźwiedzicę w niemiły sposób. To ją rozwścieczy, a przecież nikt nie chce stawiać czoła wścieklej niedźwiedzicy, nawet jeśli jest „maluszkim”.

Jeśli KG zdołają zabrać Angela bez okazywania dobroci Małej niedźwiedzicy, na przykład za pomocą jakiejś sztuczki, podstępem, kłamstwem, albo w jakiś inny sposób raniący jej uczucia, to stworzenie dziko zaryczy i tym samym ściągnie mamę do jaskini (patrz niżej). Następnie obie niedźwiedzice zaczną ścigać Kucyki... A to oznacza podwójne tarapaty!

Mama wróciła!

Jeśli próby uwolnienia Angela zajmują KG za dużo czasu, to Wielka niedźwiedzica wróci w końcu do domu i bardzo się rozeźli, zastając tam KG. Zjawi się też od razu, jeśli Kucyki zdenerwują jej dziecko.

Za każdym razem, kiedy uznasz, że Kucyki robią coś za długo, sprawdź czy Wielka niedźwiedzica nie wraca przypadkiem do domu. By to określić, rzuć kością – jeśli wyrzucisz najwyższy możliwy wynik, pojawi się Wielka niedźwiedzica. Zacznij od rzucenia K20, a następnie za każdym razem rzucaj kostkami o jeden poziom niżej, gdy postanowisz sprawdzić, czy mama niedźwiedzica wraca do domu.

Kiedy już się pojawi, uratowanie Angela stanie się bardzo trudne. Jeśli KG zdenerwowały niedźwiedzie, to oba stworzenia przepędzą je z jaskini. W dodatku, jeśli Wielka niedźwiedzica je złapie, robi z nich zabawki dla swojego dziecka. Kucyki zostaną ubrane w pieluchy i będą traktowane jak dziecięce lalki, dopóki nie znajdą jakiegoś sposobu, żeby uciec.

Aniołek Angel?

Jeśli KG uratują Angela i królik będzie im towarzyszył, nie przestanie ich drażnić. Podczas każdego ważnego rzutu kostką rzuć też K6 i sprawdź w poniższej tabelce, jak zachowa się Angel (możesz również samodzielnie zdecydować o jego zachowaniu).

Wynik rzutu K6

Rezultat

- | | |
|-----|--|
| 1 | Angel dostaje histerii! Dopóki KG go nie uciszą, będzie hałasował ile wlezie, wybuchając płaczem i z całych sił tupiąc nóżkami. |
| 2 | Angel próbuje uciec. Niosący go Kucyk musi podjąć wyzwanie przeciwko Umysłowi królika (K4). Jeżeli Angel wygra, wyrwa się na wolność, trzeba za nim gonić i go złapać. |
| 3–4 | Angel tak drażni KG, że utrudnia im robienie czegokolwiek. Przy tym rzucie każdy KG obniża wartość kostki o jeden stopień. |
| 5–6 | Angel jest grzeczny! Uff! |





Odnalezienie Gummy'ego

KG, płynąc rzeką, docierają w końcu do małego jeziora, na środku którego widzą wysepkę porośniętą drzewami. Przeczytaj na głos poniższy opis.

Przeczytaj na głos:

Rzeka wpływa do niewielkiego jeziora, na środku którego widać wysepkę porośniętą drzewami i krzakami. Nie możecie powstrzymać się od śmiechu na widok zabawnie wyglądającego drapieżnego ptaka o dziwacznym, jasnozielonym irokezie na łysej głowie. Spanikowane ptaszysko zatacza koła wysoko w powietrzu i skrzeczy przeraźliwie, bo mały aligator ucpił się szczękami jego ogona.

Ptak to płaszczyk zielonocząb, a aligatorem jest Gummy we własnej osobie. Tylko jak go bezpiecznie ściągnąć na ziemię?



KG mają teraz do rozwiązania kilka problemów: jak ściągnąć Gummy'ego na ziemię, nie robiąc mu przy tym krzywdy, i jak sprawić, żeby Gummy puścił płaszcza i nie zrobił mu nic złego?



Śmiech

Najlepszy sposób, żeby ściągnąć Gummy'ego na ziemię, to rozśmieszenie go! Jednak aligatory raczej nie słyną z poczucia humoru. Każdy KG, który spróbuje go rozbawić jakimiś wygłupami albo niemądrymi kawałami, musi wykonać test Uroku (trudność 5). Kucyki mogą próbować aż do skutku, ale za każdym razem muszą opowiedzieć inny dowcip lub wygłupić się w inny sposób.

Jeśli KG się uda, Gummy zachichocze, zakrztusi się śmiechem, a potem otworzy paszczę, aby złapać oddech – przez co puści płaszcza. Zacznie spadać, a sam płaszcza zaskrzeczy z ulgą i odleci z nieco zmierzwionym ogonem.

Jednak to dopiero początek! Płaszcza jest wysoko, a Pinkie Pie bardzo się zmartwi, jeśli jej cenny zwierzak zrobi sobie krzywdę, spadając.

Jeden z KG może spróbować złapać Gummy'ego, testując swoją cechę Ciało (trudność 4). KG mogą też wcześniej nakłonić płaszcza, żeby znad wyspy przeleciał nad jezioro, dzięki czemu aligator będzie miał miękkie (i mokre) lądowanie. Jednak gdy tylko Gummy wyląduje w wodzie, zacznie płynąć ile sił w łapkach, a KG czeka pływackie wyzwanie, aby go dogonić i złapać (przeciw jego cesze Ciało K4). Te Kucyki, które nie sprostają wyzwaniu, tracą ze zmęczenia 1 punkt Wytrzymałości. Gummy będzie sobie beztrudnie pływał dookoła wyspy, dopóki ktoś go nie złapie.

Nie ma się z czego śmiać!

Jeśli KG zrobią coś, co zdenerwuje płaszcza albo wyrządzi mu krzywdę, rozeźlony ptak je podziobie – przez co stracą po 1 punkcie Wytrzymałości. Auć!

W górę rzeki

Kiedy KG już złapią Gummy'ego, muszą jeszcze wrócić do chatki Fluttershy. Teraz będzie trudniej wiosłować, bo płyną pod prąd, więc Kucyki muszą się zmieniać w trakcie wiosłowania. Dotrą na miejsce bardzo zmęczone – każdy Kucyk straci po 1 punkcie Wytrzymałości.

Szczęki aligatora

Gummy ma przykry zwyczaj łapania szczękami wszystkiego, co tylko jest w ich zasięgu, łącznie z nogami Kucyków, ich ogonami i grzywami. Na szczęście nie ma zębów, dlatego jego ugryzienie nie boli, ale zwierzak trzyma uparcie, tak długo, jak tylko zdoła.

Pierwszy Kucyk, który chwyci Gummy'ego, musi wygrać wyzwanie przeciwko jego cesze Ciało (K4). W przeciwnym razie Gummy złapie go szczękami i nie puści, a KG będzie musiał chodzić z przyczepionym aligatorem (to znaczy, że jego cecha Ciało pogorszy się o jeden stopień do czasu, aż Gummy się nie odczepi). Gummy puści dopiero wtedy, gdy dostanie ulubiony smakołyk (rybne ciasteczko) albo jeśli KG wpadną na jakiś sprytny pomysł, którym nakłonią go do rozwarcia paszczy.

Jeśli Gummy akurat nie trzyma niczego w szczękach, to w każdym dowolnym momencie możesz postanowić, że właśnie próbuje capnąć któregoś z KG (tak jak opisaliśmy wyżej).





Odnalezienie Opal

Ścieżka, na której leżą ozdóbki Opal, prowadzi na małą, leśną polanę, pośrodku której znajduje się studnia. Przeczytaj na głos poniższy opis:

Przeczytaj na głos:

Otwór studni okolony jest kamiennym murkiem, a osłania go daszek, złożony ze starych dachówek porośniętych mchem. Obok znajduje się rozklekotany kołowrót, służący do podnoszenia i opuszczania liny, która teraz niknie gdzieś w dole. Spoglądając przez krawędź studni, widzicie jedynie mrok. Dna na pewno nie jesteście w stanie zobaczyć, a ciemne ściany studni zdają się ciągnąć do samego środka ziemi. Gdzieś z tej chłodnej ciemności dobiega was ciche miauczenie. Z przodu studni ktoś przybił dawno temu tabliczkę, która zdążyła się już zestarzeć. Po oczyszczeniu jej z pajęczyn i kurzu, widać, że dawnym pismem nakreślono na niej słowa, które zmieniają się teraz przed waszymi oczyma! Po chwili układają się w wierszyk.

Opal wpadła do studni, ponieważ ciekawość zaprowadziła ją nieco zbyt blisko krawędzi. KG słyszą miauczenie dobiegające z głębin. Muszą wymyślić sposób na wyciągnięcie kotki ze środka. A tak się składa, że to magiczna studnia życzeń. Dawno temu, zanim wokół urosły drzewa Lasu Everfree, Kucyki odwiedzały studnię, wrzucały do niej złote monety i wypowiadały życzenia. Na początku studnia je spełniała, ale potem zrobiła się chciwa i za spełnienie życzeń żądała coraz wyższej ceny. Kucyki w końcu przestały ją odwiedzać, a studnia z wolna zniknęła w gęstwinie Lasu Everfree. Będąc już od tak dawna porzuconą i zapomnianą, czuje się bardzo samotna. Nie wypuści Opal, dopóki KG nie wrzucą do niej swoich najcenniejszych skarbów.

Wierszyk

Napis na tabliczce trudno odczytać, dlatego KG muszą wykonać test Umysłu (trudność 5). Jeśli im się nie uda, niczego nie rozumieją, chyba że wydadzą Żetony Przyjaźni po to, aby powtórzyć rzuty lub zdać test automatycznie. A oto treść wierszyka:



Jestem studnią życzeń i dobrze życzę wam,
A wy chcecie kiciusia, co go w sobie mam.
Jestem głęboka i strome mam ściany,
Kto we mnie wpadnie, ten ma przechlapane.
Jeśli ocalić chcecie kociaka swojego,
Dajcie mi coś sobie najbardziej drogiego.
Chcę dużo złota, zabawkę ulubioną,
Bizuterię, sukienkę – bogato zdobioną!
Najtajniejszy przepis lub parę pierścieni,
Oddajcie wszystko, co najbardziej się ceni.
Lecz nie bądźcie skąpe, nie próbujcie schować,
Tego, czego najbardziej będziecie żałować.

Dary Kucyków

Tym razem kluczem do sukcesu jest szczodrość. Za każdą cenną rzecz, którą KG wrzucą do studni, ta uformuje magicznie na tabliczce słowa podziękowania, a poziom wody trochę się uniesie przy wtórze wyraźnego chlupotu i cichego pomiaukiwania. Kiedy już każdy KG podaruje coś od siebie, tafla wody podniesie się aż do szczytu studni - a razem z nią wiadro, w którym siedzi bardzo przemoczona Opal.

Po uwolnieniu kotki stary napis zniknie z tablicy i zastąpi go kolejna rymowanka:

Swoimi darami ocaliliście tę kotkę. Okropnie kapryśną i zrzędliwą trzpiotkę! Teraz mnie zostawcie z moimi skarbami, samą tu, znudzoną, otoczoną żabami. Od dawna Kucyk żaden do mnie nie przychodzi, aż dziw, że rymowanie jeszcze mi wychodzi.

KG mogą teraz uznać, że chcą trochę porozmawiać ze studnią. Ta przemawia do nich, zmieniając napisy na tablicy. Jest chciwa, ale samotna. Udany test Uroku (trudność 4) może ją przekonać do oddania rzeczy Kucyków w nagrodę za to, że są takie miłe. A jeśli obiecają odwiedzać ją od czasu do czasu, to nie tylko odda ich rzeczy, ale jeszcze każdego obdaruje 25 monetami! Studnia opuszcza wiadro głęboko w wodę, wrzuca do środka kucykowe przedmioty i unosi wiadro. Kucyki odzyskały swoje skarby!

Zejsście do studni

Wewnętrzne ściany studni są niezwykle wilgotne i śliskie, nie da się po nich zejść w głąb otworu. Studnia jest też za wąska, żeby sfrunął do niej Pegaz (i z niej wyleciał). Kołowrót zbudowany do wyciągania wiadra jest tak stary, że rozpadnie się, gdy tylko jakiś Kucyk spróbuje go użyć.

Jeśli Kucyki graczy nie wpadną na żaden genialny pomysł, to jedynym sposobem wejścia do studni (i wyjścia z niej) okaże się opuszczenie po linie. Ta z kolei jest bardzo stara, postrzępiona i wygląda, jakby mogła w każdej chwili pęknąć. Kucyk, który chce zejść po niej na dół, potrzebuje jakiegoś źródła światła (aby zorientować się, dokąd się kieruje w tej wszechogarniającej ciemności) i cztery razy po kolei musi przetestować swoją cechę Ciało (trudność 4). Każdy raz to jeden poziom studni. Za każdy przedmiot, który podarowały Kucyki, jeden test uważa się za zdany (patrz wyżej). Opuszczanie się do studni po linie, a później wydostanie się z jej głębin, jest niesamowicie trudne. Lina będzie gwałtownie wirować, zwijać się i huścić, uderzając Kucykiem o wilgotne, kamienne ściany studni.

Każdy udany test oznacza zejście (lub wejście) po linie o jeden poziom niżej (lub wyżej). Gdy Kucyk dotrze już na dno studni, może uratować Opal, wyjmując ją z wiadra, w którym tkwi. Opal przedstawia obraz kompletnie przemoczonej kociej rozpacz. KG, który obleje test, nie jest w stanie wejść ani zejść, tkwi w miejscu i traci 1 punkt Wytrzymałości wskutek obijania się o ściany studni. Kucyk może podjąć się kolejnego testu, o ile wystarczy mu odwagi.

Kucyk, który wyrzuci Peszek podczas schodzenia lub wchodzenia po linie, z pluskiem wpada do zimnej wody na dnie studni! Przy okazji traci K4 punkty Wytrzymałości. Zziębnięta, przemoczona i nieszczęśliwa Opal wchodzi takim Kucykowi na głowę i siedzi na nim tak długo, aż ktoś inny jej nie uratuje. KG na dnie studni może złapać za linę przyczepioną do unoszącego się na wodzie wiadra i spróbować się wspiąć w sposób opisany powyżej.



Przemoczony kociak

Uratowana Opal będzie przemoczona i nadąsana. Dopóki nie wyschnie, wygląda jak nasiąknięta szmatka do mycia naczyń. Nawet po wysuszeniu na słońcu Opal jest w niesłychanie złym humorze. Nie cierpi Lasu Everfree i ciągle miauczy ze strachu, a przynajmniej tak długo, aż KG nie znajdą sposobu, żeby ją uspokoić. Przez Opal Kucyki nie będą mogły teraz niczego zrobić po cichu.



Odnalezienie Sowalicii

Ślady sadzy prowadzą do cienistej polany, otoczonej gęsto rosnącymi drzewami. Znad polany dobiega nerwowe pohukiwanie. Kiedy KG się tam zjawia, przeczytaj im na głos poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

Po rozgarnięciu niskich gałęzi okalających wejście na polanę widzicie, że przecinkę porasta mnóstwo pięknych, niebieskich roślin – mają niebieskie płatki, niebieskie listki i niebieskie łodygi z ciemnoniebieskimi żyłkami. Na środku polany stoi wysoki dąb, a na jego pień ciągle wpada Sowalicia. Wygląda na oszołomioną, ma rozbiegany wzrok i pohukuje jak oszałała.

Niebieskie rośliny zwane są Czarcim Żartem. Każdy, kto nawdycha się pyłku z ich kwiatów, zostaje przeklęty – roślina robi mu złośliwe kawały (patrz niżej).

Na sowie ciąży teraz klątwa, dlatego zwariowała!

KG muszą teraz wykombinować, jak uratować sowę i nie wpaść w moc klątwy (patrz dalej: [Kłątwa](#)). Kluczem do sukcesu jest tutaj „harmonia”. KG muszą współpracować, żeby nie stać się ofiarami magicznych roślin. Współpraca jest zaś źródłem harmonii. Podobnie jest z magią Twilight Sparkle, która zyskuje moc dopiero wtedy, gdy obecne są wszystkie Elementy Harmonii.



To, co się wydarzy, zależy od możliwości każdego Kucyka w grupie. Chcąc uratować sowę, KG muszą w jakiś sposób ze sobą współpracować. Do ciebie należy określenie, w jaki dokładnie.

Na przykład, jeśli w grupie są trzy KG, jeden z TYM Spojrzeniem, jeden ze Smykałką do prowizorki oraz jeden specjalizujący się w skokach, możesz postanowić, że KG odniosą sukces, pod warunkiem, że do uratowania sowy wykorzystają wszystkie trzy talenty. Kucyk o TYM Spojrzeniu na krótką chwilę unieruchomi sowę, ten, którego Specjalnością są skoki, da susa nad roślinami, unikając ich i przechwytyjąc sowę w locie. Kucyk ze Smykałką zbuduje natomiast prowizoryczną trampolinę z winorośli, drewna i sprężystego mchu, która pomoże skaczącemu Kucykowi skakać jeszcze lepiej i jeszcze wyżej.

Dopóki każdy z KG robi coś innego, żeby wspólnie ratować sowę, możesz pozwolić prawie na wszystko – im bardziej wymyślny plan, tym lepiej. Ale jeżeli jakiś Kucyk (lub więcej Kucyków) nie bierze udziału w realizacji planu, to taki plan na pewno nie zadziała.

Zanim poprowadzisz przygodę, spędź trochę czasu nad tym rozdziałem. Zastanów się, jak Kucyki mogą ze sobą współpracować, żeby uratować sowę.

Kłątwa

Jeżeli KG dotkną niebieskich roślin, spadnie na nie kłątwa. Pegaz może bezpiecznie latać nad roślinami, ale schwytanie sowy wymaga udanego testu Latania (trudność 7) – jeżeli Pegazowi się nie uda, sowa wyfrunie z jego zasięgu, a Kucyk straci ze zmęczenia 1 punkt Wytrzymałości. Jeśli będzie miał Peszka, spadnie na Czarciego Żart i dotknie go kłątwa.

Do ciebie należy określenie, jak dokładnie kłątwa podziła na każdego z Kucyków. Wybierz coś, co go najbardziej zrytuje. Na przykład Kucyk może mieć od teraz zawsze Peszka, gdy spróbuje tylko użyć swojego talentu. Może też się skurczyć, urosnąć do gigantycznych rozmiarów, ciągle kichać, utracić swoje magiczne moce albo umiejętność latania w prostej linii, zacząć mówić od tyłu, brzydko pachnieć i tak dalej... Dozwolone jest wszystko, co zabawne, a dla Kucyka kłopotliwe.

Odtrutka

Zecora (patrz: strona 135) ma lekarstwo na kłatwę Czarciego Żartu. Jeśli któryś z KG zostanie przeklęty, a grupa jeszcze nie spotkała Zecory, postaraj się, żeby Kucyki natknęły się na nią, zanim opuszczą Las Everfree. Jeżeli już ją kiedyś spotkały, mogą zrobić to znowu. Ona na pewno wyleczy Kucyki dotknięte kłatwą.

Lekarstwem jest fiołka ziołowego płynu do kąpieli z pianą. Kucyk dotknięty kłatwą musi się w nim wykąpać. Niewykluczone, że Zecora podaruje KG odtrutkę dopiero wtedy, gdy obiecają, że kiedyś wyświadczą jej przysługę – co może być pomysłem na kolejną przygodę, wymyśloną już przez ciebie samodzielnie.

Mądry ptak

Gdy KG uratują Sowalicję i wyleczą ją z kławy (dzięki kąpieli z dodatkiem odtrutki podarowanej przez Zecorę), sowa będzie im pomagać przy rozwiązywaniu tych problemów, które wymagają sprytu i myślenia. Za każdym razem, gdy KG testują swój Umysł i jeśli wszystkie obleją test, przetestuj również Umysł Sowalicji (K4). Tylko uwaga, jeśli Sowalicji uda się test, KG będą musiały zrozumieć jej pohukiwania i gesty (pamiętaj, że sowa nie mówi). Przynajmniej jeden Kucyk musi wtedy zdać test Umysłu (trudność 4). Oczywiście, jeśli Kucyki obleją taki test, Sowalicja nie będzie im mogła pomóc. Zrobi się wesoło!





Odnalezienie Tanka

Jeśli KG ruszą w stronę dymu, dotrą do miejsca, gdzie las rozdziela wielka przepaść przypominająca skalistą ranę. Przeczytaj na głos poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

Kiedy zajrzycie w rozpadlinę, natychmiast zauważacie źródło gęstego dymu. To silnik uszkodzonego śmigła Tanka. Żółt najwyraźniej rozbił się o skalistą ścianę, a następnie zaczepił paskiem od goggles o wystający kawałek skały i zawisł na nim.

Wydaje się, że po ścianach rozpadliny można się wspinać. Tank jest bardzo nisko, niedaleko dna przepaści. W ścianach widzicie wejścia do kilku jaskiń.

Biedny Tank miał twarde lądowanie, w dodatku rozbił się obok legowiska ogromnego skalnego węgorza (patrz: strona 135)! Na szczęście węgorz siedzi teraz spokojnie w swojej jamie, ale zaniepokojony złapie każdego Kucyka, który, schodząc po ścianie, przejdzie w pobliżu jego legowiska. Dokładne miejsce kryjówki węgorza nie jest ustalone, po prostu wypadnie koło pierwszego Kucyka idącego na pomoc Tankowi. Kucyk przypadkiem minie wylot jaskini, w której skrywa się monstrum (i skrywać się będzie aż do końca spotkania).

Droga do Tanka

Jeżeli wśród KG jest jakiś Pegaz, to pójdzie łatwo. Ale jeżeli trzeba będzie schodzić po kruszącej się, skalistej ścianie, to może być różnie. KG poruszające się po ścianach muszą zdać test cechy Ciała (trudność 5). Peszek sprawia, że Kucyk potyka się i spada, tracąc K4 punktów Wytrzymałości. W dodatku zaskakuje go skalny węgorz, wychylając z jaskini swój ohydny łeb!

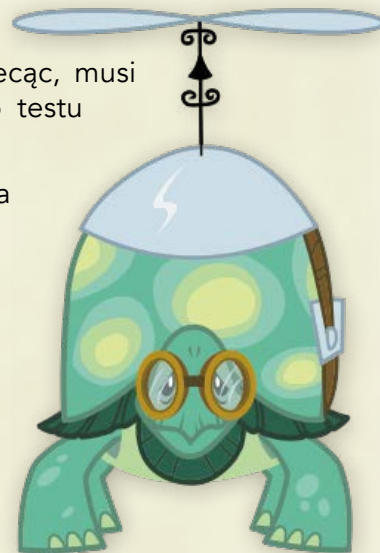


Ratowanie Tanka

Pierwszy Kucyk, który dotrze do Tanka, schodząc po ścianach albo lecąc, musi odczepić pasek, którym żółw zahaczył o skałę. To wymaga udanego testu Umysłu (trudność 3).

Jeżeli Kucyk obleje test, to oznacza, że odczepianie Tanka zajęło mu za dużo czasu i skalny węgorz wychynął ze swojej jaskini (która jest akurat obok) i zaatakował!

Jeżeli Kucyk zda test, Tank odczepi się od skały i potoczy w dół rozpadliny. Oszołomiony zwierzak zatrzyma się na jej dnie, przy okazji wywołując niewielką lawinę. To obudzi węgorza czającego się w jaskini, akurat obok miejsca, w którym wylądował żółw. Pierwszy Kucyk, który dotrze do Tanka, zostanie zaatakowany przez potwora!



Jaskinie

Każdy Kucyk badający jaskinie musi wślizgnąć się do nich po cichu. Przypadkiem, jako pierwszą, wybierze właśnie tę jaskinię, w której czai się skalny węgorz. Musi zdać test Ciała (trudność 3). Jeśli mu się nie uda, obudzi węgorza i zostanie przez niego zaatakowany. Kucyk wchodzący do jaskini musi mieć jakieś źródło światła, inaczej niczego nie zobaczy. Z kolei, gdy tylko czymś zaświeci, od razu obudzi węgorza, który go zaatakuje!

Zasadzka!

Jeżeli któryś z KG zostanie zaatakowany przez węgorza, musi zdać test cechy Ciała (trudność 6), aby uniknąć połknięcia w całości!

Jeżeli węgorzowi nie uda się złapać Kucyka w żadnym z wcześniej wymienionych przypadków, będzie próbował schwycić każdego innego KG, który tylko zapanuje się w pobliżu jaskini. Chyba że Kucyk, który zdążył już wpaść w zasadzkę, niezbyt mądrze postanowił zostać obok kryjówki potwora.

Pamiętaj, że naraz może być zaatakowany tylko jeden KG. W rozpadlinie jest tylko jeden węgorz w legowisku. Potwór nie ma chrapki na Tanka, bo nie chce połamać sobie zębów na twardej, żółwiej skorupie.

Kucykowi połkniętemu w całości nic się nie stanie, ale znajdzie się w ogromnym brzuchu węgorza, wilgotnym i cuchnącym, o czerwonym, ożebrowanym sklepieniu i paskudnie oślizgłych ścianach. Kucyk brodzi w śmierdzącej cieczy po kolana i pozostanie uwięziony w węgorzu tak długo, aż ktoś go uratuje.

Ratowanie uwięzionych Kucyków

KG na pewno będą chciały uwolnić przyjaciela z brzucha węgorza i zaczną wymyślać zawirowane pomysły na akcję ratunkową. Dobrym pomysłem jest nakłonienie węgorza do kichania! Istnieje jednak duża szansa, że każdy Kucyk, który tylko zbliży się do węgorza, też zostanie przez niego połknięty i w końcu w śmierdzącym, wilgotnym więzieniu znajdą się wszystkie KG!

Jeżeli tak się zdarzy, z odsieczą nadciągnie lojalny Tank. Wgramoli się do jaskini, omijając węgorza, który nie zwróci na niego uwagi i dotrze w końcu do ogona monstrum.

Wtedy mocno go ugryzie! Węgorz zaryczy z bólu, przez co Kucyki, jeden po drugim, wypadną z głębin jego brzucha! Potem żółw powoli wyjdzie z jaskini, ignorując ryczącego i wijącego się węgorza, który z powodu ogromnego bólu nie będzie już próbował ponownie złapać KG.

Każdy KG, który trafi do brzucha węgorza, będzie potem okropnie pachniał i dopóki się nie umyje, musi zmniejszyć swoją kostkę Uroku o jeden stopień.





Odnalezienie Winony

Jeżeli gracze zdecydują się odszukać Winonę, nie będą mieli z tym większego problemu, bo wycie i poszczekiwanie słychać nawet z dużej odległości. Wreszcie KG docierają do celu. Przeczytaj na głos poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

Winona jest przywiązana do słupka przy rozpadającej się chacie, która stoi na środku dużej polany zawałonej pniami zrąbanych drzew i upstrzonej dziesiątkami wygrzebanych w ziemi dziur. Winona wyje żałośnie i wygląda na bardzo smutną. Na polanie nie widać nikogo innego. Drzwi do chaty otwarte są na oścież, jednak z komina nie ulatuje dym.

W chacie mieszkają trzy psy na diamenty – Rover, Fido i Spot (patrz: strona 134). Teraz zeszły przez dziury w ziemi do kopalni i szukają tam cennych kamieni. Wydobyte klejnoty trzymają w swojej ruderze. Kiedy znalazły Winonę, postanowiły ją sobie zatrzymać jako psa stróżującego, który będzie pilnować im domu i odstraszy złodziei.

Jeżeli KG oznajmia, że najpierw poprzyglądają się okolicy, a potem zdadzą test Umysłu (trudność 3), zauważą świeże ślady psich łap – większe od śladów Winony!

Uwolnienie Winony

KG bez trudu uwolni Winonę – ale jeśli temu nie zapobiegną, to zwierzak na ich widok zaszczeka głośno i wesoło, co natychmiast zaalarmuje trzy psy na diamenty, które od razu wyskoczą z dziur prowadzących do kopalni.

Rudera

KG pewnie nie zdołają zajrzeć do chaty, nim szczekanie Winony zaalarmuje psy na diamenty. A jeśli nawet to zrobią, nie zobaczą niczego ciekawego oprócz trzech brudnych wyplatanych legowisk, pogryzionych kości, przeżutego kapcia i dużej blaszanej misy z wodą, stojącej na podłodze. Drogocenne kamienie są zbyt dobrze schowane, żeby KG je znalazły.

Dziury

Żeby zerknąć do dziur, trzeba mieć jakieś źródło światła. Otwory sięgają głęboko pod powierzchnię ziemi. Każdy, kto do nich wejdzie, dotrze do kopalni, czyli labiryntu tuneli, w którym od razu spotka psy na diamenty. A one, groźnie warcząc, przegnają pechowego Kucyka na powierzchnię.

Psy na diamenty

Paskudne, wredne i podejrzliwe psy są przekonane, że KG chcą im ukraść diamenty. Postanawiają wziąć Kucyki do niewoli i zmusić do pracy w zimnej i ciemnej kopalni, żeby wygrzebywały drogocenne kamienie, którymi chciwe psy napchają sobie potem kabzy.

Najlepszym sposobem wydostania się przez KG z tego całego zamieszania i uratowania Winony jest po prostu oznajmienie psom prawdy. Oczywiście, nikt im nie zabroni spróbować się jakoś wyłgać.



Tropicielka

Jeżeli gracze uratują Winonę, piesek zacznie im lojalnie pomagać w tropieniu pozostałych zwierzaków. Za każdym razem, kiedy grupa będzie musiała wykonać jakiś test, żeby uniknąć zagubienia w lesie, to Kucyk opiekujący się Winoną będzie mógł powtórzyć rzut w przypadku porażki.

Jeżeli KG szczerze porozmawiają z psami, każdy Kucyk musi przetestować swój Urok (trudność 5). Wystarczy tylko jeden zdany test, aby psy na diamenty uwierzyły, że chodzi tylko o Winonę.

Jeżeli KG spróbują kłamać, psy – same będące oszustami i krętaczami – z łatwością przejrzą łgarstwo. W takiej sytuacji psy zgodzą się na odejście KG tylko wtedy, gdy zdadzą test Uroku.

Jeżeli KG obleją test, psy im nie uwierzą. Spróbują je złapać i związać, a potem zmusić do pracy w kopalni. KG mogą próbować uciec psom albo zwać z kopalni, a po Winonę wrócić potem.

Nawet jeśli KG zdadzą test, a psy im uwierzą i nie będą chciały zrobić z Kucyków niewolników, to i tak oznajmią, że „znalezione nie kradzione” i odmówią wypuszczenia Winony. KG mogą próbować wymyślić jakiś sposób, żeby przekonać psy do uwolnienia zwierzaka. Może zaproponują okup? Psy domagają się wysokiej sumy – aż 1000 monet! Może KG zaproponują, że odpracują te pieniądze w kopalni?

Kucyki mogą spróbować przechytrzyć psy i zabrać ze sobą Winonę, ale jeśli je rozżłoszczą, to dranie będą się starały wziąć KG do niewoli tak, jak opisaliśmy wyżej.



Część 3

Wszystko dobre, co się dobrze kończy

KG ratują w końcu wszystkie sześć zwierzaków i odprowadzają je do chatki Fluttershy.

Na miejscu Kucyki będą musiały zastanowić się, co zrobić, żeby zwierzaki znowu nie uciekły. Trzeba przecież zająć się sprzątaniem chatki i naprawą wszystkich zniszczeń! Może KG pomogą inne, dobrze wychowane zwierzaki?

Jeżeli poszukiwania zaginionych zwierzaków zajęło KG dużo czasu, to zmotywuj je nieco, mówiąc, że nie wiadomo, czy Główna Szóstka zaraz nie wróci! Kucyki będą musiały się pospieszyć z wypucowaniem chatki na błysk!

KG muszą się też upewnić, że zwierzakom niczego nie brakuje, nie nudzą się i mają co jeść i pić. W przeciwnym razie Fluttershy i jej przyjaciele zmartwią się, zastając pupilów w opłakanym stanie.

Złe wieści

Niedługo po tym, jak KG doprowadzą wszystko do porządku, nagle rozlegnie się natarczywe pukanie do drzwi. Wrócił Spike! Jest zmęczony, posiniaczony, potargany i bardzo wystraszony. Przeczytaj na głos poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

– Potrzebujemy waszej pomocy! Twilight Sparkle i reszta Kucyków są w okropnych tarapatach! Tylko mi udało się uciec! Trzeba im pomóc, natychmiast!

Potem Spike zatacza się i nieprzytomny pada na podłogę!

W następnym odcinku...

Co przytrafiło się Głównej Szóstce? W jakie tarapaty się wpakowała? Jak uciekł Spike? Czy KG muszą ruszać z misją ratunkową do Złej Ziemi? Kto zajmie się zwierzakami?

To wszystko (i jeszcze więcej) może stać się dla ciebie wspaniałą inspiracją do wymyślenia własnej, nowej przygody (albo przygód, jeśli opowieść będzie miała parę części!).

Możesz także sięgnąć po *Klątwę Statuetek*, pierwszy dodatek z przygodą do *Equestrii: Puść Wodze Fantazji*. Znajdziesz w nim przygodę podobną do *Zwierzaków w opałach*, która powiedzie drużynę Kucyków na misję ratunkową Głównej Szóstki gdzieś w głąb Złej Ziemi!

Poziom w górę!

Po zakończeniu przygód KG mogą teraz przejść na wyższy poziom i wprowadzić odpowiednie zmiany na swoich kartach Kucyków. Szczegóły dotyczące awansowania na wyższy poziom znajdziesz na stronach 84–89.



Kucyki i inne stworzenia

Na kilku następnych stronach znajdziesz szczegółowe informacje o Kucykach, stworzeniach i potworach, które KG spotkają podczas przygody. Znajdziesz również statystyki typowych Ziemskich Kucyków, Pegazów oraz Jednorożców, na wypadek gdyby KG miały mieć do czynienia z jakimiś innymi Kucykami (na przykład na początku przygody, na targu).

Ciało, Umysł i Urok każdego stworzenia są rozpisane wraz z ich Wytrzymałością, talentami i słabostkami. Znajdziesz tam też krótki opis i grafikę przedstawiającą daną postać, która pomoże MG w opisywaniu KG, jak dany stwór lub Kucyk wyglądają.

Statystyki, talenty i słabostki podano w wartościach odpowiednich dla typowego Kucyka lub innego stworzenia danego rodzaju. Jeśli potrzebujesz istoty silniejszej lub słabszej, to oczywiście możesz do woli dopasowywać ich statystyki do swoich potrzeb. Możesz nawet dodać jakieś własne, specjalne zasady, tak żeby dana istota lub Kucyk stały się zupełnie wyjątkowe.

Pamiętaj, że Zecora i Główna Szóstka są totalnie kucykowo niepowtarzalne! Takie ważne i jedyne w swoim rodzaju Kucyki oraz inne istoty czasem przyłączają się do KG. Przypominamy, że takie niekontrolowane przez graczy postaci noszą nazwę BN (to skrót od bohaterów niezależnych, czyli takich, którzy są kontrolowani przez MG).

Pamiętaj też, że cechy niektórych stworzeń złożone są z więcej niż jednej kostki. Po prostu są tak ogromne i silne, niesamowicie inteligentne, czy też wyjątkowo przekonujące, że podczas testów rzucają więcej niż jedną kostką, a potem wybierają najlepszy wynik.

Możesz się również zastanawiać, dlaczego niektóre paskudne monstra mają tak wysoki Urok. Pomyśl raczej o tym, że te istoty mają talent do wpływania na innych, ale nie poprzez życzliwość i przyjacielskie namowy (jak to bywa w przypadku Kucyków), tylko poprzez zastraszanie.

Jeżeli jakaś cecha nie została tutaj opisana, to jedynie dlatego że nie jest potrzebna w przygodzie *Zwierzaki w opałach*. Więcej informacji o niezwykłych mieszkańcach Equestrii znajdziesz w dodatkach, które wydamy w najbliższej przyszłości!



Kragidyl

Ciało: K20+K10 **Umysł:** K4 **Urok:** K4 **Wytrzymałość:** 34

Talenty: Specjalność: Gryzienie (K12); Specjalność: Pływanie (K10);
Specjalność: Ukrywanie się (K10)

Słabostki: Ogromny Żołądek – myśli tylko o jedzeniu.

Naturalna zbroja: Dzięki twardym łuskom kragidyl może maksymalnie stracić 3 punkty Wytrzymałości wskutek urazów fizycznych, ale nie mniej niż 1 punkt przy każdym urazie.

Kragidyl to potężna, okryta kamiennymi łuskami bestia, która bardzo lubi spać. Nie lubi za to, kiedy jej się przeszkadza i zwykle atakuje każdego, kto ją obudzi. Kragidyla w ogóle nie obchodzi, że ktoś pomylił go z kamieniem!



Mała niedźwiedzica

Ciało: 3K20 **Umysł:** K6 **Urok:** K4 **Wytrzymałość:** 66

Talenty: Specjalność: Dzika walka (K20)

Słabostki: Głodomór; Nerwus

Cecha specjalna: Niedźwiedzica jest magicznym stworzeniem.

To oznacza, że gdy ucierpi wskutek jakiegoś fizycznego urazu, to straci 3 punkty Wytrzymałości mniej, ale nie mniej niż 1 punkt przy każdym urazie.

Niedźwiedzice, zarówno Wielka, jak i Mała, są ogromnymi magicznymi niedźwiedziami, często omyłkowo branymi za krwiożercze bestie. Jednak tak naprawdę to takie same zwierzęta jak wszystkie inne... tyle że jeśli się zdenerwują, mogą przysporzyć naprawdę OGROMNYCH problemów! Pomimo swoich rozmiarów Mała niedźwiedzica jest dzieckiem i zachowuje się dokładnie tak, jak dzieci małych zwierzątek.



Patykwilk

Ciało: K12 **Umysł:** K6 **Urok:** K4 **Wytrzymałość:** 18

Talenty: Specjalność: Bieganie (K12); Specjalność: Gryzienie (K8)

Słabostki: Łatwopalność; Strachajło (ogień)

Patykwilki łączą się w stada i wspólnie przeganiają Kucyki ze swojego lasu. Są sprytne i szybkie, a w dodatku boleśnie gryzą!



Pies na diamenty

Ciało: K12 **Umysł:** K8 **Urok:** K8 **Wytrzymałość:** 20

Talenty: Specjalność: Kopanie (K12); Znajdowanie klejnotów (K6)

Słabostki: Chciwość; Łasy na klejnoty

Chciwe psy, które potrafią mówić i chcą tylko jednego – drogocennych kamieni! Większość czasu spędzają na wymyślaniu, jak zdobyć jeszcze więcej klejnotów. Ciągłe narzekają, że mają ich za mało.



Pląsacz Zielonoczuły

Ciało: K6

Umysł: K4

Urok: K6

Wytrzymałość: 10

Talenty: Latanie (K20); Specjalność: Akrobatyka (K12);
Specjalność: Śpiewanie (K8)

Słabostki: Buntownik; Lubi hałaśliwe miejsca

Ten odlotowy ptak bardzo lubi różne hałasy, a szczególnie głośną muzykę! Uwielbia dawać czadu i będzie darł się wniebogłosy, nawet gdy sąsiedzi chcą spać!



Skalny węgorz

Ciało: K20

Umysł: K4

Urok: K4

Wytrzymałość: 24

Talenty: Specjalność: Gryzienie (K10); Specjalność: Ukrywanie się (K12)

Słabostki: Nigdy nie opuszcza swojej jamy

Ogromny stwór o paskudnych zębiskach, który pożera wszystko, co jest na tyle nierozsądne, aby zbliżyć się do jego jamy. Skalne węgorze nigdy nie opuszczają swoich jam na zboczach klifów, bo zdecydowanie preferują chłód i ciemność.



Zecora

Niepowtarzalna

Ciało: K12

Umysł: K20+K6

Urok: K20

Wytrzymałość: 38

Talenty: Kopytka, Które Leczą (K20); Smykałka do nauczania (K10);
Znawczyni eliksirów (K20); Znawczyni historii (K20); Znawczyni roślin (K20)

Słabostki: Tajemnicza; Zawsze Rymuje!

*Zecora to zebra, mądra, potężna i miła.
Nie ma mikstury, której nie zrobiła.
Najpierw Kucyki się jej ciut lękają,
Nie mija jednak chwila i już jej ufają.
Mówi trochę dziwnie, bez przerwy rymuje.
Jednak rozumiana zawsze się czuje!*





Applejack

Niepowtarzalna

Ciało: K20

Umysł: K12

Urok: K10

Wytrzymałość: 32

Talenty: Mężne Serce (K20); Specjalność: Brykanie (K20); Znawczyni rolnictwa (K20); Smykałka do pieczenia (K8); Specjalność: Bieganie (K12); Specjalność: Pasterstwo (K20); Specjalność: Skoki (K12); Znawczyni biznesu (K12)

Słabostki: Brudas; Niewyparzony Jęzor

Applejack, która dodała otuchy Twilight Sparkle, kiedy dopadły ją wątpliwości, jest uosobieniem Uczciwości.

Fluttershy

Niepowtarzalna

Ciało: K10

Umysł: K10

Urok: K20

Wytrzymałość: 20

Talenty: Język Zwierząków (K20); Latanie (K6); Smykałka do śpiewu (K12); Smykałka do mody (K12); TO Spojrzenie (K20); Znawczyni opieki nad zwierzętami (K20)

Słabostki: Nieśmiałość; Strachajło (boi się większości rzeczy!)

Fluttershy, która dzięki swojemu współczuciu udobruchała dziką mantykorę, jest uosobieniem Dobroci.



Pinkie Pie

Niepowtarzalna

Ciało: K12

Umysł: K10

Urok: K20

Wytrzymałość: 22

Talenty: Mężne Serce (K20); Kucykowa Intuicja (K20); Smykałka do urządzania imprez (K20); Smykałka do komedii (K20); Smykałka do muzyki (K10); Smykałka do pieczenia (K12); Smykałka do tańca (K10);

Słabostki: Błazen; Naiwniak

Pinkie Pie, która przegania strach, chichocząc niebezpieczeństwu prosto w twarz, jest uosobieniem Śmiechu!



Rarity

Niepowtarzalna

Ciało: K8

Umysł: K12

Urok: K20

Wytrzymałość: 20

Talenty: Telekineza (K12); Smykałka do marudzenia (K20); Smykałka do mody (K20); Smykałka do przekonywania (K20); Smykałka do sztuki (K12); Znajdowanie (K12); Znacznicy biznesu (K20); Znacznicy historii sztuki (K10)

Słabostki: Czyścioch; Strachajło (natura)

Rarity, która pocieszyła smutnego węża, dając mu hojny prezent, jest uosobieniem Szczodrości!



Rainbow Dash

Niepowtarzalna

Ciało: K20

Umysł: K10

Urok: K10

Wytrzymałość: 30

Talenty: Latanie (K20); Zaklinanie Chmur (K20); Specjalność: Akrobatyka (K20); Specjalność: Bieganie (K12); Specjalność: Sztuki walki (K20); Znacznicy Wonderbolts (K20); Znacznicy Dzielnej Do (K12)

Słabostki: Chwalipięta; Wybierz Mnie!

Rainbow Dash, która pozostała z przyjaciółmi wbrew zewowi serca, jest uosobieniem Lojalności.

Twilight Sparkle

Niepowtarzalna

Ciało: K10

Umysł: K20

Urok: K12

Wytrzymałość: 30

Talenty: Telekineza (K20); Znacznicy magii (K20); Latanie (K6); Mężne Serce (K6); Pole Siłowe (K12); Promień Ogłuszający (K12); Smykałka do nauczania (K10); Teleportacja (K12); Tworzenie (K12); Znacznicy historii (K12); Znacznicy nauki (K12); Znacznicy organizowania (K20)

Słabostki: Ja Tu Rządzę!

Księżniczka Przyjaźni (Moc Alikorna): Kiedy w obecności Twilight jakkolwiek Kucyk używa Żetonów Przyjaźni, rzuć K6 za każdy użyty Żeton. Jeśli wypadnie 3 albo 4, Żeton natychmiast wraca do Kuczka, który go wydał.

„Klejnoty jaśnieją dzięki... iskerce, która mieszka w naszym sercu. To z niej bierze się szósty Klejnot...Klejnot magii!”



Typowy Ziemiński Kucyk

Ciało: K8

Umysł: K6

Urok: K6

Wytrzymałość: 14

Talenty: Mężne Serce (K6); Wybierz jeden talent odpowiadający znaczkowi Kucyka

Słabostki: Wybierz jedną

Ziemińskie Kucyki nie mają skrzydeł ani nie znają magii, za to mają mężne serca i mocne ciała. Tworząc typowego Ziemińskiego Kucyka, wybierz talent i słabostkę najlepiej oddające jego osobowość. To szybki i łatwy sposób stworzenia większości Kucyków, jakie na co dzień spotykać będą Kucyki graczy.



Typowy Pegaz

Ciało: K6

Umysł: K6

Urok: K6

Wytrzymałość: 12

Talenty: Latanie (K6); Wybierz jeden talent odpowiadający znaczkowi Kucyka

Słabostki: Wybierz jedną

Pegazy dzięki swoim wspaniałym skrzydłom potrafią latać wysoko wśród chmur. Tworząc typowego Pegaza, wybierz talent i słabostkę, które najlepiej oddadzą jego osobowość. To szybki i łatwy sposób stworzenia większości Kucyków, jakie na co dzień spotykać będą Kucyki graczy.



Typowy Jednorożec

Ciało: K6

Umysł: K6

Urok: K6

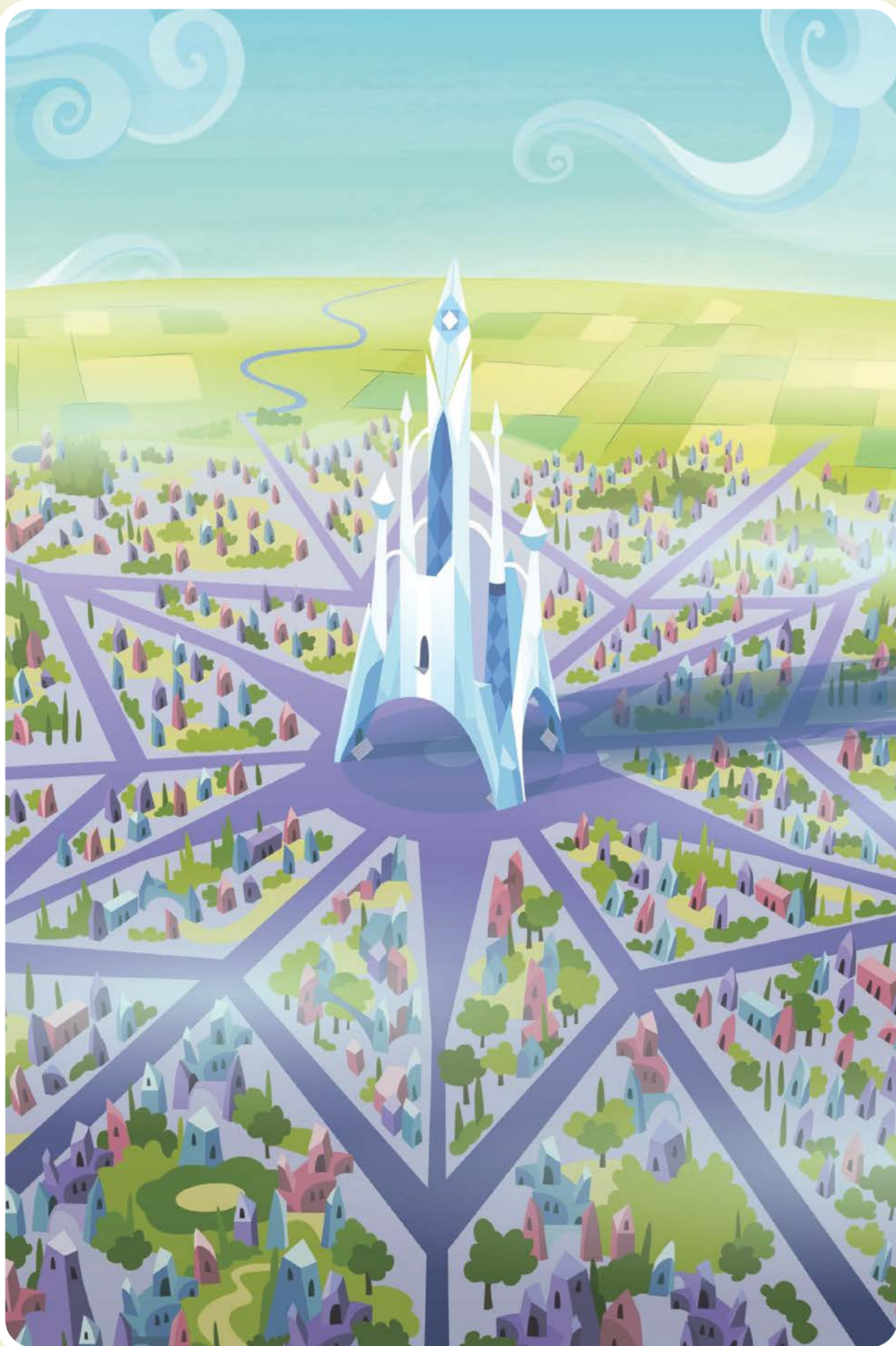
Wytrzymałość: 12

Talenty: Telekineza (K6); Wybierz jeden talent odpowiadający znaczkowi Kucyka

Słabostki: Wybierz jedną

Jednorożce potrafią używać telekinetycznej magii do przesuwania różnych przedmiotów za pomocą siły umysłu skupiającej się w ich rogach. Tworząc typowego Jednorożca, wybierz talent i słabostkę, które najlepiej oddają jego osobowość. To szybki i łatwy sposób stworzenia większości Kucyków, jakie na co dzień spotykać będą Kucyki graczy.





Dodatek

Inne sprawy





Karty kości

Na kilku następnych stronach znajdziesz karty kości, które pozwolą ci „rzucać” K4, K6, K8, K10, K12 albo K20, jeśli nie masz własnego zestawu kostek do gier fabularnych.

Kiedy musisz rzucić jakąś kostką, na przykład K8, przejdź do odpowiedniej karty (w tym wypadku karty K8), a potem zamknij oczy i wskaż palcem albo ołówkiem przypadkowe miejsce na tej stronie. Otwórz oczy i spójrz – liczba, w którą trafisz, to właśnie ta, która „wypadła na kostce”.



KARTA KOSTKI: K4

1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4



KARTA KOSTKI: K6

1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	6	1	2



KARTA KOSTKI: K8

1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4



KARTA KOSTKI: K10

10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10
6	4	2	10	8	5	3	1	9	7
3	1	9	7	5	4	2	10	8	6
2	10	8	6	4	1	9	7	5	3
9	7	5	3	1	10	8	6	4	2
10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10
6	4	2	10	8	5	3	1	9	7
3	1	9	7	5	4	2	10	8	6
2	10	8	6	4	1	9	7	5	3
9	7	5	3	1	10	8	6	4	2
10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10
6	4	2	10	8	5	3	1	9	7
3	1	9	7	5	4	2	10	8	6
2	10	8	6	4	1	9	7	5	3
9	7	5	3	1	10	8	6	4	2
10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10
6	4	2	10	8	5	3	1	9	7
3	1	9	7	5	4	2	10	8	6
2	10	8	6	4	1	9	7	5	3
9	7	5	3	1	10	8	6	4	2
10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10
6	4	2	10	8	5	3	1	9	7
3	1	9	7	5	4	2	10	8	6
2	10	8	6	4	1	9	7	5	3
9	7	5	3	1	10	8	6	4	2
10	8	6	4	2	9	7	5	3	1
7	5	3	1	9	8	6	4	2	10



KARTA KOSTKI: K12

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	1	2	3	4	5	6	7	8



KARTA KOSTKI: K20

10	18	6	14	2	19	7	15	3	11
17	5	13	1	19	8	16	4	12	20
6	14	2	20	8	15	3	11	9	17
13	1	19	7	15	4	12	10	18	6
2	20	8	16	4	11	9	17	5	13
19	7	15	3	11	10	18	6	14	2
10	18	6	14	2	19	7	15	3	11
17	5	13	1	19	8	16	4	12	20
6	14	2	20	8	15	3	11	9	17
13	1	19	7	15	4	12	10	18	6
2	20	8	16	4	11	9	17	5	13
19	7	15	3	11	10	18	6	14	2
10	18	6	14	2	19	7	15	3	11
17	5	13	1	19	8	16	4	12	10
6	14	2	20	8	15	3	11	9	17
13	1	19	7	15	4	12	10	18	6
2	20	8	16	4	11	9	17	5	13
19	7	15	3	11	10	18	6	14	2
10	18	6	14	2	19	7	15	3	11
17	5	13	1	19	8	16	4	12	20
6	14	2	20	8	15	3	11	9	17
13	1	19	7	15	4	12	10	18	6
2	20	8	16	4	11	9	17	5	13
19	7	15	3	11	10	18	6	14	2
10	18	6	14	2	19	7	15	3	11
17	5	13	1	19	8	16	4	12	20

Indeks

A

Alikorny 30
Amatorskie testy 60
Amatorskie wyzwania 60

C

Cechy 16, 40, 86
Ceny 81
Ciało 16, 40

D

Drabina 81

E

Ekwipunek 18, 80
Elementy Harmonii 15, 34

G

Gra fabularna 6
Gra opowieści 6

H

Hełm 81

I

Imię Kucyka 18, 76
Instrument muzyczny 81

J

Jednorożec 14, 17, 26
Jedzenie (przekąska) 81
Jedzenie (wyszukany posiłek) 81
Jedzenie (zwyczajny posiłek) 81
Język Zwierzaków 66

K

Karta Kucyka 14, 150, 151, 152
Klejnoty 81
Kopytka, Które Leczą 66
Kostki 9, 142
Książka (rzadka) 81
Książka (pospolita) 81
Kucyk gracza 6, 14, 76, 92
Kucyk Od Wszystkiego 66
Kucykowy balsam (5 dawek) 81
Kucykowa Intuicja 66

L

Lampa 81
Latanie 29, 66
Lina 81

M

Magiczne talenty 65
Mężne Serce 25, 67
Mistrz gry 6, 87, 96

N

Narrator 6
Niemożliwe testy 56
Niesamowity sukces! 53

O

Opowiadacz 6

P

Peszek! 53
Pegaz 14, 17, 28
Pogorszenie rzutów 61
Polepszenie rzutów 61
Pole Siłowe 67
Portret 18, 77, 88
Podnoszenie poziomu 86
Poziom 0 89
Poziomy 86, 88, 89
Promień Ogłuszający 68
Próba Znaczkowej Ligi 89
Przepychanka 58
Przerzuty 61
Przygoda 7

R

Rodzaj Kucyka 14, 20

S

Sakwy 82
Słabostki 18, 71, 72
Smykałka 68
Specjalność 68
Stwórz swojego Kucyka 12
Szpadel 82
Szufła 82

T

Tabela trudności 53
Talenty 17, 64, 87
Telekineza 27, 69
Teleportacja 70
Teleskop 82
Testy 50
TO Spojrzenie 69
Tyczka 82

U

Ubranie (eleganckie) 82
Ubranie (zwyckajne) 82
Umysł 16, 41
Urok 16, 41

W

Wiaderko 82
Wózek 82
Wybuchowa Podkowa 56
Wytrzymałość 16, 42
Wyzwania 50

Z

Zaklinanie Chmur 70
Zastrzeżone talenty 65
Zbroja (lekka) 83
Zbroja (metalowa) 83
Zegarek 83
Zestaw Czyściocha 83
Zestaw Hobbysty 83
Zestaw Imprezowicza 83
Zestaw Kawalarza 83
Zestaw Kreatywny 83
Zestaw Kucharza 83
Zestaw Pisarza 83
Zestaw Przebieranek 83
Zestaw Upiększający 83
Ziemski Kucyk 14, 17, 24
Znaczkowe talenty 64
Znacek 18, 77, 89
Znajdowanie 70
Znawstwo 70

Ż

Żetony Przyjaźni 8, 19, 46, 71, 87





KARTA KUCYKA

Imię Kucyka:

Twoje Imię:

Rodzaj Kucyka:

Poziom:

Powiązany Element Harmonii:

.....

PRZYJAŹŃ

MAKSYMALNA

AKTUALNA

WYTRZYMAŁOŚĆ:

.....

.....

CIAŁO

UMYSŁ

UROK

TALENTY

ZNACZEK:.....

T:.....

T:.....

T:.....

T:.....

PORTRET



SŁABOSTKI

GŁÓWNA:.....

S:.....

S:.....

S:.....

ZNACZEK



KARTA KUCYKA

Imię Kucyka:

Twoje Imię:

Rodzaj Kucyka:

Poziom:

Powiązany Element Harmonii:

.....

PRZYJAŹŃ

MAKSYMALNA

AKTUALNA

WYTRZYMAŁOŚĆ:

.....

.....

CIAŁO

UMYSŁ

UROK

TALENTY

ZNACZEK:.....

T:.....

T:.....

T:.....

T:.....

PORTRET



SŁABOSTKI

GŁÓWNA:.....

S:.....

S:.....

S:.....

ZNACZEK



KARTA KUCYKA

Imię Kucyka:

Twoje Imię:

Rodzaj Kucyka:

Poziom:

Powiązany Element Harmonii:

.....

PRZYJAŹŃ

MAKSYMALNA

AKTUALNA

WYTRZYMAŁOŚĆ:

.....

.....

CIAŁO

UMYSŁ

UROK

TALENTY

ZNACZEK:.....

T:.....

T:.....

T:.....

T:.....

PORTRET



SŁABOSTKI

GŁÓWNA:.....

S:.....

S:.....

S:.....

ZNACZEK





EQUESTRIA

Puść Wodze

Fantazji



Kochana Księżniczko Celestio,
Z radością zawiadamiam, że smok opuścił naszą krainę, a przekonała go do tego moja przyjaciółka, Fluttershy. Nauczyłam się dzisiaj, że nie należy tracić wiary w przyjaciół, bo to od nich czerpiemy siłę do działania i przezwyciężania strachu.
Twoja, jak zawsze wierna studentka,
Twilight Sparkle

Co to za książka?

Cześć! Skoro czytasz te słowa, pewnie wiesz już coś o *My Little Pony* i zastanawiasz się, co trzymasz w rękach, prawda?

Otóż jest to podręcznik, zbiór zasad do gry opowieści, która pozwoli tobie i twoim przyjaciółom stworzyć swoje własne Kucyki i hasać wraz z nimi po niezwykle, magicznym świecie Equestrii. Ciekawe, kim będziesz, odważną poszukiwaczką przygód jak Dzielną Do, czy może niestrudzoną kolekcjonerką klejnotów jak Rarity?

Chwileczkę, mówisz, że to gra, a przecież widzę, że książka.

Masz rację, ale tak naprawdę to jedno i drugie! W tym podręczniku znajdziesz zarówno zasady, jak i samą opowieść. Te pierwsze odpowiedzą ci, jak stworzyć silnego, mądrego czy uroczego Kucyka. Opowieść z kolei jest światem, w którym będziecie razem z przyjaciółmi dokonywać Bardzo Ważnych Wyborów i wspólnie z mistrzem gry decydować o losach całej Equestrii!

Mistrzem gry? Czyli kim?

Mistrz gry to jedno z was, które zamiast wcielać się w Kucyka, będzie odgrywać rolę narratora i opisywać otaczający was świat, postaci i niesamowite istoty, które napotkacie. Mistrz gry pełni rolę podobną do filmowego narratora – zna cały świat i potrafi opowiedzieć wam, jak on i jego mieszkańcy reagują na wasze działania.

Fajnie! Jak się w to grywa?

Banalnie! Wystarczy się dobrze bawić! *Equestria: Puść Wodze Fantazji* nie polega na dotarciu do mety, czy zdobyciu największej liczby punktów. Tu chodzi o przeżywanie niezwykle przygód i korzystanie z potężnej magii przyjaźni, która pozwoli pokonać wszelkie przeszkody. Ty, twoi przyjaciele oraz mistrz gry jesteście wszyscy w tej samej drużynie – przynajmniej tak długo, jak wszyscy się doskonale bawią!

Otwórz więc *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* i przygotuj się na spotkanie ze wspaniałym światem magii i przyjaźni!

ISBN: 97-883641980-5-2

River Horse oraz River Horse Games są nazwami handlowymi River Horse (Europe) Ltd (River Horse). River Horse, logo River Horse są albo ®, TM i/lub © 2019 River Horse.

HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi Hasbro i są używane za zgodą. © 2019 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.



PWF001

