



KLATWA STATUETEK



Przygoda do gry





KLATWA STATUETEK



Przygoda do gry



Spis treści

Wstęp	4
Wprowadzenie	5
Wielki kłopot	10
Przygotowania i podróż	12
Na tropie	20
Wykopaliska	24
Zaginiony Profesor	28
Próby Złej Ziemi	34
Droga do Umberfoal	42
Moonbeam	44
W kolejnym odcinku	48

Edycja angielska

Twórca gry: Zak Barouh

Ilustracja na okładce: Amy Mebberson

Ilustracje wewnątrz książki:

Amy Mebberson, Anna Sęp
i Hasbro Studios

Redakcja:

Alessio Cavatore & Jack Caesar

Korekta: Tracie Walsh

Projekt graficzny:

Chris Cæsar & Dylan Owen

Podziękowania dla: Heather Hopkins,

Marion Bardou, Matt Walford,
Hugo Pritchard-Law, Criz Jamers,
oraz wszystkich pozostałych
kucykowych testerów

Edycja polska

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

Koordynatorka projektu:

Daria Pilarczyk

Redaktorka naczelną:

Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Redaktorzy pomocniczy:

Paweł Marszałek, Kuba Polkowski

Tłumacz: Maciej Nowak-Kreyer

Korekta: Monika Kiersnowska

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Podziękowania dla:

Mateusza Hoppe, Patrycji Olchowy,
Heleny Polkowskiej,
Łukasza Wachcińskiego,
Adama Wieczorka

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.



Blask gwiazd sączył się przez chmury, zalewając Złą Ziemię bladą poświatą. Moonbeam stała wśród stromych klifów i urwisk, a chłodna bryza szarpała jej płaszczem i grzywą. Jednorożec jednak nawet nie drgnął. Moonbeam nie poruszała się już od dobrych pięciu minut.

Miała zamknięte powieki, głowę uniesioną, kaptur zsunął się jej za uszy. Szuuu... Delikatny trzask magii Jednorożca przerwał nocną ciszę, gdy róg zajaśniał migoczącym, elektrycznym błękitem.

– I znowu – wyszeptała do siebie Moonbeam. – Ta dziwna, magiczna energia... Dochodzi z tamtej jaskini! – Otworzyła oczy. Jaskinia znajdowała się na samym dole Pylistego Grzbietu. Wejście do niej zionęło czernią, a wyczuwalna potężna magia przyciągała tam Kucyka.

Gęstą ciemność wnętrza jaskini rozciął jaskrawy promień wydobywający się z rogu Moonbeam, budząc na skalistych ścianach dziwne, migoczące cienie. Pomimo rozjaśniającego ją teraz światła, jaskinia wcale nie wyglądała bardziej zachęcająco.

Moonbeam poczuła ukłucie zwątpienia, ale szybko się otrząsnęła. „Nie, nie mogę teraz zrezygnować, nie po tym wszystkim, co przeszłam” – pomyślała. „Muszę znaleźć źródło tej magii!” Kiedy przekraczała próg jaskini, stukot kopytek na skale poniósł się echem.

Moonbeam szybko straciła rachubę czasu spędzonego w jaskini. Wędrując poprzez niezliczone pieczary i korytarze, zeszła głęboko pod masyw góry. Zatrzymywała się co kilka minut, aby na nowo podejmować trop źródła magii. Schodziła coraz głębiej i głębiej. Omijała kałuże atramentowoczarnej wody i duże kępy nieznanych grzybów. Wkrótce zaczęła natrafiać na małe błyskotki i kamienne artefakty, na których wyrty tajemnicze symbole.

– Wyglądają na stare, a nawet na starożytne – wyszeptała. – Chyba żaden Kucyk nie dotarł tu od setek lat! Jej róg ponownie się rozjarzył, a ona jeszcze raz poczuła magiczny zew, tym razem silniejszy niż przedtem.

– Wkrótce ta cała moc będzie moja, a wtedy żaden Kucyk mi się nie oprze! – Moonbeam zagłębiła się w mrok jaskini, zdeterminowana jak nigdy dotąd.

Nagle westchnęła i zatrzymała się gwałtownie. Przed nią widniały okrągłe kamienne drzwi, wbudowane w wysoką ścianę jaskini. Wyrty na nich zawile wzory i inskrypcje. Stojąc przed wrotami, Moonbeam prawie fizycznie czuła buzującą w powietrzu magię. Drzwi zajaśniały łagodnie, jak gdyby na powitanie. Na pyszczku Moonbeam powoli rozkwitł uśmiech, a sama klaczka szerzej otworzyła oczy.

– Znalazłam to...

Wstęp

Equestria to magiczne miejsce pełne przyjaźni oraz cudów, jednak ostatnio dotknął ją pewien niezwykle problem. Nagle w całej krainie, bez ostrzeżenia i bez żadnego konkretnego powodu, Kucyki zaczęły zmieniać się w miniaturowe statuetki.

Księżniczka Twilight Sparkle, chcąc ustalić przyczynę tak zwanej Klątwy Statuetek, razem ze swoimi najbliższymi przyjaciółmi opuściła Ponyville, ruszając ku odległej Złej Ziemi, skalistemu i opustoszałemu regionowi Equestrii. Mimo wysiłków i najlepszych chęci Kucyki wpadły w wielkie tarapaty, a Kucyki graczy (KG) muszą ruszyć do Złej Ziemi z misją ratunkową.

Tam z kolei będą borykać się z trudnym terenem, nieprzewidywalną pogodą oraz całą menażerią niebezpiecznych stworów! Będą także musiały poradzić sobie ze starożytnymi, magicznymi artefaktami, pamiątką po zapomnianej historii Equestrii. Przyjdzie im się również zmierzyć z tajemniczymi postaciami spod ciemnej gwiazdy – nie wspominając już o nikczemnych archeologach!

Ta przygoda, przeznaczona do gry *Equestria: Puść Wodze Fantazji*, jest dalszym ciągiem scenariusza *Zwierzaki w opałach*, który znajdziesz w podręczniku podstawowym. Jednakże nie musisz wcześniej grać w *Zwierzaki w opałach* (choć to świetny sposób na to, aby mistrz gry (MG) oraz gracze nauczyli się reguł gry!), ponieważ *Klątwa Statuetek* może być samodzielną przygodą lub częścią dłuższej kampanii – wszystko zależy od tego, na co ma ochotę twoja kucykowa grupa!

Klątwa Statuetek przeznaczona jest dla Kucyków graczy na poziomie 2 – postaci na wyższych poziomach mogą z łatwością poradzić sobie ze stawianymi tutaj wyzwaniami, dlatego jeśli chcecie zagrać wysokopoziomowymi Kucykami, mistrz gry powinien podwyższyć trudność albo częstotliwość czekających was testów oraz wyzwań. Utrudniając przygodę, zwiększ trudność testów o jeden lub dwa poziomy, jednak zawsze bierz pod uwagę aktualną wysokość statystyk KG. Jeśli robi się zbyt trudno, przestanie być fajnie! Nie wahaj się dopasowywać trudności gry w trakcie jej trwania.

Ta książka ma za zadanie pomóc tobie – mistrzowi gry – snuć opowieść, jednak nie znajdziesz tu odpowiedzi na wszystkie swoje pytania! Gorąco zachęcamy cię do zmiany historii i dopasowania jej do tego, co robią gracze. Przyda ci się dobra znajomość zasad *Equestrii*, aby w połowie wartkiej akcji nie trzeba było przerywać zabawy tylko po to, żeby zerknąć do podręcznika. Jeśli jednak zapomnisz o jakiejś regule, śmiało podejmij spontaniczną decyzję i prowadź opowieść dalej, jak gdyby nigdy nic! Taka nieprzewidywalna przygoda da wam najwięcej frajdy. Przeczytaj też całą przygodę przed rozpoczęciem gry – dzięki temu łatwiej zrozumiesz, w jaki sposób działania graczy wpłyną na całość opowieści.

Na dobry początek przeczytaj **Wprowadzenie**. Znajdziesz tam streszczenie scenariusza, łącznie z przedstawieniem ważnych postaci, miejsc oraz wydarzeń, a także różne podpowiedzi dotyczące prowadzenia przygody.

Zanim zaczniesz, zapamiętaj tę podstawową zasadę: w grze *Equestria: Puść Wodze Fantazji* nie ma przegranych ani zwycięzców. Celem gry jest przeżycie wspaniałej przygody w gronie przyjaciół oraz, a właściwie przede wszystkim, świetna zabawa!

Wprowadzenie

Dzięki *Kłątwie Statuetek* Kucyki graczy przeżyją przygodę w dzikich krainach, żywcem wyjętą z opowieści o *Dzielnej Do!* Po przybyciu do Złej Ziemi KG zaczną odkrywać prawdę o pochodzeniu tytułowej kławy. W trakcie przeszukiwania obozowiska Głównej Szóstki natkną się na władającego potężną magią Jednorożca Moonbeam, który używając mocy kławy, zmienia Kucyki w małe statuetki tylko po to, by się potem nimi bawić. KG odkryją, że właśnie to przytrafiło się Głównej Szóstce.

Kucyki graczy spotkają również uczestników ekspedycji archeologicznej obozującej w okolicy. Okazuje się, że na czele naukowców stoi okrutny łajdak, Doktor Caballeron, samolubny i chciwy poszukiwacz skarbów. Mimo to wykopaliska będą źródłem wielu ciekawych przedmiotów oraz ważnych informacji. Podążając tropem zbiegłego Profesora, KG zmierzają się z Próbnami Złej Ziemi, mistycznymi obrzędami, które przybliżą je do źródła kławy.

KG dowiedzą się o istnieniu starożytnego miasta Umberfoal i zejdą głęboko do jaskiń pod Pylistym Grzbietem, aby odszukać zaginioną kucykową świątynię – tropy będą wskazywać na nią jako źródło kławy. I rzeczywiście, tysiąc lat temu rzucono tam potężne czary, które miały chronić Kucyki z Umberfoal przed chaotycznymi rządami Discorda. Jak się okazuje, niedawne poczynania Moonbeam uwolniły nieco tej magii, która teraz rozchodzi się po Equestrii poza wszelką kontrolą (choć Moonbeam nie ma o tym zielonego pojęcia).

Przygoda (miejmy nadzieję) zakończy się tym, że Kucyki graczy dotrą do wielkich wrót Umberfoal i powstrzymają kławę, wytłumaczą Moonbeam, co zrobiła źle, i uratują Główną Szóstkę z tarapatów.



PO ZNIKNIĘCIU WIELKIEGO CZARODZIEJA, KIEDY
DYSHARMONIA OBJĘŁA W SVOJE WŁADANIE WSZYSTKIE
KRAINY I NAWET DWIE SIOSTRY NIE BYŁY W STANIE
NAS OCALIĆ, UKRYLIŚMY SIĘ W CICHYM I BEZPIECZNYM
MIEJSCU, GDZIE BĘDZIEMY SPAĆ, AŻ SIĘ PRZEBUDZIMY.

Napis na starożytnej, kamiennej tabliczce znalezionej w Złej Ziemi.

Zaginione Miasto

Kucyki z Equestrii nie wiedzą, że głęboko pod górami Pylistego Grzbietu znajduje się ukryte miasto, pamiątka po dawno temu zapomnianej krainie. Zbudowano je w ogromnych podziemnych jaskiniach – jako schronienie. Miało być bezpieczną przystanią, gdzie Kucyki mogły skryć się przed kłopotami i kłótniami. Nazywało się Umberfoal, chociaż żaden Kucyk już o nim nie pamięta.

Dawno temu Equestria nie była takim spokojnym miejscem, jakim jest dzisiaj! Zanim odnaleziono Elementy Harmonii, Kucyki nękało wiele problemów, w tym też niespokojne rządy sprawowane przez draconequusa o imieniu Discord. Kucyki z południowej Equestrii postanowiły wówczas zbudować pod ziemią nowy dom, złożony z wielu połączonych, ogromnych jaskiń. Nazwały go Umberfoal i prawie zupełnie zniknęły ze świata na powierzchni. Bez Kucyków, opiekujących się ziemią i niebem, zielona nigdyś kraina stała się surowa, niegościnna i skalista, a nazwano ją Złą Ziemią.

Aby ochronić Kucyki z Umberfoal i pozwolić im powrócić na powierzchnię, gdy Equestria znowu stanie się bezpieczna, w wielkiej jaskini zebrano potężne artefakty, a na wszystkie zgromadzone w niej Kucyki rzucono potężny czar, zmieniając je w miniaturowe statuetki. W tej postaci miały być bezpieczne. Nie zaznawały głodu i spokojnie spały, czekając na odpowiedni moment, w którym będą mogły się przebudzić.

Kopcie aż znajdziecie

Niedawno do Złej Ziemi wyruszyła grupa archeologów pod wodzą nikczemnego Doktora Caballerona. Celem wyprawy jest poszukiwanie zaginionych skarbów. Caballeron nadzoruje zespół pracowników, którzy prowadzą tam wykopaliska. Jego zakońpiory szukają pewnej osobistości, która zniknęła wśród skał Złej Ziemi. Dawny kolega Doktora i bardziej doświadczony członek ekspedycji, Profesor Gully Trotter, zniknął bez śladu zaraz po tym, jak znalazł starożytną, kamienną tabliczkę. Profesor Trotter przejrzał nieczyste zamiary Doktora Caballerona i uznając, że tabliczka ma wielkie historyczne znaczenie, uciekł z nią, aby trzymać ją (i zawartą w niej wiedzę) z dala od nikczemnych kopytek Doktora.



Klątwa ujawniona

Źródłem Klątwy Statuetek jest w rzeczywistości ukryte miasto Umberfoal oraz czar, który rzucono na nie przed laty. Wielkie kamienne wrota prowadzące do wnętrza miasta są jak magiczna pieczęć, powstrzymująca czar. Z biegiem lat pieczęć osłabła, a całkiem niedawno Kucyk o imieniu Moonbeam częściowo ją złamał. Pozbawiona odpowiedniej kontroli magia z Umberfoal zaczęła rozprzestrzeniać się po całej Equestrii, sprawiając, że nagle Kucyki, w pozornie przypadkowy sposób, zaczęły zmieniać się w statuetki. Pieczęć nie pękła całkowicie, dlatego poza Umberfoal zaklęcie działa słabiej, a Kucyki nie zmieniają się w figurki na stałe, lecz jedynie na jakiś czas. Jednak w miarę słabnięcia mocy pieczęci, czar każdego dnia dociera coraz dalej w głąb Equestrii. Kucyki nazwały to zjawisko Klątwą Statuetek, ale nie mają pojęcia, skąd się wzięło.

Moonbeam ma wielki talent do magii i jest na nią bardzo wrażliwa. Niedawno trafiła do Złej Ziemi przyciągnięta przez ukrytą tam potężną magię. Tropiła jej źródło aż do jaskini, w której znalazła ukrytą bramę do Umberfoal. Wcześniej nie miała pojęcia o istnieniu tego miasta. W jaskini natknęła się na świeżą wodę (rzadkość w Złej Ziemi), kwitnącą roślinność, a także na dziwne płaskorzeźby, różne niezwykle drobiazgi, cenne artefakty oraz wielkie kamienne wrota.

Moonbeam wyczuła, że magia, która ją tutaj ściągnęła, wydobywa się właśnie zza wrót, dlatego zaczęła je uważnie badać, szukając sposobu na ich otwarcie. Korzystając ze starożytnej magii, zdołała wydobyć stamtąd część magicznej mocy, niestety naruszyła przy tym pieczęć nałożoną na Umberfoal, której celem było utrzymanie zaklęcia wewnątrz miasta.



WAŻNE OSOBY

Moonbeam

Moonbeam to klaczka, Jednorożec. Ma wielki talent do władania magią i została przyciągnięta do Złej Ziemi przez potężną, magiczną energię. Nie rozumie mocy prawdziwej przyjaźni, dlatego za pomocą odnalezionej magii zamienia Kucyki w statuetki, a te muszą zostać jej przyjaciółmi! Moonbeam nieświadomie uwolniła Klątwę Statuetek, która rozprzestrzeniła się teraz po całej Equestrii!



Profesor Gully Trotter

Profesor Gully Trotter jest Pegazem. To starszy ogier, jednak nie boi się ubrudzić kopytek pracą w terenie! Studiował archeologię na słynnej akademii w Canterlocie i jego znajomość dziejów Equestrii jest naprawdę imponująca!

Doktor Caballeron wynajął Profesora do swojej ekspedycji, aby wykorzystać jego umiejętności dla własnych korzyści. Profesor poznał jednak prawdziwe pobudki Caballeron, dlatego kiedy odnalazł cenną kamienną tabliczkę, zatrzymał ją dla siebie i uciekł w głąb Złej Ziemi, aby znalezisko nie dostało się w kopyta chciwego Doktora.

Doktor Caballeron

Badacz, handlowiec i poszukiwacz skarbów. Doktor Caballeron jest przeciwnikiem Dzielnej Do i często staje na jej drodze. To charyzmatyczny Kucyk, który dobrze wie, jak wydobyć od każdego dokładnie to, czego chce! Obdarzony jest także talentem do szukania i odnajdywania rzadkich oraz cennych skarbów, chociaż tak naprawdę zależy mu jedynie na gromadzeniu jak największej liczby monet. Po tym jak usłyszał, że w Złej Ziemi można znaleźć zaginione skarby, zorganizował wyprawę, aby przeprowadzić tam wykopaliska. Mając nadzieję na odnalezienie cennych przedmiotów, znalazł już na nie bogatego kupca. Do brudnej roboty wynajmuje trzy zaufane zakońpiory: Withersa, Biffa i Rogue'a.



Główna Szóstka

Twilight Sparkle, Rarity, Rainbow Dash, Fluttershy, Applejack oraz Pinkie Pie to ucieleśnienie Elementów Harmonii oraz niezłomne obrończynie Equestrii. Wyruszyły do Złej Ziemi, aby zbadać sprawę klątwy, wpadły jednak w wielkie tarapaty i same zamieniły się w figurki!

Spike

Spike to wierny asystent Księżniczki Twilight Sparkle. Jest lojalny i zdeterminowany (aż do przesady!). Tylko jemu udało się wydostać ze Złej Ziemi, dokąd dotarł wraz z Twilight, żeby zbadać zagadkę klątwy. Teraz prosi KG o pomoc! Może tym razem będzie lepiej, jeśli zostanie w domu i zaopiekuje się zwierzakami...



Streszczenie przygody

Wielki kłopot (strona 10)

Spike wraca do Ponyville ze złymi wieściami: Twilight i jej przyjaciółki wpadły w wielkie tarapaty! Prosi KG, by ruszyły im na ratunek.

Przygotowania i podróż (strona 12)

KG przygotowują się do wyprawy i wyruszają do Złej Ziemi. Na swojej drodze spotykają archeologów, których celem są wykopaliska w Złej Ziemi, więc dalszą drogę pokonują wspólnie. Droga prowadzi przez niebezpieczny Dodge Canyon!

Na tropie (strona 20)

KG odnajdują miejsce, w którym obozowała Główna Szóstka. Moonbeam, która zamieniła Kucyki w statuetki, próbuje przemienić także KG!

Wykopaliska (strona 24)

KG zjawiają się na miejscu wykopalisk archeologicznych, gdzie mogą odpocząć i wrócić do zdrowia. Podczas rozmów z pracującymi tam Kucykami dowiadują się, że je również dotyka klątwa, co więcej, niektórzy ich koledzy zniknęli na dobre! KG spotykają też Doktora Caballerona, który prosi je o pomoc w odnalezieniu jednego z zaginionych Kucyków – Profesora Gully'ego Trottera.

Zaginiony Profesor (strona 28)

KG próbują wysledzić Profesora Gully'ego Trottera. Natykają się na małego roka ze zranionym skrzydłem. Jeśli mu pomogą, zaprowadzi ich do Profesora.

Próby Złej Ziemi (strona 34)

Podczas spotkania z Profesorem Gullym Trotterem, KG poznają prawdziwe, nikczemne pobudki Doktora Caballerona. Profesor odnalazł starożytną kamienną tabliczkę, która zawiera informacje o zaginionym mieście Umberfoal. Chcąc odnaleźć tajemniczą metropolię, KG muszą przejść trzy Próby Złej Ziemi, w trakcie których czekają je wyzwania związane ze wszystkim, czego zdołały się do tej pory nauczyć.

Droga do Umberfoal (strona 42)

Po ukończeniu Prób, magiczny kostur wskaże KG drogę do ukrytego miasta Umberfoal. W ostatniej chwili przeszkodzą im jednak Doktor Caballeron i Moonbeam. Jednorożec porwie więcej Kucyków, zamieniając je w statuetki. Idąc za tropem Moonbeam i kostura, KG dotrą prosto do Umberfoal.

Moonbeam (strona 44)

Przemierzając labirynty jaskiń, KG odkryją w końcu wrota do Umberfoal. Znajdą też kryjówkę Moonbeam, w której schowała ogromną kolekcję statuetek Kucyków – w tym figurki Głównej Szóstki! W finałowej konfrontacji KG muszą powstrzymać Moonbeam i raz na zawsze przerwać działanie klątwy.



Wielki kłopot

Przygoda rozpoczyna się, gdy wszystkie KG są w chatce Fluttershy, zaraz po tym, jak w poprzedniej przygodzie Zwierzaki w opałach uratowały zwierzaki Głównej Szóstki. Właśnie miały trochę odsapnąć, kiedy nagle do chatki wpada Spike ze złymi wieściami! Gdy już uznasz, że pora zaczynać zabawę, przeczytaj na głos tekst z poniższej ramki.

Uwaga: Jeśli nie graliście w Zwierzaki w opałach, poniższa scena ma miejsce w Ponyville, gdzie KG zajmują się właśnie zakupami, robią sobie piknik albo zajmują się czymkolwiek innym, co tylko przyjdzie im do głowy. Spike wpada do miasta i podbiega do KG z prośbą o pomoc (jego zdaniem Kucyki graczy wyglądają na dzielnych i sprytnych poszukiwaczy kucykowych przygód!). Wyjawszy miejsce, cała dalsza część historii wygląda mniej więcej tak samo.

Przeczytaj na głos:

Po dniu pełnym wrażeń nareszcie wszystko zaczyna się uspokajać. Niestety, ten spokój nie trwa długo! Zaraz po tym, jak posprzątałyście chatkę i usiedliście, aby trochę odpocząć, ktoś zaczyna głośno dobijać się do drzwi. Kilka zwierzaków, które ułożyło się obok was, podskakuje z przestraszeniem.

Gdy zwracacie wzrok w tamtą stronę, drzwi z rozmachem otwierają się do wewnątrz i staje w nich mały i niesamowicie wystraszony ktoś! To smok Spike. Wygląda na bardzo zmęczonego, jest brudny, podrapany i posiniaczony. Rozgląda się po pokoju, szeroko otwierając oczy, dostrzega was i krzyczy:

– Musicie mi pomóc! Twilight Sparkle i reszta wpadła w wielkie tarapaty! Tylko mi udało się uciec! Trzeba jak najszybciej ruszać na ratunek!

Spike bierze kilka głębokich oddechów, a potem z jękiem pada na pyszczek i zaczyna głośno chrapać – jest chyba zupełnie wykończony!

Co robicie?



Złe wieści

Spike leży na podłodze, zaraz za drzwiami, które wciąż są otwarte na oścież. W tym momencie jest już pewnie późny wieczór i KG nie chcą się nigdzie ruszać, tym bardziej że są kompletnie nieprzygotowane.

Przez otwarte drzwi wpada lodowaty powiew. Kilka zwierzaków wygląda na zaniepokojone. Martwią się też o Spike'a. Miejmy nadzieję, że KG spróbują pomóc swojemu smoczemu przyjacielowi, chociażby podnosząc go z podłogi, dając koc i coś ciepłego do picia oraz czuwając przy nim, dopóki się nie obudzi – albo zrobią jeszcze coś innego, co tylko przyjdzie im do głowy. Jeśli KG nie wpadną na żaden pomysł, mogą zrobić **test Umysłu (trudność 2)**, aby domyślić się, co pomoże smokowi: koce, poduszki, gorąca czekolada itd.

Jeśli uznasz, że jeden lub więcej KG szczególnie dobrze zaopiekowało się Spikiem, możesz nagrodzić każdego z nich **Żetonem Przyjaźni**.

Pozwól KG porozmawiać o nowych wyzwaniach i o tym, jak należy zająć się Spikiem. Smok będzie spał aż do rana, dlatego KG też mogą odpocząć.

Kiedy KG skończą już rozmawiać, przejdź od razu do opisu następnego poranka i odczytaj na głos tekst z kolejnej ramki.

Przeczytaj na głos:

Nazajutrz, o brzasku, Spike zaczyna się wiercić i mamrotać przez sen. Krzywi się tak, jak gdyby śnił mu się jakiś koszmar. Nagle siada z szeroko otwartymi oczami.

– *Twilight! Och... Już dobrze.* – Spike przez chwilę rozgląda się wokół oszołomiony, najwyraźniej przez chwilę nie wie, gdzie jest. Dostrzega was.

– *Dziękuję, że mi pomagacie, ale Twilight i cała reszta jeszcze bardziej potrzebują pomocy! Zostały porwane! Kiedy dotarliśmy do Złej Ziemi i rozbiliśmy obóz, zaatakował nas jakiś Kucyk!*

Spike patrzy na was wyczekująco.

Co się stało?

KG mają teraz świetną okazję, aby wypytać smoka o to, co się właściwie stało i jak mogą pomóc. Jeśli żaden się nie odezwie, zasugeruj Kucykowi graczy, że pewnie dowiedzą się od Spike'a jeszcze czegoś.

Rada dla MG:

Możesz zaproponować graczom, że jeśli gdzieś utkną, powinni zadawać pytania – to przydaje się przy zabawie w jakąkolwiek grę opowieści.

Oto najważniejsze informacje, jakie KG mogą usłyszeć od Spike'a:

- ★ Główna Szóstka prowadziła śledztwo w sprawie Kłątwy Statuetek, która szerzy się ostatnio po Equestrii, zmieniając Kucyki w małe figurki!
- ★ Twilight Sparkle odkryła, że kłątwa ma swoje źródło gdzieś w Złej Ziemi, odludnym rejonie w południowej Equestrii.
- ★ Nikt nie zna przyczyn rozprzestrzeniania się kłątwy, ani nie wie, co ją dokładnie wywołało. Kłątwa najwyraźniej uderza bez żadnego wzorca, nigdy nie wiadomo kiedy i na jak długo kogoś dotknie (jeszcze nigdy nikt nie zmienił się w statuettę na stałe).
- ★ Po długiej, męczącej wędrówce do Złej Ziemi, Główna Szóstka i Spike późną nocą spotkali jakąś tajemniczą postać w pelerynie i kapturze. Nie sposób było dostrzec, kto to dokładnie, wiadomo tylko, że był to Kucyk o ciemnym umaszczeniu.
- ★ Potem nagle zaczęła błyskać magiczna energia i Główna Szóstka zmieniła się w statuettki. Twilight w ostatniej chwili zdołała teleportować Spike'a potężnym czarem, dzięki czemu jako jedyny zdołał uciec.



Przygotowania i podróż

Czas w drogę

KG rwą się do wyruszenia na wyprawę po wysłuchaniu opowieści Spike'a, muszą jednak najpierw zastanowić się nad tym, jak dostaną się do Złej Ziemi. Mogą naradzić się ze smokiem albo same poszukać wiadomości gdzie indziej (może w bibliotece?). Możliwe, że jeden z KG już coś wie na ten temat, szczególnie jeśli jest odczytanym Kucykiem, takim jak Twilight.

Przypomnienie sobie informacji o Złej Ziemi wymaga udanego **testu Umysłu (trudność 8)**. To słabo znana okolica i niewiele Kucyków tam dociera. Podczas szukania informacji przydadzą się takie talenty jak **Znawstwo geografii** lub **historii**.

KG zawsze mogą użyć jednego lub więcej **Żetonów Przyjaźni**, aby wprowadzić do gry jakiś powód, z którego wynika, że mogą wiedzieć więcej – o ile ich pomysł jest naprawdę dobry.

Jeśli KG zechcą zbadać całą sprawę jeszcze dokładniej, mogą sobie przypomnieć, że przecież na zamku Twilight Sparkle jest ogromna biblioteka – dobre miejsce, aby rozpocząć zbieranie informacji! Szukanie wiadomości o Złej Ziemi w bibliotece może okazać się znacznie łatwiejsze od prób samodzielnego przypomnienia sobie czegoś na jej temat. Niech każdy KG szukający informacji zrobi **test Umysłu (trudność 4)**. Jeśli go zdadzą, zdołają odnaleźć kilka przydatnych książek, a może nawet sporządzoną przez Twilight listę rzeczy do sprawdzenia przed wyruszeniem na wyprawę. Jeśli żadnemu z KG test się nie powiedzie, to i tak będą w stanie uzyskać różne przydatne informacje, choć zajmie im to więcej czasu.

Oto kilka informacji, które mogą przydać się KG:

- ★ Kucyki mogą znaleźć mapę Złej Ziemi. Nie jest zbyt szczegółowa, zaznaczono na niej tylko kilka miejsc.
- ★ Z Ponyville do Złej Ziemi najszybciej można dotrzeć pociągiem. Ekspres Przyjaźni jedzie do Dodge City, stamtąd zaś trzeba wędrować piechotą na południe, przez Dodge Canyon.
- ★ Zła Ziemia to trudny teren. Za dnia jest tam bardzo gorąco i często nawiedzają ją burze piaskowe. W Złej Ziemi mieszka też wiele niebezpiecznych stworzeń – w tym psy na diamenty, smoki oraz ogromny kamienny ptak nazywany rokiem.
- ★ Kucyk wybierający się do Złej Ziemi powinien zabrać z sobą ekwipunek podróżny, solidne podkopy do chodzenia po bezdrożach oraz kaptur do ochrony przed kurzem i upałem. Wszystko to za niską cenę można kupić w sklepie w Ponyville (około 75 monet). Jeśli KG odpowiednio się wyposażą, podróż będzie dla nich łatwiejsza.



- ★ Każdy KG, który wyrzuci **niesamowity sukces** (podwójny albo lepszy wynik niż wysokość testu) dowie się, że niedawno do Złej Ziemi wyruszyła ekspedycja archeologiczna i rozpoczęła tam wykopaliska, szukając zabytków z przeszłości. Jednym ze starszych uczestników ekspedycji jest Profesor Gully Trotter, znany uczonec z Canterlotu (jeden z KG mógł o nim słyszeć).

Kiedy tylko KG będą już gotowe do drogi, bez trudu złapią Ekspres Przyjaźni, odjeżdżający ze Stacji Ponyville. Podróż z Ponyville do Dodge City zajmie niewiele czasu. Dodge City to miasteczko leżące najbliżej północnego wejścia do Złej Ziemi.

Jadąc pociągiem na południe, KG dostrzegą, że soczysta zieleń pól i lasów z wolna ustępuje suchym, skalistym terenom, na których tylko gdzieniegdzie widać jakąś skąpą roślinność.

Po przybyciu do Dodge City KG ruszą dalej na południe, w stronę Złej Ziemi. Kiedy wysiądą z pociągu na niewielkim peronie, przeczytaj im na głos tekst z ramki poniżej.

Przeczytaj na głos:

Wysiadając z wagonu, czujecie uderzenie upalnego powietrza. Jest tutaj bardzo gorąco i bardzo sucho. Witajcie w Dodge City!

Idąc wzdłuż małego, drewnianego peronu widzicie stos skrzyń, które wypakowano z tyłu pociągu. Tym ładunkiem zajmuje się grupa trzech Ziemskich Kucyków.

Podchodząc nieco bliżej, dostrzegacie, że na bokach niektórych skrzyń widnieją napisy odcisnięte czerwonym tuszem: „DOSTAWA NA WYKOPALISKA” i „TYLKO DLA ARCHEOLOGÓW”. Widzicie też jedną, może dwie skrzynie wyraźnie opisane „ZŁA ZIEMIA”.

Co robicie?

Jak wydostać się z Dodge City?

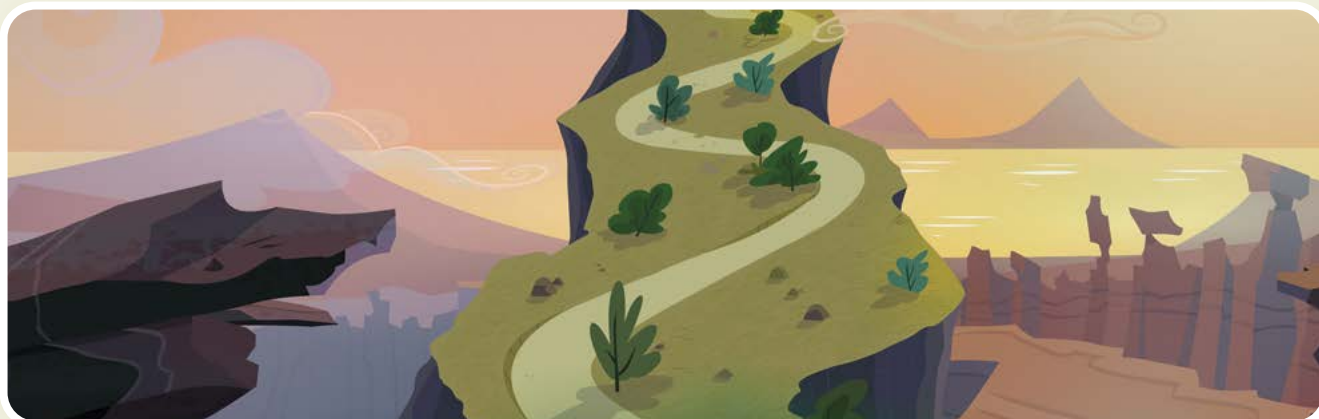
Skrzynie, które widzą KG, przeznaczone są dla Kucyków z ekspedycji archeologicznej w Złej Ziemi. KG mogą już wiedzieć o tej wyprawie, jeśli wcześniej, podczas przygotowań, zebrały odpowiednie informacje. Mogą również domyślić się tego po napisie „Zła Ziemia”. W każdym razie, jeśli zdołają się zabrać transportem wiozącym skrzynie, zaoszczędzą sobie długiej, pieszej wędrówki do Złej Ziemi.

Skrzynie ładowane są właśnie na stojący w pobliżu wóz. Obok widać też dwa z trzech Kucyków w apaszkach i z nałożoną uprzężą. Siedzą przed wozem, gotowe, by go pociągnąć. Trzeci Kucyk, noszący podróżne ubranie, siedzi na wozie. Kucyki pracują dla ekspedycji archeologicznej i właśnie przyjechały do Dodge City po zapasy.

Zadbaj, żeby KG miały okazję porozmawiać z tymi Kucykami przed wyruszeniem w podróż. Zapytane Kucyki z ekspedycji o to, czym zajmują się w Złej Ziemi, odpowiedzą, że szukają zabytków. Pozwolą KG ruszyć ze sobą do Złej Ziemi, jeśli drużyna zapłaci im 150 monet. Kucyki graczy mogą obniżyć ten koszt udanym **testem Uroku (trudność 5)**. Wtedy cena spadnie do 100 monet (albo nawet bardziej, jeśli wyrzucą niesamowity sukces!).

Jeżeli KG wspomną o tym, że badają zagadkę Kłątwy Statuetek, mogą liczyć na darmową podwózkę! Ziemskie Kucyki wyraźnie się zdenerwują, słysząc o kłątwie i wyjaśnią, że wielu ich kolegów i koleżanek zmieniło się w statuetki, czasem na kilka godzin, a kiedy indziej aż na kilka dni! Najbardziej niepokojące jest to, że niektóre Kucyki zniknęły na dobre! Pracownicy ekspedycji chętnie podwiozą KG, jeśli dzięki temu uda się położyć kres kłątwie.

Jeśli KG nie zdołają zapewnić sobie podwózki pieniędzmi czy urokiem, będą musiały ruszyć w drogę z kopytka. Czekają je długi marsz do Złej Ziemi. Każdy KG musi podczas podróży zdać **test Ciała (trudność 3)** albo straci 1 punkt Wytrzymałości.



Zła Ziemia

Jeśli KG uda się załapać na podwózkę wozem, czeka je jeszcze chwila jazdy, zanim wreszcie dostaną się do Dodge Canyon, który od północnej strony stanowi jedyną drogę w głąb Złej Ziemi, bez konieczności wspinaczki po górach. Jeżeli z jakiegoś powodu KG ruszą na piechotę, będzie je mijał wóz z zapasami dla archeologów, więc będą miały jeszcze jedną szansę na podwózkę.

Zanim KG dotrą do kanionu, mogą uciąć sobie pogawędkę z woźnicą, klaczką o imieniu Sunny Saddle. Jeśli KG zapytają ją o ekspedycję, postara się odpowiedzieć tak wyczerpująco, jak tylko zdoła. Zna Doktora Caballera i może o nim wspomnieć, jeżeli KG odpowiednio ją podejść, ale nie ma pojęcia o jego prawdziwych zamiarach. Powie także, że jednym z zaginionych Kucyków jest Profesor Gully Trotter. Zniknął mniej więcej tydzień temu.

Sunny Saddle może także napomknąć o tym, dlaczego członkom ekspedycji wyczerpały się zapasy. Wyprawa straciła mnóstwo ekwipunku, kiedy pierwsze obozowisko zaatakował jakiś ogromny potwór! Teraz najwyraźniej już na dobre rozgościł się na Stanowisku A, jak Kucyki nazywają opuszczony teren wykopalisk. Podczas ataku latały kamienie i wznosiły się kłęby kurzu, dlatego Sunny Saddle nie zdołała się dobrze przyjrzeć napastnikowi, jednak jest pewna, że był ogromny i miał długie, węzowate ciało.

Kiedy wóz toczy się po gorącej, skalistej pustyni, słońce niemiłosiernie przypieka KG. Na horyzoncie majaczą ciemne kontury górskiego masywu, wykrzywającego się na kształt szerokiego „U”, od szczytów po dolinę. W miarę upływu dnia, masyw robi się coraz większy i większy.

W końcu wóz dociera do Dodge Canyon. Po wjechaniu do wąwozu jednego z Kucyków pociągowych dopada klątwa, zmieniając go w małą statuetkę, przez co wóz się rozbija! To z kolei powoduje lawinę, a Kucyki są zmuszone do karkołomnego galopu przez kanion wśród osypujących się głazów! Czekają sporo uników! Nie bez powodu to miejsce to Dodge Canyon [red. po angielsku „dodge” znaczy „unik, unikać”]! Po krótkiej podróży przeczytaj na głos tekst z ramki poniżej.

Przeczytaj na głos:

Wreszcie wóz dociera pod same górskie zbocza. Widzicie stromy kanion o pionowych ścianach wznoszących się po obu stronach wyboistej, wąskiej drogi, którą dotychczas podróżowaliście. Wóz wjeżdża do wąwozu i dalej toczy się po wytyczonym szlaku. Dostrzegacie, że dno kanionu wyściełają potrzaskane kamienie.

Szuuust! Nagle słyszycie trzask, a potem z przodu wozu eksplodują iskry magicznej energii, niczym nieco niespodziewane fajerwerki! Wydaje się, że jeden z Kucyków ciągnących pojazd nagle zniknął, ale po chwili dostrzegacie maleńką figurkę w kształcie Kucyka, która kilkakrotnie odbija się od ziemi i ląduje wreszcie pod waszymi kopytkami.

Drugi Kucyk, zaskoczony i wytrącony z równowagi, z impetem wpada na ścianę kanionu!

Jazda bez trzymanki

Wszyscy na wozie muszą przeprowadzić **test Ciała (trudność 6)**. Każdy KG, któremu się nie uda, traci 2 punkty Wytrzymałości przez zderzenie. Auć! Nie musisz robić testu za bohaterów niezależnych (BN).

Co gorsza, kiedy kurz już opadnie, KG usłyszą wokół siebie powolne dudnienie – do kanionu zaczynają staczać się głązy!

KG muszą unikać spadających skał, ruszyć wóz i wydostać się z kanionu, nie zmieniając się w kucykowe naleśniki! Kiedy tylko po kraksie staną na kopytka, dokładnie na ich głowy zleci spory głaz! Każdy KG musi wykonać jeszcze jeden **test Ciała (trudność 4)**, aby uskoczyć mu z drogi. Każdy pechowy Kucyk straci dodatkowe 2 punkty Wytrzymałości i będzie musiał wygrzebywać się z dziury o kucykowym kształcie, przed oczami mając gwiazdy. Sunny Saddle upewnia się, że zabrali statuetkę Kucyka pociągowego.

Aby wóz mógł jechać dalej, któryś z Kucyków musi zastąpić przemienionego kolegę – najlepszy do tego zadania będzie największy i najsilniejszy z KG. Pozostałe KG mogą mu pomóc w powożeniu, trzymając za lejce albo wypatrując spadających głazów. Kiedy wóz ruszy, prosto na Kucyki polecą kolejne głązy – KG, które właśnie ciągną wóz albo nim kierują, muszą wykonać **test Ciała (trudność 4)** albo **test Umysłu (trudność 4)**, żeby usunąć się z drogi. Jeśli KG się uda, wóz bezpiecznie uniknie trafienia kamieniem. Jeżeli test nie uda się żadnemu z KG, wszyscy na wozie stracą po 1 punkcie Wytrzymałości, a wóz zostanie trafiony kamieniem. Jeśli którykolwiek z Kucyków skupia się na wypatrywaniu głazów (to znaczy, że nie kieruje wozem ani go nie ciągnie) testy mają **trudność 3, a nie 4**.

Na domiar złego, okaże się jeszcze, że wskutek kraksy ucierpiała tylna oś i zaczyna spadać z niej koło. KG poczują, że wozem bardzo trzęsie i będą musiały albo naprawić oś w ruchu, albo wymyślić jakieś lepsze rozwiązanie. W zależności od tego, co zrobią KG, do naprawienia awarii będzie potrzebny zdany **test Ciała albo Umysłu (trudność 6)**.





Jeśli KG dwukrotnie obleją test niezbędny do naprawienia osi, koło w końcu odpadnie. Wóz się nie zatrzyma, jednak unikanie spadających głazów będzie wymagało **testów o trudności 5 zamiast 4**. Jeżeli wóz 3 razy oberwie głazem (wliczając poprzedni test), rozpadnie się na kawałki. KG, razem z członkami wyprawy, będą musiały wtedy ruszyć w dalszą drogę na własnych kopytkach.

Kontynuuj historię, opisując, jak odłamki skał o włos mijają wóz, którym KG z trudem manewrują, i każ Kucykowi uniknąć jeszcze 3 głazów, szybko i po kolei. Każdy z trzech uników wymaga od Kucyka ciągnącego wóz osobnego **testu Ciała (trudność 4)**, a od Kucyka kierującego wozem **testu Umysłu (trudność 4)**. Tak jak poprzednio, **trudność testów zmniejsza się o 1**, jeśli ktoś wypatruje spadających kamieni, a KG tracą po 1 punkcie Wytrzymałości za każdy głaz, który w nich trafi.

Niedługo potem, KG są już na drugim końcu kanionu i wjeżdżają do Złej Ziemi. Mają teraz okazję na złapanie oddechu.

Kiedy KG docierają do końca Dodge Canyonu (niezależnie od tego, czy udaje im się tego dokonać na wozie czy na własnych kopytkach), odczytaj im tekst z ramki.

Przeczytaj na głos:

W końcu opuszczacie Dodge Canyon i wkraczacie do Złej Ziemi. Gratulacje!

Po obu stronach ciągną się długie, górskie pasma, prawie zupełnie odgradzające Złą Ziemię od reszty Equestrii. Widzicie również rozpościerające się przed wami szerokie, pyliste i kamieniste równiny, z których gdzieś wystaje czerwono-brązowa skała.

Droga wiodąca przez Dodge Canyon ciągnie się dalej w głąb Złej Ziemi, chociaż tak naprawdę szlak jest jedynie pylistym traktem, zasypanym kamieniami. Nie widać żadnych innych dróg ani ścieżek.

Sunny Saddle podnosi kopytkiem figurkę przemienionego Kucyka pociągowego.

– Ojejku! Lepiej ruszajmy z kopytką! Musimy dowieźć tego nieszczęśnika i zapasy na wykopaliska. Wpycha statuetkę do kieszeni i wskazuje na drogę.

Zła Ziemia

Podobnie jak w Lesie Everfree, pogoda i klimat Złej Ziemi nie zależą od Kucyków. Brak kucykowej opieki sprawił, że z biegiem lat kraina zmarniała, a teraz jest gorąca, sucha i pylista, a dla nieprzygotowanych podróżników bardzo niebezpieczna!

Ileć KG będą podróżować po Złej Ziemi, co najmniej raz dziennie, wylosuj jedno przypadkowe zdarzenie z tabeli. Jest ona zbiorem wyzwań i zwrotów akcji, które mogą przytrafić się o każdej porze dnia i nocy. Zła Ziemia jest naprawdę nieprzewidywalnym miejscem!

Korzystając z tabeli, rzuć K20, aby sprawdzić, jakiemu wyzwaniu będą musiały stawić czoła Kucyki. To, jak i kiedy wykorzystasz tabelkę, zależy głównie od ciebie, dlatego baw się dobrze!



1–2	Podczas wędrówki KG skręcają w złą stronę i gubią się! Udany test Umysłu (trudność 3) pozwoli im wrócić na szlak. Porażka oznacza, że dotarcie do celu zajmie KG dużo czasu i przed następną wyprawą będą musiały uzupełnić zapasy.
3–4	Nad okolicą przetacza się fala upałów. Długa wędrówka jest bardzo męcząca, dlatego KG muszą zdać test Ciała (trudność 7) albo wykończone długą trasą stracą po 3 punkty Wytrzymałości. Każdy KG, który ma na sobie kaptur, czapkę albo cokolwiek innego, co pozwoli uchronić się przed gorącem, wykonuje test z trudnością zmniejszoną do 5 .
5–6	Z pobliskiego osuwiska spadają kamienie. Każdy KG musi wykonać udany test Ciała (trudność 4) , aby uniknąć ospiska i straty 2 punktów Wytrzymałości.
7–8	KG znajdują na ziemi jakiś wypalony ślad. Szybkie dochodzenie wymaga testu Umysłu (trudność 4) . Kucyki, które zakończą test sukcesem, zauważą, że to pozostałość po rzuceniu potężnego czar. Znajdą też leżącą nieopodal statuetkę Kucyka – to jeden z uczestników ekspedycji!
9–10	KG wpadają na gniazdo węży! Gady nie są zadowolone z odwiedzin, dojdzie do przepychanki! Węże mają Ciało i Umysł na poziomie K4 .
11–12	Z dziur w pobliskim klifie wypływają skalne węgorze i atakują! Rzuć 1K4 , aby określić, ile ich jest. [Statystyki skalnych węgorzy znajdziesz w podręczniku podstawowym na stronie 135]
13–15	KG znajdują w skale złożę pięknych, szlachetnych kamieni. Rzuć 1K10 , żeby określić liczbę klejnotów. Każdy jest wart 20 monet.
15–16	Z pobliskiej kryjówki wypada grupa nikczemnych psów na diamenty i chce zabrać KG wszystkich cenne przedmioty. Rzuć 1K4+1 , aby ustalić liczbę napastników. [Statystyki psów na diamenty znajdziesz w podręczniku podstawowym na stronie 134]
17–18	Okolicę nawiedza potężna burza piaskowa. KG widzą ją na horyzoncie, zanim do nich dotrze. Wśród pyłu trudno cokolwiek dostrzec, ciężko też odnaleźć jakiegokolwiek punkty orientacyjne. Za każde kilka minut spędzonych w burzy KG tracą po 1 punkcie Wytrzymałości, maksymalnie do 5 punktów. Każdy delikatny sprzęt, zbyt długo wystawiony na działanie szorstkiego piachu, przypuszczalnie zostanie uszkodzony.
19	Pod kopytkami KG trzęsie się ziemia. Wśród eksplozji potrzaskanych kamieni wyłania się z ziemi przerażający tatzlwurm [czyt. tacłłurm] i rusza do ataku! [Statystyki potwora znajdziesz na stronie 31]
20	Rzuć dwa razy i sprawdź wyniki w tabeli. Wydarzą się oba wylosowane zdarzenia!

Na tropie

Kiedy KG znajdą się już w Złej Ziemi, minie niewiele czasu, nim dotrą do opuszczonego obozowiska przy drodze, rozłożonego pod niewielką skałą. To właśnie tutaj zatrzymała się Główna Szóstka, zanim zmieniła się w statuetki i została porwana. Wszystko zgadza się z opowieścią Spike'a.

Jeśli KG postanowią zatrzymać się i dokładniej rozejrzeć się po obozowisku, mogą znaleźć kilka interesujących rzeczy. Kucyki z ekspedycji archeologicznej nie będą chciały zabawić tu dłużej, jednak zgodzą się poczekać, wiedząc, że to może przybliżyć rozwiązanie zagadki kłątwy.

Przeszukanie obozowiska potwierdzi wiele z opowieści Spike'a (jeżeli KG z nim rozmawiały). Wszystko wygląda, jakby ktoś porzucił to miejsce w pośpiechu. Trzy namioty stoją w półkolu zwrócone w stronę skały. Na ruszcie, nad drewnem ułożonym na palenisku, stoi mały kociołek do gotowania. Wokół, na ziemi i w namiotach, leżą porozrzucone koce, sakwy i ubrania. Na ziemi widać też wyblakłe, czarne plamy. To ślady wypalone działaniem potężnej magii – wszystko pasuje do słów Spike'a o rozbłyskach magicznej energii. Właśnie tutaj Główną Szóstkę zamieniono w statuetki.

Podczas wstępnych oględzin obozu Kucyki mogą znaleźć jeden szczelnie zamknięty garnek, w którym zostało trochę warzywnego gulaszu! Jest zimny, ale wygląda apetycznie i wciąż jest zdatny do zjedzenia (będzie jeszcze lepszy, jeśli KG zdołają go jakoś podgrzać). Łatwo można też znaleźć kilka butelek wody. Jeżeli KG postanowią tutaj odpocząć i coś zjeść, każdy z nich odzyska po 6 punktów Wytrzymałości (lub 8, jeśli podgrzeją gulasz – pycha!).

Poza jedzeniem i piciem w obozowisku zostało też nieco sprzętu, z którego Główna Szóstka korzystała podczas wyprawy. Jeśli KG szukają czegoś konkretnego, mogą bez trudu znaleźć najbardziej podstawowy sprzęt, taki jak kawał liny, torba lub kapelusz. Jeśli chcą spróbować szczęścia i poszukać czegoś bardziej nietypowego, mogą to znaleźć, gdy wydadzą jeden lub więcej **Żetonów Przyjaźni** oraz przekonująco wytłumaczą, dlaczego taka rzecz akurat tutaj się znalazła.

Aby dokonać szczegółowego śledztwa w obozowisku, KG muszą przeprowadzić **test Umysłu (trudność 4)**. Kucyk, któremu rzut się powiedzie, odkryje dwie rzeczy:

- ★ Strzępy brązowego materiału, który nie pasuje do żadnego z ubrań Głównej Szóstki – łatwo to stwierdzić, ponieważ Rarity uszyła dla każdej z przyjaciółek podobny strój.
- ★ Starożytną bransoletkę pokrytą niezwykłymi symbolami i wzorami, które nie przypominają żadnych ozdób znanych KG.





Obie te rzeczy Moonbeam zostawiła tutaj przypadkiem, zaraz po pojmaniu Głównej Szóstki. Materiał oderwał się od jej płaszcza, a bransoletkę nosiła na przednim kopytku. Nie porzuciła żadnej z tych rzeczy specjalnie.

Jeśli KG uda się wyrzucić **niesamowity sukces**, znajdą pukiel granatowych włosów, które jednak ewidentnie nie należą do Twilight Sparkle. To kolejny trop prowadzący do Moonbeam! KG mogą wielokrotnie rzucać kością w trakcie przeszukiwania, ale każdy rzut wydłuża czas spędzony w obozie.

Kiedy KG odpoczną i doprowadzą się do porządku, przeczytaj im tekst z poniższej ramki. Tylko nie czytaj tekstu w [nawiasach kwadratowych]!

Przeczytaj na głos:

[MG: Wybierz KG z najlepszym Umysłem]

Wydaje się wam, że widzicie coś poruszającego się tuż poza granicą obozowiska. To wrażenie pojawiło się niedługo po waszym przybyciu, ale teraz już macie pewność – ktoś lub coś was obserwuje.

Tajemnicza postać zbliża się, a gdy jest już naprawdę blisko, daje szybkiego susa za dużą skałę. Sytuacja powtarza się kilkukrotnie. Gdy prawie udaje wam się dostrzec to „coś”, ono chowa się i znika.

Co robicie?



Kucykowa ciekawość

Jeśli KG postanawiają rozpocząć śledztwo, każ im przeprowadzić **test Umysłu (trudność 5)**. Po krótkiej chwili ponownie dostrzegają jakiś ruch – KG, któremu powiedzie się test, zauważy zakapturzoną postać w płaszczu, mającą mniej więcej kształt i rozmiary Kucyka. Postać zniknie za skałą zaraz po tym, jak zostanie dostrzeżona. Każdy Kucyk, który podejdzie do miejsca, w którym ją widział, znajdzie kolejne strzępy płaszcza.

Tajemnicza postać to Moonbeam (patrz: [strona 23](#)). Po zapadnięciu zmroku Moonbeam podejdzie do obozowiska KG i próbuje zamienić je w statuetki.

Nagle rozlega się głośny trzask, a w obozowisko uderza niebieski, magiczny piorun. Trafia w ziemię tuż obok jednego z KG, pozostawiając czarny, wypalony ślad. Na szczycie skały stoi Moonbeam, spoglądając w dół na obóz.

Nosi poszarpany, brązowy płaszcz z kapturem i ma ciemną, grafitową sierść. Jeżeli któremuś z KG uda się zdać **test Umysłu (trudność 5)** albo jeśli zdołają w jakiś sposób sprawić, że Moonbeam straci swój płaszcz, mignie im jeszcze jej granatowa grzywa.

Moonbeam zeskakuje ze skały i próbuje rzucić czar na KG. Kolejny magiczny piorun przelatuje dokładnie przez środek obozu i trafia drugiego Kucyka pociągowego. Kucyk w rozbłysku magii zmienia się w statuetkę! Sunny Saddle będzie starała się trzymać poza polem widzenia Moonbeam, aby uniknąć trafienia.

Moonbeam użyje talentów **Pole Siłowe** i **Promień Ogłuszający**, żeby trzymać KG na dystans. Jeśli zanadto się do niej zbliżą, użyje **Teleportacji** i oddali się w bezpieczne miejsce. Po krótkim starciu Moonbeam złapie statuetkę przemienionego Kucyka pociągowego, używając **Telekinezy**, i rozplynie się w powietrzu! Jeżeli KG będą starały się ją schwytać, wykorzysta **Teleportację**.

Spotkanie wprowadzające: To spotkanie ma wprowadzić do przygody postać Moonbeam i powiązać ją z „klątwą”. Nie chodzi tutaj o porwanie któregoś z KG, bo przecież Kucyk, który nie może nic zrobić, nie będzie miał frajdy z gry! Nie pozwól, żeby Moonbeam złapała któregoś z KG albo zmieniła go w statuetkę. Na szczęście klaczka nie jest przygotowana na to, że KG mogą stawiać opór. Nie ma ochoty ruszać do bezpośredniej walki, dlatego uzna, że najrozsądniej robi, jeśli jak najszybciej weźmie kopytka za pas.

Od tej chwili co jakiś czas KG może mignąć gdzieś w oddali Kucyk w płaszczu. Może się to zdarzyć wieczorem lub w nocy. Następnym razem Moonbeam będzie ostrożniejsza i nie podejdzie już tak pewnie do drużyny. Moonbeam zawsze zostawia sobie jakieś wyjście awaryjne (zazwyczaj związane z **Teleportacją**), dlatego niesłuchanie trudno ją złapać.

Uwaga: Możliwe, że KG nie sprawdzą od razu obozowiska Głównej Szóstki, tylko zdecydują się ruszyć na miejsce wykopalisk albo zacząć poszukiwania zupełnie gdzie indziej, nie przejmując się tym! Ślady Moonbeam oraz spotkanie z nią można wprowadzić, kiedy powrócą ze swojej wyprawy. Jeżeli będą zwlekać, możesz ich do tego delikatnie nakłonić, przypominając o słowach Spike'a.



Moonbeam

Ciało: K6

Umysł: K12

Urok: K4

Wytrzymałość: 18

Talenty: Pole Siłowe (K10), Promień Ogłuszający (K10),

Telekineza (K8), Teleportacja (K10), Znawczyni historii (K6).

Słabośćka: Nieśmiałość

Cecha specjalna: Potrafi rzucić czar, który zmienia Kucyki w statuetki. Efekt tego zaklęcia utrzyma się dłużej, jeżeli czar zostanie rzucony ponownie, w innym przypadku Kucyk wróci do normalnej postaci po upływie K20 godzin.

Moonbeam jest klaczką, Jednorożcem. Jest w podobnym wieku co Główna Szóstka. Jako źrebak prawie cały czas spędzała na nauce i ćwiczeniu magii, a jej przyjaciółmi były tylko lalki i figurki. Nigdy nie nauczyła się nawiązywać przyjaźni z innymi Kucykami (brzmi

znajomo?). W przeciwieństwie do Twilight Sparkle unikała jednak wszelkich okazji do spotykania nowych Kucyków i przeżywania nowych doświadczeń.

Większość Kucyków wokół niej często jej nie zauważało, dlatego czuła się, jakby nigdzie nie pasowała. Opuściła więc dom i zaczęła samotnie wędrować po Equestrii. Nie mając żadnych przyjaciół dotrzymujących jej towarzystwa, stawiała się coraz bardziej wycofana i odizolowana. Wreszcie dotarła do Złej Ziemi, przyciągana obecnością niezwyklej magii.

Moonbeam, choć nie ma pojęcia o rozszerzającej się klątwie, do pewnego stopnia panuje nad magią statuetek. Przez swoją samotność i brak zrozumienia atakuje wszystkie Kucyki, które zjawiają się w Złej Ziemi. Zmienia je w statuetki, żeby móc się z nimi bawić – aby mogły (choć tylko w jej głowie) być jej przyjaciółmi. Jest to jedyny sposób zdobywania przyjaciół, jaki zna.

Odgrywanie Moonbeam: Głównym powodem zachowania Moonbeam jest samotność. Klaczką nie ma pojęcia, jak zaprzyjaźnić się z innymi Kucykami. Większość czasu spędza sama ze sobą. Może zachowywać się, jak gdyby była szalona, bo zmienia Kucyki w statuetki przy pomocy czaru transformacji, ale tak naprawdę pragnie tylko przyjaźni. Nie ma złych zamiarów, po prostu nie rozumie, jak powinny wyglądać kontakty międzykucykowe. Chce również dowiedzieć się czegoś więcej o niezwyklej magii Złej Ziemi. To wszystko doprowadziło do jej obecnego zachowania.

Wykopaliska

Brudzenie kopytek

Prawdopodobnie wykopaliska będą następnym miejscem, do którego udadzą się KG. Wykopaliska znajdują się dalej na południe, nieopodal tej samej drogi, którą Kucyki przybyły do Złej Ziemi. Jeżeli Sunny Saddle wciąż towarzyszy KG, zabierze je na wóz (jednak niewykluczone, że będą musiały same go ciągnąć!). Jeśli KG rozstaną się z Kucykami pracującymi dla ekspedycji, te wcześniej zaznaczą im miejsce wykopalisk na mapie. Znalezienie go nie będzie trudne. Podczas wędrówki Kucyk, który w kanionie został zamieniony w statuę, nagle wróci do normalnej postaci. Zapytany, odpowie, że bycie figurką przypomina głęboki sen – nie widział ani nie słyszał niczego, co działo się dookoła.

Miejsce wykopalisk nie leży bezpośrednio przy drodze, ale u podstawy wielkiej skalnej kolumny. Tutejszy teren jest znacznie bardziej pofałdowany niż w rejonie obozowiska Głównej Szóstki, dużo tu parowów, urwisk i skał. Miejsce wykopalisk nosi oficjalną nazwę **Stanowisko B** i obecnie przebywa w nim 25 Kucyków, czyli cała ekipa ekspedycji. Stanowisko otacza obóz złożony z tymczasowych schronień i namiotów, zaś właściwy obszar odkrywki to kamieniołom, gdzie pracuje większość tutejszych Kucyków. Sięga daleko w głąb ziemi, tworząc coś na kształt krateru, obudowanego kilkoma poziomami nakładających się na siebie drewnianych kładek i rusztowań.

Sunny Saddle, w podziękowaniu za pomoc, zorganizuje KG nocleg w namiocie na terenie obozu. Kucyki graczy mogą odpocząć i nabrać sił. Sunny Saddle oznajmi KG, że są tutaj mile widziane, chociaż zaznaczy, że kierownik wyprawy, Doktor Caballeron, będzie musiał dowiedzieć się o ich przybyciu, kiedy tylko wróci na teren obozowiska.

Nazajutrz KG mogą swobodnie badać teren wykopaliska, rozmawiać z innymi członkami ekspedycji i zbierać tyle informacji, ile tylko zdołają. Większość Kucyków zajmuje się teraz kopaniem w kamieniołomie, więc KG będzie trudno nakłonić je, żeby przerwały pracę i porozmawiały z nimi dłużej niż przez krótką chwilę. Każdy spostrzegawczy KG zauważy, że wiele Kucyków jest podenerwowanych. Na wykopaliskach w ogóle panuje dość ciężka atmosfera. **Test Uroku (trudność 3)** zachęci każdego nerwowego robotnika do rozmowy. Dużo łatwiej będzie skłonić do pogawędki Kucyka, któremu pomoże się w pracy.





KG mogą opowiedzieć, jak pomagają przy wykopaliskach. Jeśli uważasz to za stosowne, mogą także wykonać jakiś **test**. Jeżeli spędzą dużo czasu na śledztwie, dowiedzą się całkiem sporo o tym, co się tutaj dzieje, chociaż aby uzyskać pełen obraz sytuacji, będą musiały porozmawiać z kilkoma różnymi Kucykami.

- ★ Wśród członków ekspedycji pracujących na wykopaliskach krąży plotka, że niektóre Kucyki zniecka zmieniły się w statuetki. Przemiana nastąpiła bez żadnej konkretnej przyczyny, całkiem przypadkowo. Po jakimś czasie Kucyki wróciły do normalnej postaci.
- ★ Dziesięć Kucyków całkiem zniknęło. Ostatni raz widziano je na obrzeżach wykopalisk, wieczorem albo nocą.
- ★ Trzy zaginione Kucyki znaleziono nieopodal wykopalisk, ale wszystkie przemienione w statuetki! Pracownicy skierują KG do Dusty Stone'a, Kucyka, który niedawno odnalazł jednego z zaginionych robotników. Usłyszał jakieś dziwne odgłosy i poszedł zobaczyć, co się dzieje. Jest całkowicie pewien, że po dotarciu na miejsce zobaczył uciekającą tajemniczą postać w pelerynie. Na ziemi leżała statuetka zaginionego Kucyka.
- ★ Tam, gdzie znaleziono statuetki trzech zaginionych Kucyków, na ziemi widniały trzy czarne, wypalone ślady. Dusty Stone wytłumaczy KG, jak trafić w tamto miejsce. Okaze się, że ślady wyglądają zupełnie tak samo, jak te pozostawione przez Moonbeam w obozowisku Głównej Szóstki.
- ★ Jednym z zaginionych Kucyków jest Profesor Gully Trotter, starszy uczestnik ekspedycji, Kucyk o wielkiej wiedzy na temat historii i archeologii. Zniknął mniej więcej tydzień temu.
- ★ Od zaginięcia Profesora Gully'ego Trottera, Doktor Caballeron regularnie opuszcza miejsce wykopalisk w towarzystwie tylko trzech najbliższych współpracowników.

KG, badając teren wykopalisk i rozmawiając z robotnikami, będą musiały uważać na Nadzorcę Hardhoofa, który nadzoruje prace pod nieobecność Doktora Caballerona. Zezłości się na KG, jeśli zobaczy, że zawracają głowę robotnikom. Niech KG wymyślą jakiś sposób, aby uniknąć Hardhoofa i wykonają odpowiedni **test**, jeśli zajdzie taka potrzeba. Jeżeli im się nie powiedzie, Hardhoof na nie nawrzeszczy, a wszystkie kolejne testy związane z rozmową z pracownikami wykopalisk będą miały **trudność 4 zamiast 3**.

Chodząc po kamieniołomie, KG usłyszą, jak grupa robotników wybucha śmiechem, co odrobinę rozładuje ciężką atmosferę panującą na wykopaliskach. Jeśli KG zapragną dowiedzieć się czegoś więcej, zorientują się, że jeden z robotników opowiada świetne kawały – a dokładniej, kawały o smokach! Najwyraźniej usłyszał je od smoczątka z Ponyville. Oto przykładowe dowcipy:

- **Pytanie:** Jak przeklina smok?
- **Odpowiedź:** Siarczyście!
- **P:** Czym różni się smok od smoczka?
- **O:** Jeden ma skrzydła, drugi butelkę!
- **P:** Co mówią smoki przed posiłkiem?
- **O:** Smocznego!

Znajomość tych kawałów o smokach przyda się do jednego z wyzwania w dalszej części przygody.

Kiedy KG poświęcą już nieco czasu na śledztwo, przejdź do następnej ramki i odczytaj tekst na głos. KG nie muszą dowiedzieć się wszystkiego, i tak będą miały sposobność zdobyć jeszcze więcej informacji, zanim opuszczą wykopaliska.

Przeczytaj na głos:

Na obrzeżach wykopalisk słyszycie jakieś poruszenie i tętent kopytek. Na teren odkrywki przybyły cztery Ziemskie Kucyki. Trzy wyglądają na niezłych twardzieli i ewidentnie wykonują rozkazy czwartego. Szef ma ciemnoszare grzywę oraz ogon i szarobrazową sierść. Widzicie, jak mówi coś do swoich trzech towarzyszy, a potem jeszcze do kilku Kucyków z obozowiska, które przykopytkowały mu na spotkanie.

Jeden z nich wskazuje na was kopytkiem. Ich szef spogląda prosto na was. Wydaje kilka krótkich poleceń swoim towarzyszom, a ci ruszają w waszą stronę.

Kiedy tylko się zbliżą, jeden z nich się odzywa:

– *Doktor Caballeron chce się z wami spotkać w swoim namiocie.*

Kolejny dodaje:

– *Już nie może się doczekać naszych niespodziewanych gości.*

A trzeci dopowiada:

– *Zabierzemy was tam od razu.*

Trzy Kucyki otaczają was i czekają na odpowiedź.

Co robicie?

Doktor chce się z wami widzieć już teraz

Szefem jest Doktor Caballeron, który przewodzi ekspedycji, a te trzy Kucyki, które podeszły porozmawiać z KG, to jego zaufane zakońpiory: Withers, Rogue oraz Biff.

Pomocnicy Caballerona dostali ścisłe polecenie doprowadzenia KG do jego namiotu. Jeżeli KG będą chciały się wymigać, zakońpiory zaciągną je tam siłą. Nie będą jednak uciekać się do przemocy, jeśli nie zostaną do tego zmuszone!

Kiedy wszystkie KG zjawią się w namiocie Caballerona, dostrzegą, że jest całkiem wygodnie i ładnie urządzony. Na powitanie Caballeron częstuje KG lodowato zimną wodą, wyciągniętą z barku. Zachowuje się bardzo uprzejmie, starając się nie wzbudzać żadnych podejrzeń. Zapyta KG, co je tutaj sprowadza, i okaże zaciekawienie, jeśli opowiedzą mu o swojej misji. Kucyki mogą także spróbować wydobyć z niego jakieś informacje, jednak to trudne zadanie, które wymaga rzucenia **wyzwania Uroku** przeciwko Caballeronowi. (Informacje o Doktorze Caballeronie znajdziesz w ramce **na kolejnej stronie**).

Doktor Caballeron, widząc, że KG są obyte z przygodami, poprosi je o pomoc w odnalezieniu Profesora Gully'ego Trottera, jednego z zaginionych Kucyków. Wyjaśni, że martwi się o jego bezpieczeństwo. Nie powie im jednak, że Profesor Gully Trotter wcale nie został porwany, tylko sam uciekł. Profesor domyślił się, że Caballeron chce po prostu sprzedać wszelkie odnalezione skarby, więc gdy znalazł starożytną kamienną tabliczkę, schował ją, i przy pierwszej okazji czmychnął z miejsca wykopalisk. Profesor wierzy, że tabliczka ma wielkie historyczne znaczenie i nie chce, żeby Doktor Caballeron dorwał ją w swoje chciwe kopyta. Jeżeli którykolwiek z KG spróbuje wyczuć prawdziwe motywy kierujące Caballeronem, będzie musiał podjąć **trudne wyzwanie** przeciwko jego **Urokowi** i **Smykałce do gładkiej gadki**. Sukces pozwoli wyczuć, że Caballeron nie mówi całej prawdy. Jeśli KG potrzebują większej zachęty, Caballeron napomknie, że jego zdaniem Profesor Gully Trotter, zanim zniknął, znalazł coś związanego z Kłątą Statuetek (tak się składa, że to prawda, chociaż Caballeron nie ma o tym zielonego pojęcia – próbuje tylko namówić KG, żeby dla niego pracowały!).

Caballeron sądzi, że KG zaprowadzą go do Profesora Gully'ego Trottera i znalezionych przez niego skarbów, jak również do innych wartościowych artefaktów. Planuje w ostatniej chwili wkroczyć do akcji i przejąć wszystkie cenne przedmioty!



Doktor Caballeron

Ciało: K6

Umysł: K8

Urok: K10

Wytrzymałość: 14

Talenty: Smykałka do gładkiej gadki (K10), Znacznik historii (K6),

Znacznik poszukiwania skarbów (K12).

Słabość: Błysk Błyskotek

Doktor Caballeron to Ziemiak Kucyk. Ma ciemnoszare grzywę i ogon oraz szarobrazową sierść. Jego znaczek to złota czaszka, oznaka talentu do poszukiwania skarbów. Za młodu studiował archeologię, ale teraz zajmuje się głównie próbami zabicia majątku na sprzedaży zabytków, aby w przyszłości żyć dostatnio z zarobionych w ten sposób pieniędzy.

Zorganizował wyprawę do Złej Ziemi po tym, jak usłyszał, że można tam znaleźć zaginione skarby i pamiątki z przeszłości. Chociaż wie o rozprzestrzeniającej się Kłacie Statuetek, to przecież nie przerwie wyprawy tylko dlatego, że jacyś robotnicy zmienili się w figurki! Dobrze wie, jak od każdego Kucyka wyciągnąć dokładnie to, czego potrzebuje, a Smykałka do gładkiej gadki pozwala mu wyjść z tarapatów. Withers, Rogue i Biff to jego zaufane złoćpiory, które zatrudnia, aby samemu nie zhańbić sobie kopytek brudną robotą.

Odgrywanie Doktora Caballera: Wszystko, co robi Doktor Caballeron, kręci się wokół szukania skarbów i sprzedawania ich za jak najwięcej monet. Jego głównym celem jest zgromadzenie ogromnego bogactwa. Nie przejmie się zbyt wiele potrzebami innych Kucyków, ale wzbije się na wyżyny gościnności, jeżeli w przyszłości coś na tym zyska. Jest uprzejmy, wie jak dobrać słowa, aby zyskać to, na czym mu zależy. Żadnemu Kucykowi nie zdradza swoich prawdziwych zamiarów.



Withers, Rogue i Biff

Ciało: K8

Umysł: K4

Urok: K6

Wytrzymałość: 12

Talenty: Specjalność: Przepytywanie (K8).

Złoćpiory Caballera. Wykonają każdy jego rozkaz bez zbędnego gadania. Caballeron zatrudnia je raczej ze względu na tęgie muskuły, niż tęgie umysły.

Zaginiony Profesor

Szczyt kłopotów

Doktor Caballeron, opierając się na efektach dotychczasowych poszukiwań, wskaże miejsce na południowy wschód od wykopalisk i stwierdzi, że jego zdaniem właśnie tam można znaleźć Profesora Gully'ego Trottera. Zaznaczy to miejsce na mapie KG, jeśli jakąś mają. Pozwoli także KG wziąć sobie z obozowiska wszystko, czego potrzebują, a nawet podaruje im **2 słoiczki kucykowego balsamu** (patrz: **tabela ekwipunku na stronach 81–83** w podręczniku podstawowym do *Equestrii: Puść Wodze Fantazji*).

Pojawi się jednak pewien problem! Caballeron uważa, że aby dotrzeć do Profesora, KG będą musiały wspiąć się na Pylisty Grzbiet, górę o groźnych, stromych zboczach. Wieje tam bardzo silny wiatr, który sprawia, że dłuższy lot jest zbyt niebezpieczny dla Pegaza. Doktor wspomina, że wyruszając na ekspedycję, najlepiej zabrać specjalny sprzęt do wspinaczki, **uprzęż wspinaczkucykową**, która umożliwi nie latającym Kucykom dostanie się w trudno dostępne miejsca. Została zaprojektowana przez samego Profesora Gully'ego Trottera! Niestety, kiedy Profesor zaginął, ostatnia uprząż wspinaczkucykowa, którą mieli, przepadła wraz z nim.

Członkowie ekspedycji przywieźli skrzynię pełną takich upręży, ale cały sprzęt porzucono na Stanowisku A – miejscu, w którym rozpoczęto wykopaliska. Doktor Caballeron wyjaśnia, że na Stanowisku A zamieszkał jakiś ogromny potwór i wszystkie Kucyki omijają je z daleka. Przepadło także wiele innego sprzętu i zapasów. Caballeron opisuje monstrum jako olbrzymiego węża o ogromnej paszczy... okropieństwo! Bestia ma fioletowe, łuskowate ciało, czerwony kołnierz i różową głowę. Jest szansa, że bardzo oczytany Kucyk domyśli się, o jakiego stwora chodzi, na podstawie tego krótkiego opisu. Jeżeli KG zda **test Umysłu (trudność 8)**, odgadnie, że chodzi o **tatzlwurma**. To bardzo rzadka istota, mało kto o niej słyszał.



Groźna sprawa

Zdobycie uprząży wspinaczkowej znacznie zwiększy szanse KG w dotarciu na Pylisy Grzbiet, dlatego mogą chcieć iść po nią na Stanowisko A. Kiedy tam przybędą, przeczytaj im tekst z ramki poniżej.

Przeczytaj na głos:

Zbliżając się do opustoszałego Stanowiska A, widzicie coś, co przypomina prowizorycznie wzniesione miasteczko. Podchodząc jeszcze bliżej, dostrzegacie, że dawne miejsce wykopalisk jest znacznie bardziej rozbudowane niż to, z którego przybywacie. Oprócz namiotów widzicie także drewniane szopy sklecone w pozornym niedbalstwie. Wszystko wydaje się większe i solidniejsze niż na Stanowisku B. Macie wrażenie, że opuszczając to miejsce, wyprawa utraciła większość swojego ekwipunku i zapasów.

Na lewo od tego „miasteczka” widać wysokie wzgórze przechodzące w stromą, skalną ścianę. Po przeciwnej stronie od ściany, nie ma już nic prócz stromego urwiska.

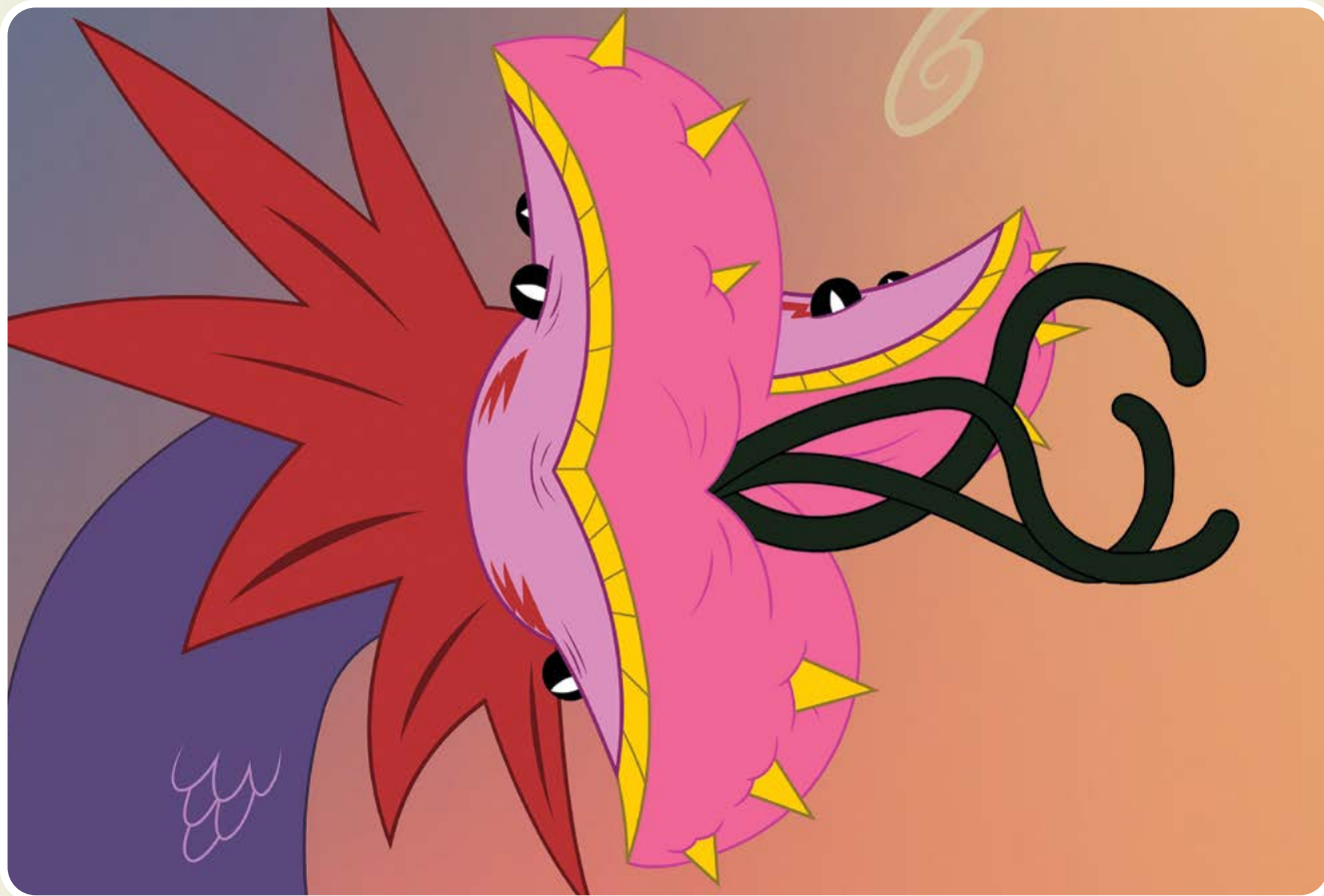
Kiedy docieracie na skraj obozowiska, nie dostrzegacie żadnych wężopodobnych stworzeń. Jest tu bardzo cicho... aż za cicho. Między budynkami pchana przez wietrzyk toczy się pustynna roślina przypominająca krzak. Zwą ją biegaczem. Ta cisza jest niepokojąca – każdy łagodny powiew wydaje się być płytkim oddechem straszego potwora!

Ciągle nic. Na środku miasteczka znajduje się stos drewnianych skrzyń.

Co robicie?

Tatzlwurm to istota ryjąca w ziemi, dlatego, chociaż KG jeszcze go nie widzą, czeka na nich pod powierzchnią gruntu. Potrafi wyczuwać drgania ziemi i wie, że ktoś (lub coś) właśnie po niej stąpa. Jeżeli KG zachowują się zbyt hałaśliwie, za ciężko stawiają kopytka albo w ogóle robią jakieś zamieszanie na Stanowisku A, tatzlwurm wyczuje drgania, a potem wyskoczy spod ziemi w samym środku miasteczka, zostawiając za sobą wielki tunel.





Nie chcąc przyciągnąć tatzlwurma, każdą czynność, która może spowodować hałas, trzeba wykonać bardzo ostrożnie! Jeżeli KG nie poruszają się bezszelestnie tatzlwurm pojawi się, gdy tylko wejdą do miasta. Możesz podpowiedzieć KG, żeby zachowywały się cicho. Opisz, jak głośno ich kroki rozbrzmiewają wśród opuszczonych budynków.

Aby poruszać się bezgłośnie, KG muszą zdać **test Ciała (trudność 4)**. Pegaz, unosząc się w powietrzu, nie ryzykuje wykrycia przez tatzlwurma, dopóki przypadkiem o coś nie uderzy! (Jednak jest mało prawdopodobne, by KG wiedziały o zdolności Wyczuwania Drgań, którą ma potwór). Jeżeli KG wędrują razem, skradanie się można potraktować jako zadanie grupowe – wciąż jednak istnieje szansa, że któryś Kucyk narobi strasznego hałasu, nawet jeśli wszystkie pozostałe będą siedziały cichutko! Poruszanie się grupą podnosi **trudność do 5** (ale jeśli ktokolwiek zda, to cała grupa jest ocalona). Jeśli wszystkim Kucykom nie powiedzie się test, to zapisz im **1 potknięcie**.

Jeśli któryś z Kucyków wyrzuci **Peszek** (czyli wyrzuci 1), liczy się to jako porażka całej grupy! Zapisz KG **1 potknięcie**, bo ten Kucyk właśnie wdepnął w wiadro, przewrócił namiot albo narobił innego zamieszania!

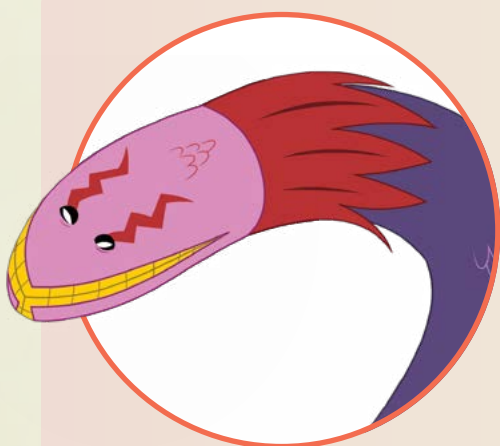
- ★ Po **1 potknięciu** KG usłyszą donośne dudnienie gdzieś w głębi miasteczka.
- ★ Po **2 potknięciach** KG poczują drżenie ziemi i usłyszą głośny rumor, jakby rozbijano i mielono kamienie.
- ★ Po **3 potknięciach** rozlega się ogromny huk, a w pobliżu centrum wykopalisk wybucha fontanna kurzu i kamieni. Pojawia się tatzlwurm, rycząc przeraźliwie rzuca się na KG – czas brać kopytka za pas!

Aby dotrzeć do centrum miasteczka, wystarczy jeden test (jeśli KG zmierzają w tamtym kierunku). Kiedy już dotrą na miejsce, znajdą wielki stos zapasów oraz ekwipunku. Mogą zabrać z niego wszystko, co tylko zechcą. Szybki **test Umysłu (trudność 3)** pozwoli sprawnie odnaleźć skrzynię z uprzężą wspinaczkucykową. Wydobyć uprzężę bez narobienia hałasu wymaga udanego **testu Ciała (trudność 6)**, przy czym porażka to kolejne **potknięcie**, zgodnie z wcześniejszym opisem. Jeśli KG nie zdołają znaleźć uprzęży za pierwszym razem, Kucyki będą musiały zrobić jeszcze **dwa testy**, aby pozostać cicho, jednak w końcu i tak znajdą uprzęż (po długich poszukiwaniach). Wymknięcie się z miasteczka będzie wymagało kolejnego **testu Ciała (trudność 4)**.



Ten tatzlwurm jest znacznie starszy i o wiele większy od swoich pobratymców. Odegra ważną rolę przy okazji poszukiwań zaginionego Umberfoal. Jest jednym ze Strażników miasta, któremu KG będą musiały stawić czoła podczas Prób Złej Ziemi (patrz: **następny rozdział**), chociaż jeszcze o tym nie wiedzą. Jeżeli któryś z KG znajdzie się w pobliżu rozwartej paszczy tatzlwurma (zły pomysł!), może zauważyć, że tkwi w niej biały klejnot. Tatzlwurm spróbuje połknąć KG w całości, powalić je ogonem albo osmarkać, żeby się pochorowały (obrzydliwe!). KG mogą starać się odwrócić jego uwagę, chować się, uciekać albo próbować czegośkolwiek innego, co tylko przyjdzie im do głowy. Kiedy tatzlwurm zorientuje się o obecności KG, zacznie korzystać ze swojej zdolności Wyczuwania Drgań, żeby odnaleźć Kucyki.

Miejmy nadzieję, że KG uda się znaleźć uprzęż wspinaczkucykową i bezpiecznie wyjść ze Stanowiska A. Tatzlwurm będzie gonił je poza miasteczkiem, ale niezbyt daleko, bo tak naprawdę chodzi mu tylko o to, żeby zachować obszar wykopalisk tylko dla siebie. Kiedy KG odejdą, potwór wróci pod ziemię. Jeśli Kucykom nie uda się zdobyć uprzęży, mogą spróbować ponownie wejść ukradkiem na teren Stanowiska A albo wybrać inny sposób wspinania się na Pylisty Grzbiet.



Tatzlwurm

Ciało: K20

Umysł: K4

Urok: K4

Wytrzymałość: 24

Talenty: Wyczuwanie Drgań (K8).

Cecha specjalna: Tatzlwurm używa swojego talentu **Wyczuwanie Drgań**, kiedy aktywnie szuka czegoś albo kogoś. Wykrywa wtedy delikatne drgania ziemi. Jeśli cel jego poszukiwań próbuje zachować ciszę, powinien wykonać test cechy **Ciało** przeciwko Wyczuwaniu Drgań tatzlwurma, sukces pozwoli pozostać niezauważonym... na razie.

Tatzlwurm może wykorzystać swoją cechę **Ciało**, aby obryzgać kogoś swoimi smarkami. Jeśli KG zostanie nimi trafiony, musi zrobić **test Ciała (trudność 5)**, bo inaczej złapie tatzlową gripę. Każdy Kucyk z tatzlową gripą zaczyna się źle czuć i robi się jaskrawozielony! Dopóki nie odpocznie i nie zażyje jakiegoś lekarstwa, ma **pogorszone rzuty związane z cechami**. Smarki tatzlwurma nie zadziałają na Kucyka, który właśnie przechodzi tatzlową gripę.

Między głazem a kamieniem

W trakcie wędrówki na Pylisty Grzbiet do miejsca, w którym może przebywać Profesor Gully Trotter, KG natkną się na pisklę roka. Rok to ogromne stworzenie o ptasim ciele, które zamiast piór pokrywają odłamki skał. Ma też zakrzywiony, kamienny dziób oraz wielkie szpony, których końcówki lśnią niczym klejnoty. Czubek głowy roka zdobi grzebień z klejnotów, chociaż u piskląt jest niewielki i matowy, dopiero z wiekiem nabiera splendoru.

W pewnym momencie podczas podróży na Pylisty Grzbiet KG usłyszą przenikliwy krzyk. Po kilku chwilach usłyszą go ponownie – źródło zdaje się być gdzieś niedaleko. Któryś z KG może wykonać **test Umysłu (trudność 3)**, aby zrozumieć, że to odgłos wydawany przez jakieś stworzenie, które jest w niebezpieczeństwie. Jeżeli KG pójść sprawdzić, co się stało, przeczytaj im tekst z ramki poniżej.

Przeczytaj na głos:

Kiedy się zbliżacie, krzyki zaczynają przypominać piski ptaka – który wcale nie wydaje się zadowolony! Im bliżej jesteście, tym głośniejsze i wyraźniejsze stają się te odgłosy. Ptak jest zły albo jest w poważnych tarapatach!

Kiedy podchodzicie na skraj niewielkiego wzniesienia, na dole u podnóża skalnej ściany widzicie niezwykle stworzenie. Wygląda jak duży ptak, ale w miejscu piór widnieją rzędy kamiennych odłamków pokrywających całe ciało. Jego głowę zdobi duży, kamienny dziób, a ostre szpony wzbudzają respekt. Rzeczywiście ptak ma kłopoty – jedno ze skrzydeł uwięzło mu pod stosem kamieni, które najwyraźniej spadły ze skarpy, na której właśnie stoicie.

Widzicie, że niedaleko znajduje się ścieżka wiodąca do stworzenia.

Co robicie?

Jeśli KG postanowią pomóc biednemu pisklakowi roka, nagródź każdego z nich **Żetonem Przyjaźni**, ponieważ działają w duchu prawdziwej przyjaźni i współczucia. Aby usunąć kamienie przyniatające skrzydło roka, KG muszą zdać **test Ciała (trudność 4)**. Na początku pisklak trochę boi się KG, ale w końcu chętnie przyjmie ich pomoc. KG mogą działać razem, aby uczynić to zadanie łatwiejszym. Jeżeli im się nie uda i będą musiały spróbować jeszcze raz, mogą rzucać kostką tyle razy, ile będzie trzeba, tracąc jednak 1 punkt Wytrzymałości za każdą kolejną próbę... To męcząca robota!

Spadające kamienie to nie jedyny kłopot! Pisklak zapiszczy radośnie, kiedy zostanie uwolniony, ale nadal będzie wyglądał, jakby go coś bolało. Jeśli KG uważnie mu się przyjrzą, zauważą, że jest ranny w uwięzione wcześniej skrzydło – kamienne pióra są pokrzywione. Jeżeli KG będą chciały opatrzyć ranę, mogą to zrobić przy pomocy podstawowych przyborów do pierwszej pomocy lub po prostu obwiązać skaleczenie skrawkami materiału. Zdany **test Umysłu (trudność 3)** pozwoli skutecznie zabandażować skrzydło. Po krótkim odpoczynku, rok będzie mógł fruwać. Jeżeli KG nie opatrzą skrzydła, rok będzie zdrowiał dłużej czas.

Na Pylistym Grzbiecie

Rok nie mówi po kucykowemu, ale rozumie ten język i stara się porozumiewać z KG w miarę własnych, skromnych możliwości, korzystając z pisków oraz mowy ciała. To zmyślne, sympatyczne stworzenie, które chętnie pomoże Kucykom. Zostanie z nimi, a jeżeli wspomną o tym, że szukają pewnego Kucyka na Pylistym Grzbiecie, zapiszczy, dając do zrozumienia, że wie o co im chodzi – wygląda na to, że wie, gdzie jest Profesor Gully Trotter! Rok pofrunie i wypatrzy go swym bystrym wzrokiem. Wkrótce potem szczęśliwie wróci do KG i da im znak, żeby za nim ruszyły!

Wspinając się po stromych skałach Pylistego Grzbietu, KG powinny użyć uprząży wspinaczkowej, jeśli taką posiadają. Wieje tam silny wiatr, przez co nawet Pegazowi będzie trudno latać. Każdy KG próbujący się wspinać albo frunąć, musi wykonać **test Ciała (trudność 6)**. Jeżeli KG używają uprząży wspinaczkowej, zmniejsz **trudność do 2**.



Pisklak roka

Ciało: K8

Umysł: K6

Urok: K6

Wytrzymałość: 14

Talent: Latanie (K6).

Cechy specjalne: Dzięki potężnym, magicznym kamiennym skrzydłom, rok może latać prawie przy każdej pogodzie. Nie mówi po kucykowemu, ale wszystko rozumie.

Pegaz może używać swojego talentu **Latanie**, żeby zмагаć się z góorskimi wichrami (jeśli nie chce iść na własnych kopytkach). Upręży używa się, zarzucając na skalną półkę dwa haki, przymocowane do szelek, które Kucyk nosi na sobie. Dzięki takiemu rozwiązaniu można iść nawet po stromej ścianie. KG mogą sobie wzajemnie pomagać, przytrzymując liny, a ci, którzy wespną się jako pierwsi, mogą wciągać następnych. Mały rok może spróbować pomóc Kucykom na upręży, podnosząc je, ale nie jest w stanie przenieść żadnego z nich (mimo to może latać przy tak silnym wietrze).

Pisklak roka zaprowadzi KG na płaską półkę skalną na stromej ścianie Pylistego Grzbietu. Idąc wzdłuż niej, Kucyki dotrą do osłoniętego załomu w zboczu, gdzie znajdą wejście do niewielkiej jaskini. Wewnątrz widać migoczące światło. Kiedy KG wejdą do środka, zastaną tam obszarpanego Pegaza ogrzewającego się przy ognisku – to Profesor Gully Trotter!



Próby Złej Ziemi

Tabliczka Trottera

Profesor będzie bardzo zaskoczony pojawieniem się KG! Ukrywał się przed Doktorem Caballeronem, dlatego zmartwi się tym, że został odnaleziony. Strapi się jeszcze bardziej, kiedy KG oznajmia, że przysłała ich właśnie Caballeron. Profesor wie, że Doktor wykorzystuje KG, bo za wszelką cenę chce go odszukać. Uspokoi się, kiedy KG dokładnie mu wyjaśni, kim są (może także zdadzą **test Uroku – wybór MG**).

Profesor Gully Trotter, już spokojniejszy, opowie o nocy, podczas której opuścił obozowisko. Wyjaśni, że w ogóle nie został porwany, ale uciekł po tym, jak w kamieniołomie na terenie wykopalisk znalazł **starożytną kamienną tabliczkę**. Profesor podsłuchiwał rozmowę Doktora Caballerona z jego zakońpiorami i zrozumiał, że kierują nim wyłącznie egoistyczne pobudki! Chciwy archeolog chce sprzedać wszystkie znalezione skarby, a cały zysk zatrzymać dla siebie! Profesor zrozumiał, że odkryta przez niego tabliczka to bardzo cenny zabytek, który powinien trafić do muzeum. Nie chciał, aby wpadła w kopyta Caballerona, dlatego ją zabrał i uciekł na Pylisty Grzbiet, gdzie ukrywa się od tamtej pory.

Kiedy Profesor przekona się, że KG tak naprawdę chodzi o powstrzymanie Klątwy Statuetek, pokaże im starożytną tabliczkę i powie, czego się z niej dowiedział. Na kamiennej tabliczce wyryte są ornamenty i litery. KG mogą dostrzec, że bransoletka, którą znalazły w obozowisku Głównej Szóstki pokryta jest bardzo podobnymi wzorami. To sugeruje, że zarówno ona, jak i tabliczka mogą pochodzić z tego samego miejsca! Na tabliczce znajdują się informacje o zaginionym mieście Kucyków, zapomnianym w odmętach historii Equestrii. Jest tam również kilka wskazówek pokazujących, że to właśnie zaginione miasto może stanowić prawdziwe źródło klątwy.

KG zdołają odczytać napisy na tabliczce, bo sporządzono je we wspólnym języku Equestrii:

PO ZNIKNIĘCIU WIELKIEGO CZARODZIEJA, KIEDY DYSHARMONIA OBJĘŁA W SWOJE WŁADANIE WSZYSTKIE KRAINY I NAWET DWE SIOSTRY NIE BYŁY W STANIE NAS OCALIĆ, UKRYLIŚMY SIĘ W CICHYM I BEZPIECZNYM MIEJSCU, GDZIE BĘDZIEMY SPAĆ, AŻ SIĘ PRZEBUDZIMY.



Profesor Gully Trotter

Ciało: K6

Umysł: K10

Urok: K6

Wytrzymałość: 16

Talenty: Latanie (K6), Znacznik historii (K12).

Profesor Gully Trotter jest Pegazem. Ma oliwkową sierść oraz grzywę i ogon w kolorze przykurzonego brązu, choć z wiekiem włosy mu już posiwiały. To znany archeolog z Canterlotu, mało kto orientuje się w dziejach Equestrii lepiej od niego!

Odgrywanie Profesora Gully'ego Trottera: Profesor ma silny charakter i na sercu leży mu wyłącznie dobro Equestrii. Uważa, że historyczne artefakty powinny być ogólnodostępne – do badań i podziwiania w muzeum – a nie sprzedawane tym łowcom nagród, którzy zapłacą najwięcej. To już starszawy Kucyk, co wcale nie oznacza, że jest słabowity. Jest uprzejmy i ma dobre maniery, jednak lata spędzone w dziczy Złej Ziemi dały mu się we znaki.

Profesor Gully Trotter zwraca uwagę na to, że wzory i literactwo na tabliczce są dość nietypowe i bardzo zaciekaui go to, że niektóre z symboli powtarzają się na bransolecie. Dochodzi do wniosku, że starożytna tabliczka musi mieć nie mniej niż 1000 lat. Pierwszy napis jest dosyć wyraźny, następne coraz trudniej odczytać, bo kamień wytarł się z upływem czasu. KG mogą wyłapać kilka poszczególnych słów oraz wyrażen i albo same domyślą się treści napisu, albo uda im się zdać **test Umysłu (wybór MG)**, wtedy poskładają fragmenty informacji w całość (jeśli chcesz, rozdaj graczom kawałki papieru z zapisanymi na nich poniższymi informacjami!).

EQUESTRIA... W OPAŁACH... ZBUDUJEMY NOWY DOM... GŁĘBOKO POD ZIEMIĄ...
SCHRONIENIE... BEZPIECZEŃSTWO... MIASTO... UMBERFOAL.

Dawno temu, kiedy Equestria nie była takim spokojnym i pełnym harmonii miejscem, jakim jest teraz, grupa Kucyków zbudowała miasto „głęboko pod ziemią”. Było to „schronienie”, w którym mogły spokojnie żyć. Nazwały je Umberfoal.

POTĘŻNE CZARY... ZAKŁĘCIA OCHRONNE... STWORZENIE UMBROWEJ KULI...
PRZEMIENI NAS... POSTAĆ, W KTÓREJ NIE MOŻNA UCIERPIEĆ... DŁUGI SEN.

*Powstał artefakt nazywany **Umbrową Kulą**. Przy pomocy Kuli spleciono czary, tworząc potężne zaklęcie ochronne, które posłużyło przemianie Kucyków z Umberfoal w statuetki i zachowaniu ich w tej postaci, dopóki nie będą mogły bezpiecznie wrócić na powierzchnię. Czy to może być prawdziwe źródło Klątwy Statuetek?*

ZNAJDŹ WROTA... MAGICZNA PIECZĘĆ... TYLKO CI, KTÓRZY PRZEJDĄ PRÓBY
ZŁEJ ZIEMI UJRZĄ DROGĘ DO UMBERFOAL... ZNAJDŹCIE WIELKICH STRAŻNIKÓW
OGNIA, WIATRU I ZIEMI. OTRZYMAJCIE OD NICH BŁOGOSŁAWIEŃSTWA I PRZY-
NIEŚCIE JE RAZEM Z TABLICZKĄ... UKAŻE SIĘ... HARMONIA... PRZEBUDZENIE.

Aby odnaleźć Umberfoal i przypuszczalne źródło klątwy, KG muszą zmierzyć się z Próbami Złej Ziemi i otrzymać „błogosławieństwa” od trojga Strażników, a następnie połączyć je z tabliczką. Próby zostały stworzone przez Kucyki z Umberfoal, aby sprawdzić wytrzymałość każdego, kto zechce znaleźć ich miasto.

Na dole tabliczki znajduje się krótki opis każdej z prób:

- ★ ZNAJDŹ STRAŻNICZKĘ WIATRU, DUMNĄ, BŁYSZCZĄCĄ OBROŃCZYNIE
OŚNIEŻONYCH GÓRSKICH SZCZYTÓW I ZYSKAJ JEJ SZACUNEK.
- ★ ZNAJDŹ STRAŻNIKA ZIEMI, WIELKIEGO I STRASZLIWEGO DRAŻYCIELA TUNELI
Z ZACHODU I STAW MU MĘŻNIE CZOŁA.
- ★ ZNAJDŹ STRAŻNIKA OGNIA, NA SZCZYCIE JEGO OGNISTEJ IGLICY I UCZĘSTNICZ
W JEGO RADOŚCI.

KG mogą podjąć się tych prób w dowolnej kolejności, chociaż pisklak roka zapiszczy, kiedy tylko usłyszysz o Próbie Wiatru. Profesor Gully Trotter nie ma sił, aby ruszać na poszukiwanie kolejnych przygód, dlatego pozostanie tam, gdzie jest i zasugeruje, że dla bezpieczeństwa zachowa przy sobie tabliczkę. Z jego badań wynika, że „błogosławieństwa” to przedmioty, które trzeba połączyć z tabliczką, by móc odnaleźć miejsce, w którym znajduje się brama wiodąca do Umberfoal.

Próba Wiatru

Błogosławieństwo Strażniczki Wiatru

Strażniczka Wiatru to ogromny, dorosły rok, który mieszka wśród szczytów Pylistego Grzbietu. Pisklak zachowuje się tak, jak gdyby wiedział coś o Próbie Wiatru – bo tak naprawdę Strażniczka Wiatru to jego mama! Maluch wskazuje na górskie zbocze, wzbija się do lotu i ponagla KG, aby za nim ruszyły. Wędrówka jest niełatwa i KG będą musiały wykonać sporo testów wspinaczki, żeby nie stracić żadnych punktów Wytrzymałości. Do wspinaczki potrzebny jest udany **test Ciała (trudność 12)**, chyba że Kucyk ma na sobie uprząż – wtedy **trudność wynosi 4**. Pegazy, jeśli zechcą, mogą spróbować polecieć.

Kiedy KG dotrą na szczyt, znajdą się na wielkim płaskowyżu. Przed sobą ujrzą wielką, drewnianą konstrukcję. Jest wyższa od największych budynków w Ponyville i wygląda, jakby była z czegoś wypleciona. Kiedy KG podejść bliżej, uświadomią sobie, że składa się z setek przeplecionych pni drzew!

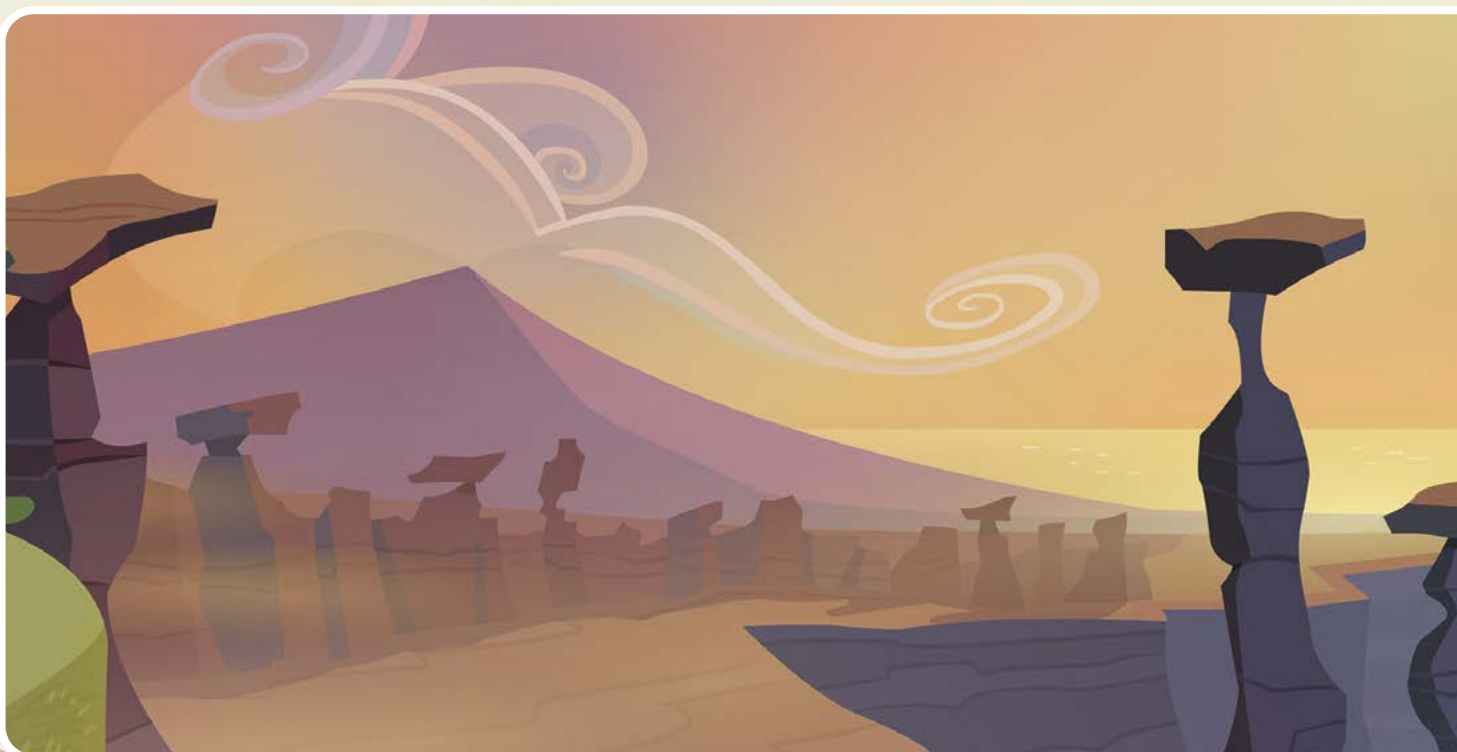
Pisklak roka ponownie zaświergocze i ruszy w stronę przejścia prowadzącego przez zewnętrzny mur konstrukcji z pni drzew. Kiedy KG ruszą za nim, przeczytaj na głos treść poniższej ramki.

Przeczytaj na głos:

Idziecie krętym przejściem w ślad za rokiem, a zbliżająca się misternie spleciona konstrukcja z pni drzew góruje ponad wami, odcinając dostęp promieniom słońca. Przechodząc pod, nad i pomiędzy wielkimi pniami, docieracie wreszcie na drugą stronę ściany. Stoicie teraz w czymś na kształt wielkiej misy, której ściany otaczają was zamkniętym kręgiem.

Nagle słyszycie dudniący łopot, przypominający potężne podmuchy porywistego wiatru! *Szuuu, szuuu, szuuu*. Odgłos dociera do was falami. Na niebie pojawia się olbrzymi, ciemny kształt, rzucając cień na górskie zbocze. Przez chmury przedziera się niewiarygodnie wielki ptak – to jeszcze jeden rok! Jednak ten jest co najmniej trzydzieści razy większy od pisklaka, a czubek jego głowy zdobi błyszczący grzebień ze szlachetnych kamieni. Wydaje przerażający ptasi okrzyk i ląduje obok was z takim impetem, że ziemia drży wam pod kopytkami. Pochyla głowę i skrzeczy ponownie – tak głośno, że aż musicie zasłonić uszy! Przygląda się wam podejrzliwie.

Co robicie?





Matka rok (Strażniczka Wiatru)

Ciało: K20

Umysł: K12

Urok: K6

Wytrzymałość: 32

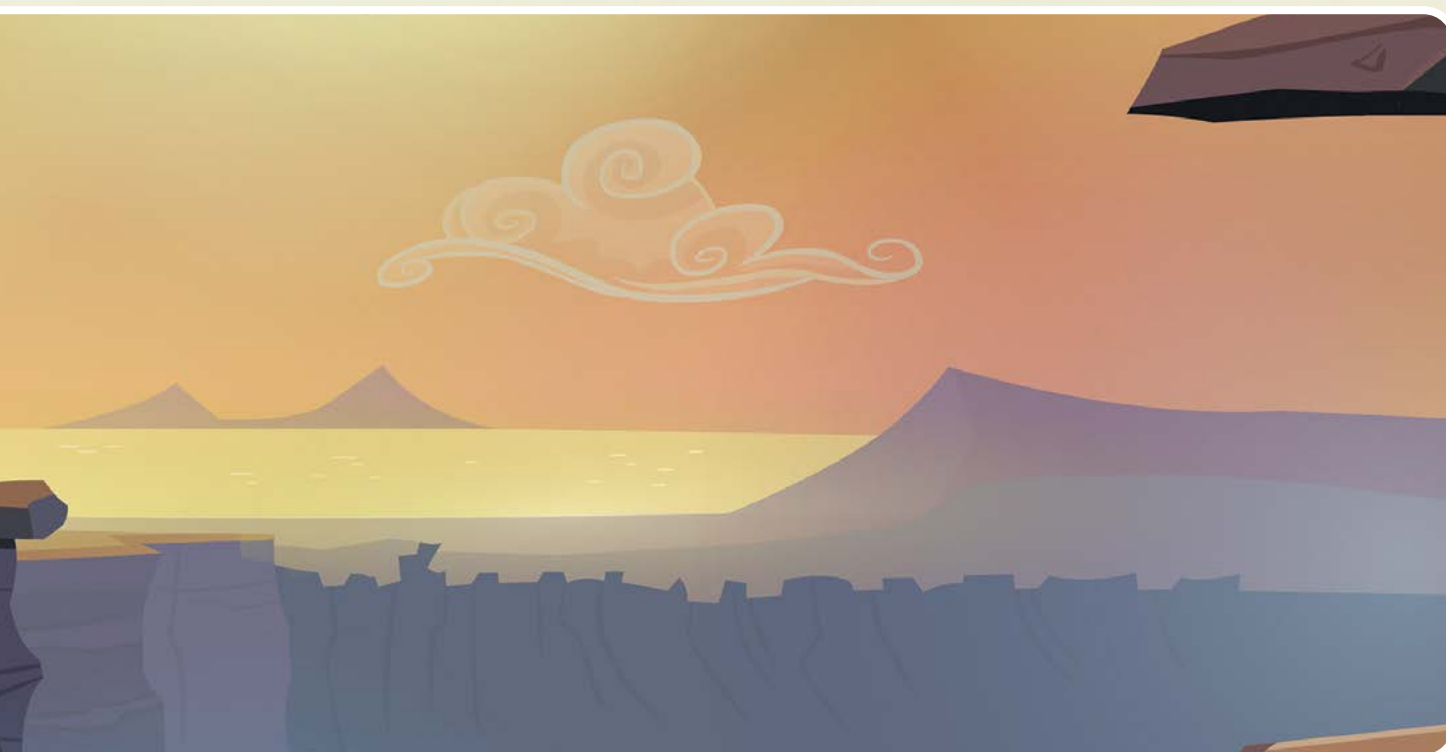
Talenty: Latanie (K12)

Cechy specjalne: Dzięki potężnym, magicznym kamiennym skrzydłom, rok może latać prawie przy każdej pogodzie. Nie mówi po kucykowemu, ale wszystko rozumie.

Dokładnie tak, jak w przypadku pisklaka, mama rok nie mówi w kucykowym języku, ale go rozumie. Najprostszym sposobem zyskania jej przychylności jest okazanie szacunku. To dumna istota, dlatego Kucyki, które grzecznie się uklonią, będą zachowywać się uprzejmie i generalnie z szacunkiem, zostaną za to nagrodzone. Niech KG opiszą, jak rozmawiają z rokiem, możesz kazać im zdać **test Uroku (wybór MG)** lub nawet podjąć wyzwanie, jeśli uważasz to za stosowne. KG mogą również wykonać **test Umysłu (trudność 4)**, dzięki któremu przyjdzie im do głowy, że kluczem do sukcesu jest szacunek.

Rozegraj spotkanie jako rozmowę, **podnosząc lub obniżając trudność testów** – zależnie od tego, jak dobre wrażenie robią KG. Bardzo dużo zyskają, jeśli opowiedzą o tym, jak uratowały pisklaka.

Jeśli uznasz, że KG nie zrobiły na roku dobrego wrażenia, ten potraktuje je jak swoje dzieci, czyli spróbuje nauczyć manier oraz dobrych obyczajów, przetrzymując w gnieździe, aż będzie z nich zadowolony. Kiedy tylko poczujesz, że KG w końcu zrobiły na dumnym roku odpowiednie wrażenie, ptak podaruje im swoje „błogosławieństwo” – jaśniejący, błękitny klejnot, który zdaje się błyszczeć magiczną aurą. Jedyne, co pozostanie do zrobienia, to tylko powrót na dół.



Próba Ziemi

Błogosławieństwo Strażnika Ziemi

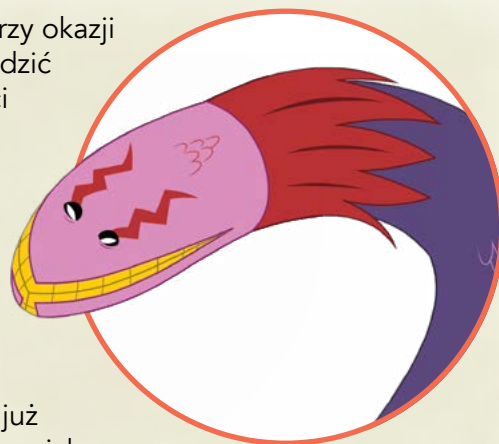
Ta próba nieco różni się od pozostałych. Zamiast otrzymać „błogosławieństwo” jako dar, KG będą musiały zasłużyć na nie, stawiając czoła Strażnikowi Ziemi. Strażnikiem Ziemi jest gigantyczny **tatzlwurm**, którego Kucyki spotkały już wcześniej. W dawnych czasach Kucyki z Umberfoal, przygotowując próby, złapały albo oswoiły tatzlwurma i w jego wielkiej paszczy umieściły jedno z „błogosławieństw” (biały klejnot). Próba Ziemi ma sprawdzić siłę i odwagę Kucyków szukających wrót do Umberfoal.

Jeżeli KG potrzebują pomocy w rozgryzieniu tego, że Strażnikiem Ziemi jest tatzlwurm, możesz polecić im zrobienie **testu Umysłu (trudność 3)**, aby rozpoznały stwora po opisie z tabliczki. Jeśli KG jeszcze nie spotkały tatzlwurma, będą musiały podążać w kierunku zawartym w określeniu „drążyciel tuneli z zachodu”. Wędrując na zachód Złej Ziemi, przejdą przez Stanowisko A (patrz: **Groźna sprawa na stronie 29**). Tym razem KG nie będą próbowały uniknąć tatzlwurma, tylko stawiać mu czoła z odwagą!

Tatzlwurm znowu będzie odpoczywał pod ziemią i nie wyjdzie, dopóki nie wyczuje KG za pomocą talentu **Wyczuwanie Drgań**. Jeśli KG zechcą przekraść się przez miasteczko, muszą zrobić **test Ciała (trudność 4)**, to pozwoli pokonać im krótki dystans. Mogą także zastawić pułapkę, nie alarmując tatzlwurma! Taki podstęp wymaga testów „skradania” o **trudności 5, 6 albo wyższej** w zależności od tego, jak bardzo hałaśliwego sprzętu używają. Strażnik Ziemi nie „podaruje” tak po prostu swojego „błogosławieństwa”. W głębi jego paszczy, między częściami trójdzielnej szczęki, tkwi biały klejnot – to „błogosławieństwo” Strażnika Ziemi.



KG mogą zdobyć to „błogosławieństwo” na wiele sposobów, przy okazji mając sporo frajdy z ich wymyślania. Mogą na przykład doprowadzić tatzlwurma do kaszlu albo kichania, przez co klejnot wyleci mu z paszczy. Muszą przy tym uważać, żeby stwór ich nie osmarka! To ważne, bo osmarkanie przez tatzlwurma kończy się złapaniem tatzlowej grypy! Jakiś bardzo dzielny Kucyk (albo ten, którego monstrem połknęło w całości) może spróbować wydobyć klejnot prosto z jego paszczy! KG mogą też zmęczyć potwora, zmuszając go, żeby je gonił. Wtedy Strażnik po prostu wypluje klejnot i schowa się pod ziemię. Tatzlwurm nie jest jakimś szczególnie bystrym stworzeniem, dlatego KG mogą też próbować go czymś zdziwić, a gdy już rozdziawi w osłupieniu paszczę... Uważnie słuchaj pomysłów swoich graczy, niewykluczone, że cię zaskoczą!



Niezależnie od sposobu, sukces sprawi, że KG uzyskają „błogosławieństwo” Strażnika Ziemi – jaśniejący, biały klejnot, połyskujący magiczną aurą. Jeśli tatzlwurm zмага się z KG, da za wygraną po uzyskaniu przez nie „błogosławieństwa” i schowa się pod ziemię, gdy tylko nieco się oddalą od Stanowiska A. Jeśli KG nie mają jeszcze uprząży wspinaczkucykowej, jest to doskonały moment, by ją zdobyć. Przyda im się bardzo podczas Próby Wiatru.

[Statystyki tatzlwurma znajdziesz [na stronie 31](#)]



Próba Ognia

Błogosławieństwo Strażnika Ognia

Strażnikiem Ognia jest dorosły, niebieski smok, mieszkający na szczycie wysokiej, skalnej iglicy w południowym rejonie Złej Ziemi. Wędrując na południe, KG dostrzegają w końcu strzelisty i stromy skalny szpikulec, który pasuje do opisu. Z jego szczytu unosi się pióropusz dymu. Gdy KG podchodzą bliżej, od czasu do czasu słyszą basowe pomruki. Najwyraźniej smok jest w domu! Na szczyt prowadzą bardzo wąskie, spiralne schody, wijące się wokół iglicy. Im wyżej KG się znajdują, tym schody wydają się coraz węższe, a od wysokości kręci się Kucykom w głowach. KG muszą zdać **test Umysłu (trudność 4)** albo stracą po 2 punkty Wytrzymałości, starając się opanować lęk wysokości.

Im bliżej szczytu, tym pomruk staje się głośniejszy. Iglica zdaje się wręcz od niego aż trząść – jednak nie brzmi to jak złowrogi ryk, a raczej jak serdeczny śmiech! Schody wreszcie skręcają do wnętrza skalnego szpikulca, nadal wijąc się ku górze, jednak teraz KG po obu stronach mijają skalne ściany. Wreszcie przejście staje się tak wąziutkie, że KG muszą wędrować gęsiego. W środku wyraźnie słychać, jak na górze ktoś mówi i się śmieje. Brzmi to, jakby smok gawędził sam ze sobą!





Scalio – niebieski smok (Strażnik Ognia)

Ciało: K12

Umysł: K6

Urok: K6

Wytrzymałość: 18

Talenty: Latanie (K8), Ognisty Oddech (K10),

Smykałka do komedii (K8).

Słabości: Błysk Błyskotek

Po jakimś czasie, kiedy KG docierają już na szczyt, schody prowadzą je do pozbawionej sklepienia jaskini. Iglica ma otwarty szczyt jak wulkan (na szczęście, nie ma w niej lawy!). Przeczytaj głośno tekst z ramki poniżej.

Przeczytaj na głos:

Wreszcie docieracie na szczyt długich, spiralnych schodów, które prowadzą was do zaskakująco przytulnej komnaty. Przez otwarte sklepienie wpada blask ciepłych promieni słońca, a na ścianach wisi wiele ładnych gobelinów, ozdób i malowideł.

Po drugiej stronie komnaty wznosi się wielki stos skarbów – monet, kielichów, skrzyń ze złotem i klejnotów wszelkich kształtów i kolorów. Na samym szczycie tego stosu siedzi ogromne smoczysko o jasnoniebieskich łuskach! Smok jest dosyć krągłej budowy – wielkie, okrągłe cielsko między karkiem a ogonem jest grube jak pień drzewa! Stwórz chyba mamrocze sam do siebie, od czasu do czasu rycząc ze śmiechu, co sprawia, że z jego nozdrzy bucha dym i ulatuje przez otwarte sklepienie.

Kiedy was dostrzega, szeroko otwiera oczy ze zdumienia. Dudniącym głosem oznajmia:

– Witajcie, witajcie! Nie zauważyłem, kiedy weszliście! Mam na imię Scalio. Wieki minęły, od kiedy po raz ostatni miałem gości. Zostańcie i posłuchajcie! Wiecie, jak nazywa się dziewczyna konia? Kończyna!

Smok wybucha basowym, dudniącym śmiechem. Po kilku chwilach przestaje się śmiać i mówi:

– Skoro już pokonaliście całą tę drogę, mam dla was drobne wyzwanie: jeśli uda się wam mnie rozśmieszyć, dam wam coś wyjątkowego w nagrodę! Bo ze wszystkiego w całej Equestrii najbardziej lubię kawały!

Co robicie?

Nadszedł czas, by to KG zaczęły opowiadać smokowi różne dowcipy, aby go rozśmieszyć. Jeżeli nic im nie przyjdzie do głowy, mogą po prostu spróbować zdać **test Uroku (trudność 8)**, ale w tym spotkaniu przede wszystkim chodzi o bycie twórczym i dowcipnym!

KG mogą sobie przypomnieć, że jeden z członków ekspedycji w kamieniołomie opowiadał „smocze kawały”. Mogą użyć tych dowcipów, aby rozśmieszyć smoka! Niech KG opowiadają kawały na zmianę albo razem wymyślą jakiś dowcip. Jeśli powiążą jakoś kawał ze smokami, zdobędą dodatkowe uznanie! Gdy usłyszysz żart, który naprawdę ci się spodoba, smok podaruje KG „błogosławieństwo” – jaskrawopomarańczowy klejnot ze swojej sterty skarbów, który emanuje magiczną aurą.

Droga do Umberfoal

Kiedy KG zbiorą już trzy klejnoty („błogosławieństwa” od każdego ze Strażników), pozostanie im tylko połączyć je z tabliczką. To będzie zapewne wymagało powrotu do kryjówki Profesora Gully’ego Trottera na Pylistym Grzbiecie. Jeśli Kucyki nie mają pojęcia, co teraz zrobić, możesz im podpowiedzieć, że Profesor Gully Trotter najprawdopodobniej wie o tych klejnotach najwięcej.

Profesor ucieszy się, widząc, że KG wracają całe i zdrowe. Oczywiście, będzie też wiedział, co robić dalej. Szybko wręczy KG kamienną tabliczkę. Poczęstuje je również upichconym przez siebie posiłkiem, dzięki czemu drużyna będzie mogła się trochę zregenerować po wyczerpującej wędrówce. Kiedy wszystkie trzy klejnoty znajdą się na tabliczce, rozbłyszczą magiczne iskierki i tabliczka zacznie jarzyć się magicznym poblaskiem. Z jej powierzchni wyłoni się podłużny kształt, wydłużając się, aż uformuje się w piękny, złożony, magiczny kostur, który zawisnie w powietrzu przed KG. Do głowicy kostura przymocowane są trzy klejnoty, które KG uzyskały od Strażników. Magiczna laska zachowuje się jak wskaźnik, pokazując trzymającemu go Kucykowi drogę do ukrytych wrót Umberfoal. Szczyt kostura jaśnieje, zawsze wskazując w stronę lokalizacji bramy. Na tabliczce pojawia się więcej liter układających się w kolejne informacje na temat kostura, wrót oraz samego miasta Umberfoal.

WY, KTÓRZY STAWILIŚCIE CZOŁA PRÓBOM ZŁEJ ZIEMI, OTRZYMALIŚCIE W DARZE KOSTUR UMBERFOAL. ON WAS POPROWADZI, JEŚLI TYLKO MU NA TO POZWOLICIE, KU WIELKIM KAMIENNYM WRÓTOM SAMEGO UMBERFOAL. SĄ ONE MAGICZNĄ PIECZĘCIĄ POWSTRZYMUJĄCĄ ZAKŁĘCIE OD ROZPRZESTRZENIENIA SIĘ PO ŚWIECIE. KOSTUR JEST KLUCZEM, LECZ TYLKO SIŁĄ PRAWDZIWEJ HARMONII ZDOŁA OTWORZYĆ WRÓTA I ZNIESIE CZAR.

Kiedy KG czytają tę wiadomość, kostur zaczyna błyszczeć i delikatnie przechyla się, wskazując podnóże góry. Kiedy tylko KG ruszą w tym kierunku, przeczytaj im poniższy tekst.

Przeczytaj na głos:

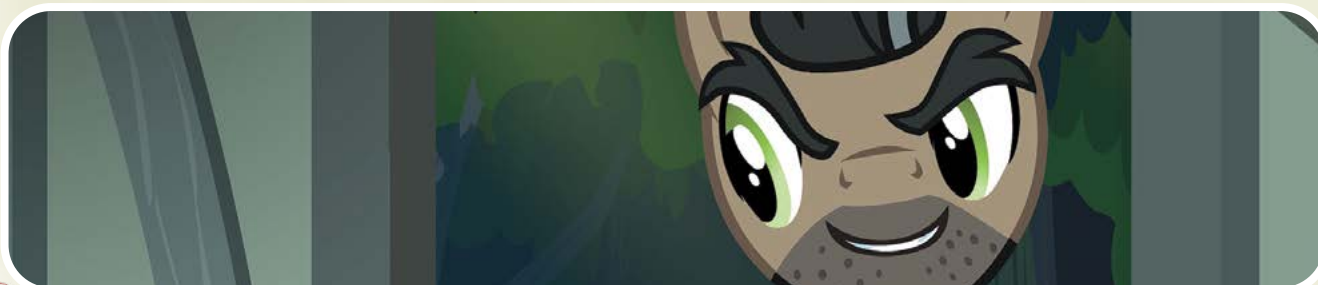
Szykujecie się właśnie do opuszczenia kryjówki, kiedy nagle słyszycie czyjś nieprzyjemny głos:

– *Dziękuję przyjaciele, że odwaliliście za mnie całą tę ciężką robotę...*

Przed wami staje Doktor Caballeron we własnej osobie, uśmiechając się szeroko! Jego trzy zakończone otaczają go, tarasując wam drogę.

– *... jednak obawiam się, że to, co przez chwilę było wasze, teraz jest już moje. Oddajcie mi wasz skarb, a wszyscy wrócimy spokojnie do domu. Oczywiście, ja wrócę znacznie bogatszy. – Zanoszę się śmiechem.*

Co robicie?





Caballeron śledził poczynania KG i postanowił w ostatniej chwili przejąć zdobyty przez nie skarb. Może z tego wyniknąć przepychanka, choć KG mogą pozostać jedynie przy konfrontacji słownej. Doktor Caballeron jest rozsądnym Kucykiem, ale jeśli uzna, że bardziej opłaca mu się wysłać swoich pomocników do boju, tak właśnie robi.

[Statystyki Doktora Caballerona oraz jego pomocników znajdziesz [na stronie 27](#)]

Jednak zanim Doktor Caballeron zdąży położyć kopytka na klejnotach, rozbłyśnie oślepiające, niebieskie, elektryczne światło – i to w samym środku grupy Kucyków! Zostanie rzuconych kilka czarów, jeden po drugim. To Moonbeam, która właśnie wkracza do akcji! Wyczuwając magię kostura, wpada do kryjówki i zmienia pomocników Caballerona i Profesora Gully'ego Trottera w statuetki!

[Statystyki Moonbeam znajdziesz [na stronie 23](#)]

Nastanie spore zamieszanie, a KG będą miały bardzo mało czasu na reakcję – rozegraj to jako spotkanie pełne ekscytującej akcji! Doktor Caballeron spróbuje złapać wszystko, co tylko zdoła (na przykład tabliczkę, jeśli Profesor Gully Trotter wciąż ją trzymał) i weźmie kopytka za pas! Moonbeam, używając **Telekinezy**, chwyci figurki Profesora oraz ponurych zakońpiorów i też spróbuje z nimi zwiać. Jeżeli będzie trzeba, skorzysta z **Teleportacji**. Po raz kolejny nie ma zamiaru walczyć z KG, potrzebuje tylko więcej statuetek Kucyków do zabawy. KG dostrzegą, że kostur wskazuje ten sam kierunek, w którym ucieka Moonbeam. Czas na pościg!

Możliwe, że KG postanowią najpierw ścigać Doktora Caballerona, a dopiero potem ruszą za Moonbeam. Jeżeli tak się stanie, Kucyki będą mogły podążać za wskazaniem kostura, jak tylko wyrównają rachunki z Caballeronem.

Moonbeam

Tajemnice

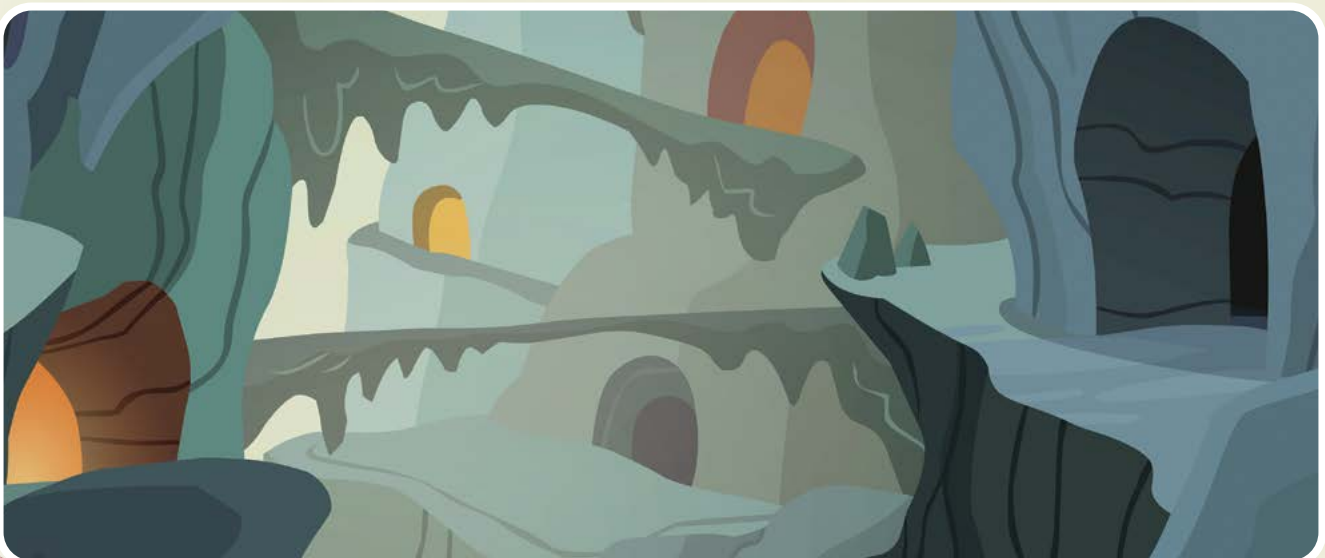
Zarówno uciekająca Moonbeam, jak i droga wskazywana przez kostur, zaprowadzą KG w dół Pylistego Grzbietu, do ukrytego wejścia do labiryntu jaskiń. W jaskiniach znajdują się tajemne drzwi do Umberfoal. Tam właśnie chowa się Moonbeam – od momentu, w którym została przyciągnięta do tego miejsca przez potężną magię.

Labirynt jaskiń jest ogromny, a im głębiej KG w niego wchodzi, tym bardziej ścieżki płaczą się i gmatwiają. Kucyki będą musiały wędrować uważnie i ostrożnie, korzystając zarówno ze swojego sprytu, jak i wskazującego drogę kostura. Moonbeam zna ten labirynt znacznie lepiej od KG, dlatego zdoła je wyprzedzić i uciec im z pola widzenia. KG cały czas będą słyszeć stukot jej kopytek, odbijający się echem wśród pieczar, więc mogą spróbować kontynuować pościg w ten sposób. Jeżeli KG zdadzą **test Umysłu (trudność 4)**, pościg przebiega sprawnie, ale jeśli im się nie uda, odszukanie właściwej ścieżki przysporzy sporych trudności. Ślizganie się po stromych spadkach, wpadanie w ogromne pajęczce sieci i przeciskanie się przez wąskie przejścia spowolni KG i pozbawi ich kilku punktów Wytrzymałości (według uznania MG).

Jeśli gracze są gotowi na więcej zabawy, pozwól im pobawić się eksploracją korytarza. Rzuć im pod nogi pułapkę, daj się spotkać z ponurą pajęczycą, postaw przed nimi zabezpieczone szyfrem drzwi. Jeśli jednak czujesz, że czas już na wielki finał, przyspiesz przejście przez labirynt. Wszystko w twoich kopytkach!

Kiedy Moonbeam ucieka przez jaskinie, krzyczy do KG, podsuwając im wskazówki na temat swojej przeszłości i powodujących ją pobudek. Mówi rzeczy takie jak: „Nie zabierzecie mi moich przyjaciół”, „Wy niczego nie rozumiecie” oraz „To ja znalazłam to miejsce, jego magia należy do mnie!”. Zaczyna zwierzać się KG, opowiadając, że jest samotna i przerażona (choć nie mówi tego aż tak wprost). W duchu magii przyjaźni bardzo ważnym jest, aby dać KG możliwość rozmowy z Moonbeam, kiedy już spotkają się twarzą w twarz. Mogą wtedy spróbować sprowadzić ją na dobrą drogę.

Wreszcie KG dotrą do najgłębszej części labiryntu jaskiń. Zaczną natykać się na coraz więcej dziwniejszych przedmiotów, artefaktów i bibelotów porzucanych po podłodze. Wiele z tych przedmiotów ma na sobie zapiski i wzory podobne do tych na bransoletce, tabliczce i kosturze. To może wskazywać na to, że wszystkie pochodzą z jednego miejsca – czyli, że KG są już blisko celu! Badanie tych artefaktów wymaga zdania **testu Umysłu (trudność 5)**. KG, któremu się uda, zbierze informacje o historii Złej Ziemi i Umberfoal (patrz: **Wprowadzenie na stronie 5**). Dowie się kilku szczegółów na temat przygotowywania Prób Złej Ziemi, które miały przetestować Kucyki szukające Umberfoal. Wynioskuje też, jak rzucono zaklęcie chroniące miasto, i że brama zachowuje się jak pieczęć zapobiegająca rozszerzaniu się czaru.



Wrota

KG dotrą w końcu do szerokiej, wysokiej jaskini, która nie ma żadnych naturalnych odnóg, a jednak nigdzie nie widać Moonbeam. Na przeciwległej ścianie znajdują się wielkie, okrągłe, kamienne drzwi – wrota prowadzące do Umberfoal! Znaki widniejące na wrotach pasują do symboli ze starożytnych przedmiotów, odnalezionych wcześniej przez KG. Jaśnieją magiczną energią, w powietrzu słychać zaś szum drgających drzwi. Sklepienie jaskini opada stopniowo w stronę bramy, począwszy od miejsca, w którym stoją KG. Ku samym wrotom prowadzą szerokie, wykute w kamieniu stopnie. Pośrodku wrót znajduje się okrągły otwór otoczony tajemniczymi wzorami i symbolami.

Po obu stronach drzwi stoją spore posągi Kucyków, po jednym z każdej strony. Figury są mniej więcej półtora raza większe od Kucyka naturalnych rozmiarów. Posągi mają marsowe miny i wyglądają dość imponująco. Wygląda na to, że wykonano je z kamienia i metalu, a w dodatku mają mechaniczne przeguby w nogach, głowach i tułowiach (takie jak w ruchomych lalkach). Każdy KG, któremu powiedzie się **test Umysłu (trudność 6)**, przyglądając się figurom, od razu zauważy, że przeguby umożliwiają posągom ruch (nawet jeśli teraz stoją niewzruszenie). Kucyk znajdujący się na magicznych ekspertyzach rozpozna w statuach kucykowe golem, mechaniczne konstrukty, które mogą zostać ożywione przez magię.



Szerokie stopnie prowadzące do wrót są pięknie udekorowane ozdobnikami i różnymi wzorami wrytymi przez Kucyki z Umberfoal, jednak w tym pomieszczeniu jest również wiele innych, niezwykłych rzeczy. Wiele wygląda na całkiem świeże dodatki. KG pewnie odgadną, że te przedmioty należą do Moonbeam. Znajdą lalki, stare fotografie małej Moonbeam oraz jej pamiątnik. Z tych wszystkich znalezisk zdolają poskładać fragmenty przeszłości Moonbeam: zdadzą sobie sprawę, że tak naprawdę nigdy nie miała prawdziwych kucykowych przyjaciół, że zawsze ją pomijano – nawet gdy studiowała magię, w której prześcigała wszystkich innych. W żrebieństwie jej jedynymi przyjaciółmi były lalki, z którymi pojawia się na fotografiach.

Wśród rzeczy należących do Moonbeam KG znajdą prowizoryczną makietę do zabaw. Są tam domy, zamki i ulice, niczym imitacja zabawki małego żrebaczka. Uważnie przyglądając się tej całej wyszukanej konstrukcji, KG zauważą, że starannie poustawiano na niej mnóstwo statuetek Kucyków! Wśród nich są wszystkie zaginione Kucyki z wyprawy archeologicznej – Profesor Gully Trotter, Kucyk pociągowy oraz Główna Szóstka! Wszyscy są ustawieni na makiecie niczym zabawki – właśnie to Moonbeam rozumie przez „zaprzyjaźnienie się”! W związku z tym, że źródłem klątwy najprawdopodobniej jest wnętrze Umberfoal, KG mogą chcieć skupić swoją uwagę na wrotach. Może spróbują naprawić pieczęć?

Oglądając bramę, KG zauważą, że coś jest z nią nie tak. Na kamiennej powierzchni widać pęknięcia pulsujące jaskrawą, magiczną energią – przypomina to szybę, która za chwilę rozpadnie się na drobne kawałeczki. KG powinny móc powiązać w całość wszystkie informacje z notatek Moonbeam lub zapisków, które studiowały wcześniej, i odgadnąć, dlaczego tak to wygląda. Wrota są magiczną pieczęcią zatrzymującą zaklęcie, które znajduje się za nimi. Zaklęcie zmienia Kucyki w statuetki i zostało rzucone ponad 1000 lat temu przez Kucyki z Umberfoal, by ochronić je przed chaotycznymi rządami Discorda. Miało pozwolić im wrócić do zwykłej postaci bez szwanku, gdy w Equestrii znowu będzie bezpiecznie. Moonbeam znalazła wrota, a majstrując przy nich, żeby uszczknąć nieco magii, naruszyła pieczęć. Właśnie przez to klątwa zaczęła się rozprzestrzeniać po świecie. To prawdziwe źródło Klątwy Statuetek – tak naprawdę nie była to żadna klątwa, to był ich wybór! Ochronny czar, który nigdy nie miał wydostać się na zewnątrz.

Przypomnienie sobie słów zapisanych na kamiennej tabliczce może pomóc KG:

„...wrota te są magiczną pieczęcią, powstrzymującą zakłęcie od rozprzestrzenienia się po świecie. Kostur jest kluczem, lecz tylko siła prawdziwej harmonii zdoła otworzyć wrota i znieść czar”.

KG mogą się domyśleć, że okrągły otwór w drzwiach to „dziurka od klucza”. Kostur ma wprost idealny kształt i rozmiar, żeby się w niego wślizgnąć, a koniec z klejnotami będzie wystawał niczym klamka. Jeśli KG nie wiedzą, co powinny zrobić, każ im wykonać **test Umysłu (trudność 2)**, żeby to wszystko zauważyły. Każdy Kucyk znający się na magii domyśli się, że jaśniejące pęknięcia powierzchni wrót oznaczają, że magiczna pieczęć została naruszona. Po włożeniu kostura drzwi zareagują pulsowaniem wzmocnionej magicznej energii, ale się nie otworzą. Do otwarcia wrót potrzebny jest pokaz prawdziwej harmonii, na przykład obecność potężnej magii przyjaźni. Następne spotkanie z Moonbeam to dla KG doskonała sposobność, aby czegoś takiego dokonać (sprowadzając czarodziejkę na właściwą ścieżkę i zaprzyjaźniając się z nią).

Po tym, jak KG spędzą krótki czas na badaniu całej sprawy, przejdź do ramki i przeczytaj na głos zamieszczony tam tekst.

Przeczytaj na głos:

Wrota wibrują magiczną energią. Ich blask oświetla dwie duże figury Kucyków, stojących po obu stronach wejścia, a także resztę pomieszczenia. Na stopniach stoi zbudowana przez Moonbeam makieta z małutkimi figurkami zaginionych Kucyków. W samym centrum znajduje się Twilight Sparkle z przyjaciółkami zamienionymi w małe statuetki. Nagle słyszycie czyjś głos dobiegający z waszych pleców:

– Ani kroku dalej! Wy, Kucyki, pogrywacie ze mną, od kiedy się tutaj pojawiliście! Ale na pewno nie zabierzecie mi moich przyjaciół!

To Moonbeam! Jednorożec wskazuje gestem na makietę.

– Żaden Kucyk nigdy nie chciał zostać moim przyjacielem, dlatego sama musiałam ich sobie sprawić. Nie możecie mi ich odebrać!

Moonbeam wygląda na bardzo poruszoną, a magia wyciekająca przez wrota zdaje się wywierać na nią jakiś wpływ. Klaczka jaśnieje i skrzy energią, a jej oczy aż błyszczą od tej mocy. Cała komnata zaczyna się trząść od natężenia mistycznej magii, a z sufitu jaskini zaczynają spadać kamienie!

– Może chcecie się przyłączyć? Mam tu trochę zabawek!

Kiedy Moonbeam kończy mówić, z jej rogu wyrzeliwują dwa promienie światła, uderzając w duże posągi Kucyków stojące przy drzwiach. Te zaczynają się z wolna poruszać, schodzą ze swych postumentów i ruszają w waszą stronę.

Co robicie?



Pokaz harmonii

Dopiero co ożywione kucykowe golemu zaatakują KG, wykonując rozkazy Moonbeam. W przeciwieństwie do małych statuetek nie są prawdziwymi Kucykami. Moonbeam używa magii, żeby kontrolować ich mechanizmy. Będzie także miotać w KG **Promieniami Ogluszającymi**.

KG, aby porozmawiać z Moonbeam i wytłumaczyć jej, że to co robi, jest złe, najpierw muszą zmierzyć się z kucykowymi golemami.

Jednocześnie ze stropu jaskini nadal spadają kamienie. Za każdym razem, gdy KG coś robią, **rzuć K6**. Jeśli wypadnie **2 albo mniej**, Kucyki muszą zrobić **test Ciała (trudność 3)**. Jeśli im się nie uda, trafiają je spadające skały, odbierając im po 1 punkcie Wytrzymałości!

[Statystyki Moonbeam znajdziesz **na stronie 23**]

Według słów z tabliczki tylko „moc prawdziwej harmonii” może zdjąć zaklęcie, całkowicie kończąc Klątwę Statuetek i przywracając wszystkim Kucykom ich normalną postać. KG mogą się zastanawiać, w jaki sposób wykorzystać „moc prawdziwej harmonii”. Najłatwiej to osiągnąć, docierając do serca Moonbeam. Wytłumaczenie jej, że galopuje złą drogą, że nie powinna zmuszać Kucyków, aby byli jej przyjaciółmi, oraz pokazanie jej magii prawdziwej przyjaźni, podziała na wrota mocą prawdziwej harmonii. Otworzą się wtedy, a klątwa przestanie działać. Sprowadzenie Moonbeam na stronę dobra jest rozwiązaniem idealnym, które należy nagrodzić **Żetonami Przyjaźni**.

Jeśli KG postanowią obejść się z Moonbeam bardziej surowo, powinny stracić Żetony Przyjaźni, bo nie na tym polega przyjaźń. KG, które nie sprowadzą Moonbeam na właściwą drogę, wciąż jeszcze mogą zatrzymać klątwę, ustawiając pod drzwiami statuetki Głównej Szóstki – czyli Elementy Harmonii. Nie jest to idealne zakończenie, dlatego warto dać KG każdą możliwą okazję, aby mogły wpłynąć na Moonbeam.

Kiedy kucykowe golemu zostaną już pokonane, a Moonbeam zostanie zapędzona w kucykowy róg, KG powinny mieć okazję do rozmowy z nią i użycia magii przyjaźni do sprowadzenia jej na właściwą drogę. Niech postarają się przemówić jej do rozumu i wytłumaczą swoje pobudki. Spróbuj odegrać wewnętrzną walkę, jaką toczy Moonbeam, tylko pamiętaj, że na końcu Jednorożec zgodzi się z KG. Wówczas, dookoła niej oraz KG, zajaśnieje czarodziejska tęcza energia – to magia przyjaźni! Popłynie ku wrotom Umberfoal i wypełni je, a wtedy klątwa zacznie się odwracać.

Najpierw statuetki Głównej Szóstki uniosą się w powietrze i w rozbłysku światła Kucyki wrócą do normalnej postaci! Elementy Harmonii jeszcze bardziej wzmocnią magię przyjaźni i wszystkie pozostałe figurki również powrócą do swej kucykowej postaci!

Kucykowe golemu

Ciało: K12

Umysł: K4

Urok: K4

Wytrzymałość: 16

Słabostka: Nieożywiony



Przygoda wzywa

I tak oto KG ostatecznie rozwiązują sprawę Kłątwy Statuetek. Główna Szóstka oraz wszystkie inne uwięzione dotąd Kucyki są im niesamowicie wdzięczne (choć na początku bardzo oszołomione). Twilight Sparkle zapowiada, że po powrocie do Ponyville zorganizuje uroczystość na ich cześć. Kiedy wszystko już się uspokoi, KG znajdują płaczącą Moonbeam. Winowajczyni czuje się okropnie przez te wszystkie kłopoty, jakich narobiła, i wciąż bardzo się boi, że już nikt jej nie polubi i nigdy nie będzie miała przyjaciół. KG mogą ją pocieszyć, przedstawiając Głównej Szóstce albo ucząc nawiązywania znajomości. Jednorożec przyjmie życzliwość KG z wdzięcznością. Kiedy spostrzeże, że Kucyki mają bransoletkę, którą kiedyś nosiła, wyjaśni im, że to magiczny przedmiot, którego działanie poznała, badając jaskinie. Prosi KG, aby przyjęły bransoletkę jako prezent. Po wypowiedzeniu słowa-rozkazu „Lśnij!”, bransoletka, niczym pochodnia, zacznie oświetlać drogę przed noszącą ją osobą.

Kiedy KG rozmawiają, wrota do Umberfoal zaczynają jaśnieć magią przyjaźni. Energia zdaje się płynąć przez kamienną powierzchnię, aż wreszcie dociera do dziurki od klucza. Jeśli jest w niej kostur, klejnoty nagle rozbłysną taką samą magiczną energią. Kostur powoli obróci się i drzwi rozdzieli na dwie połowy. Te, nadal jaśniejąc, obrócą się do wewnątrz, odsłaniając ciemny i dosyć wąski korytarz. Na każdej ze ścian zamocowany jest kryształ, który zaczyna świecić błękitem, oświetlając przejście. Niedaleko widać kamienne stopnie prowadzące w dół, w ciemność.

Droga do Umberfoal stoi otworem.

Bransoletka Moonbeam

Magiczny przedmiot. Bransoletka reaguje na polecenie wypowiedziane przez noszącego ją Kucyka. Kiedy padnie słowo „Lśnij!”, z bransoletki wypłynie struga światła i oświetli przed swym właścicielem każdy ciemny zakątek.

W kolejnym odcinku...

Czy KG odpowiedzą na zew przygody i zejdą w dół, do Umberfoal? Jeśli tak, to co tam na nie czeka? I co jeszcze skrywają jaskinie pod Pylistym Grzbietem? Dlaczego istnienie Umberfoal tak długo pozostawało okryte tajemnicą?

Nowe przygody czekają na KG w następnym odcinku *Equestrii: Puść Wodze Fantazji!* Możesz też użyć tej części jako inspiracji i samodzielnie wymyślić kolejne przygody dla swoich graczy!





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji



Equestria ma kłopoty i potrzebuje waszej pomocy!

W całej Equestrii Kucyki zaczęły zmieniać się w statuetki – figurkowe wersje samych siebie. Nikt nie ma pojęcia, dlaczego tak się dzieje! A co gorsze, Główna Szóstka wyruszyła zbadać tę sprawę i ślad po niej zaginął... Teraz wy musicie wyruszyć w daleką podróż i uratować nie tylko Ponyville, ale i całą Equestrię!

Będziecie musieli znaleźć sposób, by zjednać sobie lub przechytrzyć nieczne Kucyki, które staną na waszej drodze. Spotkacie wiele tajemniczych stworzeń, które spróbują pokrzyżować wasze plany. Poznacie roka, olbrzymiego mitycznego ptaka z kamiennymi piórami, który budzi podziw i zgrozę. Czy tym razem stanie on po waszej stronie? Na domiar złego, w całą sprawę zamieszany jest zachłanny Doktor Caballeron, więc i jemu będziecie musieli stawić czoła!



Idealna dla
Kucyków
na poziomie

1-3

*Ta książka jest dodatkiem do gry opowieści Equestria: Puść Wodze Fantazji

ISBN 97-883641980-6-9

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.



Licensed by:



PWF002

