



EQUESTRIA

Puść Wodze Fantazji

Miniprzygoda

Koń by się uśmieiał

Trzymasz w rękach miniprzygodę do gry opowieści *Equestria: Puść Wodze Fantazji*. Co to znaczy „mini”? Otóż została napisana tak, aby mistrz gry mógł wykorzystać ją jako rozbudowaną scenę jakiejś większej historii. *Jeśli chcesz wziąć udział w tej przygodzie w roli Kucyka gracza, nie czytaj dalej, bo zepsujesz zabawę sobie i swoim przyjaciołom. Wszystko, co napisano poniżej, przeznaczone jest tylko dla MG!*

Podczas tej przygody Kucyki graczy spotkają kawalarza, który swoimi dowcipami niechcący wywoła sporo zamieszania i ściągnie na wszystkich prawdziwe niebezpieczeństwo. KG będą musiały naprawić szkody i uświadomić psotnikowi, że jego figle mogą czasem nieść ze sobą niezamierzone konsekwencje.

Pojawia się kawalarz

Całe wydarzenie powinno mieć miejsce w jakimś zatłoczonym miejscu, na przykład na gwarnym targowisku albo ulicy pełnej przechodniów. Jeśli chcesz wprowadzić tę rozbudowaną scenę do swojej przygody, przeczytaj na głos poniższy opis:

Przeczytaj na głos:

Idziecie spokojnie ulicą, gdy na waszej drodze staje ciemnoszary źrebak o zielonej grzywie i takim samym ogonie. Jego znaczkami są trzy małe złote dzwoneczki. Uśmiecha się i proponuje poczęstunek – kolorowe słodycze w papierowej torebce.

– Cześć, przyjaciele! – szczerzy się wesoło. – Macie ochotę na cukierka?

Czy to nie podejrzane?

Jeżeli któryś z KG oznajmi, że ten Kucyk wydaje mu się podejrzany, wykonuje test Umysłu. KG obdarzony Kucykową Intuicją może skorzystać ze swojego talentu. Trudność testu wynosi 4, jednak możesz ją dopasować do poziomu doświadczenia swojej drużyny. Każdy, kto zda test, dostrzega złośliwy błysk w oczach obcego Kucyka.

Co z łakomczuchami?

Każdy, kto połakomi się na cukierki, poczuje na języku przyjemny karmelkowy smak... przynajmniej przez kilka pierwszych sekund! Chwilę później poczuje się również bardzo dziwnie – jakby robił się coraz większy i coraz bardziej pękaty niczym balon. Wkrótce zacznie unosić się nad ziemią i nie będzie w stanie w ogóle zapanować nad swoimi ruchami! Tymczasem przyjemny wietrzyk uniesie nieszczęśnika coraz wyżej i wyżej! (Pegazy po zjedzeniu cukierka tracą możliwość sterowania swoim lotem). Inne Kucyki na ulicy przystaną zdumione, nie mogąc oderwać wzroku od tego niezwykłego widowiska. Kucyk, który częstował słodyczami, ucieknie, zanosząc się histerycznym śmiechem.

Nadmuchany KG musi wymyślić, jak powrócić na ziemię – i do normalnego stanu! Działanie magicznych cukierków nie trwa długo – ustanie po około pięciu minutach. KG może spróbować zdać test Umysłu (trudność 5). Jeżeli poszkodowany Kucyk zda test, okaże się na tyle sprytny, że zacznie myśleć o czymś ciężkim (na przykład o słońcach albo kowadłach) i znacznie szybciej skurczy się do zwykłych rozmiarów i opadnie na ziemię.

Kawalarza trudno będzie złapać (jest to niemożliwe dla Kucyków szybujących jak balony). Każdy KG biorący udział w pościgu musi przeprowadzić test Ciała (trudność 8). Jeżeli drużyna zdoła schwytać kawalarza, ten nieszczercze przeprosi, cały czas powtarzając, że „to był tylko żart!”. Obieca również, że już nigdy więcej czegoś takiego nie zrobi. Udany test Umysłu (trudność 6) wyjawi KG, że nieznajomy Kucyk wcale nie zamierza się poprawić.

Odmowa poczęstunku

Jeśli wszystkie KG odmówią przyjęcia poczęstunku, Kucyk się skrzywi. Zawoła: „Psuje!”, ciskając im torebkę pod kopytka. Pakunek wybuchnie w chmurze zielonego dymu, okrywając Kucyki lepką mazią. Po minucie, kiedy dym się rozwieje, po złośliwym żartowniszu nie będzie śladu!

Kawalarz uderza ponownie!

Wkrótce potem KG spotkają dowcipnisa ponownie. Prowadź dalej przygodę od miejsca, w którym przerwał ją kawalarz, ale pamiętaj, aby wkrótce znowu się pojawił. Wybierz do tego dowolny, odpowiadający ci moment. Może stanie się to po południu tego samego dnia, a może dopiero pod wieczór? KG powinny spotkać „zabawnego” Kucyka na gwarnej ulicy, w jakiejś wiosce, mieście albo miasteczku. Kiedy już jesteś gotów na powrót dowcipnisa, przeczytaj głośno poniższy tekst:

Przeczytaj na głos:

Wśród tłumu dostrzegacie klacz w białym fartuchu i kucharskiej czapce, która niesie wielki tort z kremem. Z naprzeciwka jedzie bryczka z dwoma małymi źrebakami, ciągnięta przez dużego, silnego ogiera. Nagle przed kucharką staje znajoma postać. To ten zielonogrzywy kawalarz, którego wcześniej spotkaliście! Wcina banana i zerka na kucharkę ze złośliwym uśmiechem i nieprzyjemnym błyskiem w oku. Stoi odwrócony zadkiem do zbliżającej się bryczki i jej nie widzi.

Brak reakcji

Oto co się wydarzy, jeśli KG nie zareagują: kawalarz przełknie ostatni kęs banana, a następnie rzuci skórkę kucharce pod kopytka. Ta poślizgnie się, a tort wypadnie jej z kopytek i polecą wysoko w powietrze. Kawalarz zacznie się śmiać jak szalony. Tort spadnie na głowę ogiera ciągnącego bryczkę, który, wystraszony, stanie dęba. Jego uprząż pęknie, a bryczka zacznie toczyć się ulicą w niekontrolowanym pędzie, zaś jej mali pasażerowie będą krzyczeć z przerażenia. Kawalarz przestanie się śmiać, patrząc zszokowany, jak bryczka jedzie coraz szybciej i szybciej, a inne Kucyki uciekają jej z drogi.

Szybka interwencja

KG mają wiele możliwości, aby powstrzymać kawalarza przed narobieniem kłopotów. Nagródź ich, adekwatnie do sytuacji, za szybką reakcję, przytomność umysłu i pomysłowe plany zapobiegania problemom.

Na ratunek!

Jeżeli bryczka ruszy w niekontrolowanej jeździe bez trzymanki, KG powinny szybko zdecydować, czy chcą ratować siebie, czy może zaryzykują i spróbują uratować pasażerów i przechodniów. Muszą reagować błyskawicznie, bo same stoją na drodze pojazdu! Prowadź narrację szybko, wskazuj graczy palcami, wymuszając natychmiastowe deklaracje ruchów – niech czują presję czasu!

Ty, jako MG, też musisz działać szybko i zdecydować, jakie testy KG powinny wykonać w związku z podjętymi decyzjami, a także jakie talenty mogą im się przydać. Na przykład próba zatrzymania bryczki przy pomocy Telekinezy wymaga testu o trudności 10!

Jeżeli Kucyki nie uskoczą przed bryczką, jest duża szansa, że ta mocno je poturbuje. Podobnie, jeżeli nie uda im się zdać zarządzonych przez ciebie testów. Poważne błędy mogą kosztować KG utratę po K6, K8 albo nawet K10 i więcej Wytrzymałości, zależnie od powagi sytuacji. Inne Kucyki na drodze bryczki również mogą ucierpieć. KG, które zatrzymają się, aby pomóc przechodniom, powinny otrzymać w nagrodę Żetony Przyjaźni.

A co, jeśli nie uda się zatrzymać bryczki?

Jeżeli Kucyki graczy nie zdołają zatrzymać bryczki, to jeszcze nie wszystko stracone. Przed pojazdem nagle zjawi się Jednorożec (może nawet sama Twilight Sparkle!) i natychmiast zatrzyma go mocą swojego rogu. Jednak zanim sprowadzisz Jednorożca na pomoc, daj KG jak najwięcej szans na samodzielne poradzenie sobie z sytuacją.

Kawalarz

KG mogą chcieć złapać kawalarza, aby odpokutował za wszystkie problemy, jakie spowodował. Ten oczywiście zacznie uciekać, dlatego KG muszą ruszyć w pościg. Wszystkie ścigające go Kucyki muszą zdać test Ciała o trudności 8, podobnie jak przy wcześniejszej ucieczce dowcipnisa. Jeżeli im się nie powiedzie, również nie wszystko stracone – kawalarz, nie patrząc, gdzie biegnie, poślizgnie się na własnej skórcie od banana!

Złapany, wybuchnie płaczem, bardzo żałując tego, co zrobił. Chciał się tylko pobawić. KG mogą zechcieć, żeby posprzątał cały bałagan i przeprosił Kucyki, na które sprowadził niebezpieczeństwo. Kawalarz ma na imię Bellright i obiecuje, że od teraz będzie grzeczny. Tym razem mówi szczerze.

Nagrody: Daj swojej drużynie drobną nagrodę – zależnie od tego, co udało jej się osiągnąć. Doskonale sprawdzą się Żetony Przyjaźni, jeżeli KG przedłożyły cudze bezpieczeństwo ponad swoje własne. Kucharka w dowód wdzięczności może poczęstować je jakimiś przysmakami, a bogaci rodzice uratowanych źrebaków dać po 50 monet albo inną nagrodę, którą uznasz za odpowiednią.