

Skrót zasad

Pełne zasady dotyczące rozgrywki i prowadzenia gry fabularnej *Equestria: Puść Wodze Fantazji* można znaleźć w podręczniku głównym. Tutaj prezentujemy skrót najważniejszych reguł, które wystarczą, żeby zaprosić dzieci do ich pierwszej przygody w świecie kucyków! *Equestria: Puść Wodze Fantazji* to gra, w której wciągająca opowieść i zaangażowanie graczy są ważniejsze, niż precyzyjna mechanika. Poniższe zasady mają być dodatkiem, który wesprze improwizację grupy oraz rozwinięcie umiejętności opowiadania fantastycznych historii.

Tworzenie Kucyka gracza (KG)

Tworzenie postaci sprawia mnóstwo frajdy, więc nie skracać tego etapu! Jako mistrz gry, możesz krok po kroku poprowadzić swoją drużynę przez ten fragment, zachęcając do wymyślania pomysłów i dzielenia się nimi z resztą grupy.

Z pewnością zauważysz pewne różnice między zasadami tworzenia postaci podanymi tutaj, a tymi zawartymi w podręczniku głównym. To celowe, ponieważ uproszczone w ten sposób zasady, pozwolą ci szybko i w prosty sposób zacząć rozgrywkę.

1. Wybierz rodzaj Kucyka – każdy może wybrać taki rodzaj, jaki mu się podoba: Ziemskiego Kucyka, Jednorożca lub Pegaza. Dodatki do gry *Equestria: Puść Wodze Fantazji* pozwalają graczom na wybór spośród większej liczby ras, jak np. smok, podmieniec czy bizon.

- ★ **Ziemskie Kucyki** najczęściej są silne, męzne i niezłomne. Często czują silną więź z naturą i ziemią.
- ★ **Jednorożce** najczęściej są bystre i eleganckie, zwykle posiadają też magiczne umiejętności, które w rzadkich przypadkach potrafią być niezwykle potężne. Jednorożce posiadają magiczny róg z przodu głowy.
- ★ **Pegazy** najczęściej są zwinne i szlachetne. Zwykle potrafią też latać i chodzić po chmurach. Niektóre z nich mają talent do samodzielnego kontrolowania pogody. Pegazy posiadają parę pierzastych skrzydeł.

2. Wybierz Powiązany Element Harmonii – Elementy Harmonii reprezentują sześć różnych cech: Uczciwość, Dobroć, Śmiech, Szczodrość, Lojalność i Magię. Gracze mogą wybrać jeden z nich dla swojego Kucyka. Element, który wybiorą, może być czymś, do czego ich postać dąży lub czymś, co chcą reprezentować swoimi decyzjami.

3. Ciało, Umysł i Urok – to trzy podstawowe cechy, które określają jaką kością powinni rzucać gracze, kiedy podejmują się jakiegoś trudnego zadania.

- ★ **Ciało** reprezentuje siłę, szybkość i takie umiejętności, jak bieganie, wspinanie się i podnoszenie ciężarów.
- ★ **Umysł** reprezentuje inteligencję, mądrość i takie umiejętności, jak logiczne myślenie, uczenie się, zapamiętywanie oraz rozwiązywanie zagadek.
- ★ **Urok** reprezentuje umiejętności społeczne, perswazję, wygląd i takie umiejętności, jak etykieta, pocieszanie, zachęcanie i zawieranie przyjaciół.

Gracze mogą wybrać, czy ich postać ma być **silna** czy **bystra**. Będzie to reprezentowane przez wartość kości przypisaną do danej cechy. Zwykle są to **K4** (kość czterościenna) lub **K6** (kość sześciościenna). Są to kości, którymi będą rzucać, jeśli zajdzie potrzeba przetestowania ich **Ciała**, **Umysłu** lub **Uroku**. Ziemskie Kucyki są z natury silniejsze od innych, więc ich kostka Ciała jest zawsze wyższa o jedną wartość niż zazwyczaj (K4 to K6 lub K6 to K8).

- ★ Jeśli gracz chce, aby jego Kucyk był **silny**, wpisuje **K6** w rubryce Ciało na swojej karcie Kucyka (lub **K8** jeśli tworzą Ziemskiego Kucyka) i **K4** w rubryce Umysł.
- ★ Jeśli gracz chce, aby ich Kucyk był **bystry**, wpisuje **K6** w rubryce Umysł na swojej karcie Kucyka i **K4** w rubryce Ciało (lub **K6** jeśli tworzą Ziemskiego Kucyka).
- ★ Wszystkie Kucyki Graczy zaczynają z wartością **K6** w rubryce Urok.

4. Wytrzymałość – pokazuje, jak odporny jest twój Kucyk i jak długo może poruszać się bez odpoczynku. Jest to pula punktów, która może zostać obniżona, jeśli sprawy się skomplikują w trakcie przygody. Jeśli Wytrzymałość twojego Kucyka spadnie do zera, będzie to oznaczało, że jest wyczerpany i musi odpocząć.

★ **Jednorożce** i **Pegazy** zaczynają z **10 punktami Wytrzymałości**.

★ **Ziemskie Kucyki** zaczynają z **12 punktami Wytrzymałości**.

5. Talenty – każdy Kucyk ma swój specjalny talent, który jest reprezentowany przez jego znaczek. Każdy gracz może wymyślić swój własny znaczek i narysować go na karcie Kucyka! To może być cokolwiek, co lubi i może oznaczać jakieś hobby, umiejętność, a nawet pracę, którą wykonuje. Talenty mają przypisaną wartość kości, tak samo jak Ciało, Umysł i Urok. Aby szybko zacząć grę przyjmijcie, że każdy ma wartość **K6** i zapiszcie to wraz z nazwą talentu w rubryce Talenty. Przykładowe talenty:

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

★ Kopytka, Które Leczą (tylko Ziemskie Kucyki: raz na sesję możesz rzucić kostką tego talentu, aby przywrócić jednemu Kucykowi tyle punktów Wytrzymałości, ile wyrzucisz, ale nie więcej niż jego maksymalna Wytrzymałość), Zaklinanie Chmur (tylko Pegazy: przepędzanie chmur lub wywoływanie deszczu), Pole Siłowe (tylko Jednorożce: tworzenie bariery, za którą można skryć się przed niebezpieczeństwem).

★ Znaństwo: historii, przekazów prakucykowych, matematyki.

★ Specjalność: Brykanie, Wspinaczka, Taniec, Bieganie, Skradanie.

Poza znaczkowym talentem, każdy Kucyk otrzymuje talent związany ze swoim rodzajem:

★ **Ziemskie Kucyki** otrzymują talent **Mężne Serce (K6)**.

★ **Pegazy** otrzymują talent **Latanie (K6)**.

★ **Jednorożce** otrzymują talent **Telekineza (K6)**.

6. Słabostki – każdy Kucyk Gracza ma słabostkę, która jest swego rodzaju przeciwieństwem talentu. Jest to coś, z czym gracz może mieć trudność, coś co chce pokonać, jak strach albo coś czego bardzo nie lubi. Słabostki nie mają przypisanej wartości kości, ale mistrz gry może je wykorzystać, aby nieco urozmaicić przygodę. Jeśli KG stanie pyszczkiem w pyszczek ze swoją słabostką, może otrzymać **Żeton Przyjaźni!**

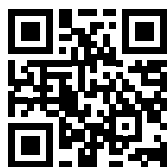
Przykładowe słabostki:

★ Alergia (wybierz jedną), Niewyparzony Jęzor, Ja Tu Rządzę!, Zapominalski, Naiwniak, Brudas, Czyścioch, Okularnik, Chwalipięta, Nieśmiałość, Błazen.

7. Imię i znaczek – w końcu Kucyk Gracza może otrzymać swój znaczek! Zazwyczaj reprezentuje on specjalny talent Kucyka, do którego należy. Na przykład Kucyk z talentem do pieczenia może mieć znaczek z pączkiem, a Kucyk z talentem do latania szybko niczym wiatr, może mieć znaczek ze skrzydłem albo piorunem! Podobnie jak w przypadku znaczka, często także imiona Kucyków odzwierciedlają ich talenty, na przykład Pinkie Pie (tłumacząc dosłownie: Różowiotkie Ciasto) ma niesamowity talent do pieczenia!

Twoi gracze stworzyli właśnie swoje Kucyki i są gotowi do wyruszenia na przygodę! Możesz także poświęcić kilka minut na dyskusję o tym, jak postaci graczy się poznały: może któreś są ze sobą spokrewnione? Albo może znają się od źrebięctwa? Tak czy inaczej, w końcu zostały dobrymi przyjaciółmi.

Jak zacząć grać?



Rozgrywka

Gra fabularna jest formą rozmowy między mistrzem gry (MG) i graczami, którzy wcielają się w rolę Kucyków (KG). Przygoda się rozpoczyna, MG opisuje scenę, która właśnie rozgrywa się przed waszymi oczami. KG opowiadają, co robią w trakcie tej sceny. Następnie MG opisuje, jak podjęte przez nich decyzje wpłynęły na rozwój akcji. Później KG mają kolejną szansę na odniesienie się do obecnej sytuacji i tak dalej.

W ten sposób, gra w *Equestrię: Puść Wodze Fantazji* ma bardzo otwartą formę i opiera się na ciągłym wymyślaniu nowych rzeczy! MG może dowolnie rozszerzać historię z mini-przygody, którą dołączamy do tych zasad, odbiegając od opisanej ścieżki. Nie jesteś w stanie przewidzieć wszystkich decyzji, które będą podejmować Kucyki, ale nie przejmuj się! Właśnie o to chodzi w grach opowieści. W końcu mogą robić (albo przynajmniej próbować), co tylko zechcą! Może się jednak zdarzyć, że KG znajdą się w sytuacji, w której konieczny będzie rzut kością, aby pokonać jakąś trudność. Coś takiego nazywamy **testem** i **wyzwaniem**.

Testy

Sytuację, w której Kucyk mierzy się z jakimś trudnym zadaniem, na przykład próbuje wyważyć zamknięte drzwi lub stara się rozwiązać zagadkę, nazywamy **testem**. MG ustala jaki rodzaj testu czeka gracza (Ciała, Umysłu czy Uroku?) i określa poziom trudności między 2 a 20 (lub odczytuje trudność wyznaczoną w przygodzie). Jeśli gracz rzuca kością przypisaną do wyznaczonej w teście cechy i wypadnie liczba równa lub wyższa od podanej trudności, zdaje test. To oznacza, że testy o trudności 2 są bardzo łatwe, a te z trudnością 20 niesamowicie trudne.

Wyzwania

W niektórych przypadkach, dwie strony będą musiały konkurować ze sobą w specjalnym teście, aby osiągnąć jak najwyższy wynik. Taką sytuację nazywamy **wyzwaniem**. Wyzwania działają podobnie do testów, jednak zamiast rzutów na trudność, gracz musi wyrzucić na kości liczbę wyższą od wyników innych uczestników wyzwania. MG decyduje, czy wyzwanie będzie bazowało na cesze Ciała, Umysłu lub Uroku i sprawdza wyniki.

Korzystanie z talentów w trakcie testów i wyzwań

Jeśli KG posiada talent, który może okazać się pomocny w teście lub wyzwaniu, może rzucić kostką tego talentu razem z kostką Ciała, Umysłu lub Uroku i wybrać wyższy wynik. Na przykład, jeśli Kucyk próbuje wyważyć drzwi kopniakiem, jest to test Ciała. Powiedzmy, że jego Ciało wynosi **K8**, jednak ma on również talent Brykanie (**K6**). Dzięki temu może rzucić zarówno **K8**, jak i **K6**. Rzuca dwiema kostkami, a następnie wybiera wyższy wynik. Jeśli wynik będzie równy lub wyższy od trudności testu, osiągnął sukces i wyważył drzwi potężnym kopniakiem!

Żetony Przyjaźni

Każdy gracz zaczyna grę z jednym Żetonem Przyjaźni. Jest to zasób, który można wydać, aby polepszyć kości (np. zamiast K6 rzucasz K8 i tak dalej), przrzucić kość w trakcie testu lub wyzwania, a czasem, aby dodać swój własny pomysł do opowieści. Jako MG, możesz dać KG Żetony Przyjaźni, kiedy dobrze odgrywają swoją postać, pokonają swoją słabostkę albo zachowają się jak prawdziwy przyjaciel!

- ★ Jeśli gracz odda **1 Żeton Przyjaźni**, w trakcie testu lub wyzwania może zignorować wynik rzutu kostką i rzucić ponownie.
- ★ Jeśli gracz odda **2 Żetony Przyjaźni**, może zignorować wynik rzutu kostką i rzucić ponownie, jednak tym razem zamiast zwykłą kostką, rzuca **K20**.
- ★ Jeśli gracz odda **3 Żetony Przyjaźni**, automatycznie zdaje test lub wygrywa wyzwanie. Nie musi niczym rzucać!
- ★ Żetonów Przyjaźni można używać do zmieniania biegu opowieści. Gracz może zasugerować zmianę, a MG decyduje, czy pomysł jest wart wprowadzenia go do przygody. Jeśli tak, gracz oddaje jeden lub więcej (wedle uznania MG) Żetonów Przyjaźni, a MG wprowadza zmiany w opowieści.

KG mogą połączyć swoje Żetony Przyjaźni i użyć ich wspólnie, aby osiągnąć lepszy wynik. Przyjaźń to magia!

To jeszcze nie wszystko!

Kontynuuj odkrywanie zakątków Equestrii w trakcie kolejnych fantastycznych przygód z pełną gamą naszych przydatnych pomocy i rozszerzeń do gry **Equestria: Puść Wodze Fantazji**.

Podstawowe zasady

Twój pierwszy przystanek w drodze do Equestrii! **Equestria: Puść Wodze Fantazji**. Gra opowieści zawiera wszystko, czego potrzebujesz na początek: od tworzenia i grania jedynym w swoim rodzaju Kucykiem po twoją pierwszą ekscytującą przygodę – Zwierzaki w opałach.



Przygody

Każda z tych książek zawiera nową przygodę i wszystkie ważne szczegóły, których będzie potrzebować mistrz gry, aby poprowadzić graczy przez zabawną i pełną wyzwań opowieść. Pierwszą przygodę znajdziesz w dodatku **Klątwa Statuetek**, który zawiera również zasłonkę mistrza gry. Zasłonka pozwala ukryć przed wnikliwym wzrokiem graczy wszelkie notatki, które powinny pozostać (przynajmniej na początku) tajemnicą. Zawiera również skrót najważniejszych zasad.



Bestiariusz

Fantastyczni mieszkańcy Equestrii to obszerne kompendium stworzeń zamieszkujących Equestrię! Wzbogać swoje przygody, dodając któreś z nich jako bohatera niezależnego. Znajdziesz tu również nowe talenty i słabostki oraz kilka ras, którymi mogą grać twoi przyjaciele!

