

RYSOSTWORY

Rozszerzenie



Gra fabularna

m
mduko

Stworzyłeś i pokolorowałeś swojego potworka, nadałeś mu imię i przypisałeś zdolności. Sprawiał Ci dużo radości. Chcesz go opuścić? Nie! Teraz zagramy razem z nim.

Gra fabularna

Zalecamy, aby pierwsze (lub wszystkie) rozgrywki w roli Mistrza gry poprowadził ktoś dorosły. Każdy gracz dobiera karty, aby stworzyć potworka. Zsumujcie punkty na pięciu kartach, a otrzymany wynik określi całkowitą wartość potworka. Otrzymane punkty podzielcie na następujące przymioty potworka – siłę i inteligencję. Siła pozwoli potworkowi na wykonywanie fizycznych aktywności, a dzięki inteligencji poradzi on sobie z zadaniami wymagającymi myślenia.

Gracze wcielają się w role potworków, które stworzyli. Przygotowują prostą kartę postaci, na której wpisują: imię potwora, jego opis, informacje o tym, gdzie mieszka, co robi, co lubi, a czego nie. W polu „twórcą potwora” należy wpisać imię gracza.

Potwory mogą być powiązane z czterema żywiołami: wodą, ziemią, powietrzem lub ogniem. Musisz wybrać jeden z nich – będzie to miało znaczenie w trakcie rozgrywki.



Wodne potwory mogą dodawać 2 punkty do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z wodą, np. „Pływaj w rzece”, gdyż rzeka to przecież woda.

Ziemne potwory mogą dodać 2 punkty do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z ziemią, np. „Poszukaj czegoś w parku”, ponieważ park położony jest na ziemi.

Powietrzne potwory mogą dodać 2 punkty do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z powietrzem, np. „Nie daj się porwać wicherze”.

Ogniste potwory mogą dodać 2 punkty do jednego ze swych przymiotów, jeśli muszą wykonać akcję związaną z ogniem, np. „Ugaś stertę palących się papierów”.

Jak widzicie, wszystkie żywioły są istotne, ale w zależności od rozgrywanej przygody niektóre mogą okazać się przydatniejsze od innych. Jeśli w grze bierze udział kilku graczy, najlepiej będzie, jeśli ich potwory będą należały do różnych żywiołów, aby zwiększyć szanse na powodzenie akcji.

Aby zagrać w potworną grę fabularną, będziecie potrzebować sześcienną kostkę.

To od Mistrza gry zależą przygody, w których będą uczestniczyć nasze potwory. Będzie on opisywać różne sytuacje, z którymi potwory muszą się zmierzyć, aby wykonać misję.

Gdy Mistrz gry opowie, jakie zadanie stoi przed potworami, gracze muszą wyjaśnić, jak sobie z nim poradzą (np. Mistrz gry mówi graczom, że ich potwory znajdują w parku miejskim i muszą odnaleźć swoją przyjaciółkę Kafresigrodę. W parku jest wiele huśtawek, a trawa jest bardzo wysoka – nic dziwnego, że się tam zgubiła. Potworki mają tylko pięć centymetrów

wzrostu, dlatego nie są w stanie zobaczyć Kafresigrody w bujnej trawie. Mistrz pyta: „Co zrobicie, aby odnaleźć przyjaciółkę?”.

Gracze zastanawiają się, jak mogliby przejść przez park niezauważeni przez ludzi (i wyprowadzane tam psy) i odnaleźć Kafresigrodę. Kiedy gracz zadeklaruje wykonanie jakiejś akcji, Mistrz gry ocenia jej trudność według poniższych kryteriów:

- ▶ Jeśli **akcja** jest **bardzo łatwa** (otwórz oczy, wyciągnij ramiona, idź itd.): gracz musi rzucić kostką, dodać wynik do odpowiedniego przymiotu (siły albo inteligencji, w zależności od tego, czy zadanie wymaga fizycznej czy umysłowej sprawności) i uzyskać w sumie 3 punkty. Aby uniknąć wielokrotnego rzucania kostką w trakcie rozgrywki, zakłada się, że wszystkie potworki potrafią bez problemu wykonywać „bardzo łatwe” akcje. Mogą być one zatem realizowane automatycznie, bez rzutu kością.
- ▶ **Łatwe akcje** (np. biegnij, mów, wskaż coś itd.): gracz musi rzucić kostką, dodać wynik do odpowiedniego przymiotu i uzyskać w sumie co najmniej 5 punktów.
- ▶ **Zwykłe akcje** (podskocz, goń coś, chodź po wodzie, krzyknij, poszukaj jedzenia w miejscu, w którym zwykle się ono znajduje): gracz musi rzucić kostką, dodać wynik do odpowiedniego przymiotu i uzyskać w sumie co najmniej 10 punktów.
- ▶ **Trudne akcje** (przeskocz nad przeszkodą, przejdź po krawężniku, przepłyń sadzawkę, schowaj się przed człowiekiem, zbuduj łódź, poszukaj pożywienia w miejscu, w którym niemal nie występuje): gracz musi rzucić kostką, dodać wynik do odpowiedniego przymiotu i uzyskać w sumie co najmniej 12 punktów.

- ▶ **Bardzo trudne akcje** (np. ukryj się przed psem lub kotem, przepłyn rzekę, zbuduj zamek, poszukaj pożywienia na pustyni): gracz musi rzucić kostką, dodać wynik do odpowiedniego przymiotu i uzyskać w sumie co najmniej 14 punktów.

UWAGA OGÓLNA: Jeżeli potworek gracza nie ma minimum 8 punktów, Mistrz gry może pozwolić graczowi na ponowne dobranie kart, aż wartość potwora osiągnie poziom minimum 8 punktów.



mu
mduko