

CHOWAŃCOWA EQUESTRIA

ZBIÓR PRAC KONKURSOWYCH



CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO-EDUKACYJNE

SZCZECIN 2021



WSTĘP: Chowańce

AUTORZY PRAC ALFABETYCZNIE: Edyta Ludwiniak, Kamil Radoń, Paweł Wierzbicki

SKŁAD: Agnieszka Szydłowska (Stowarzyszenie Chowaniec)

GRAFIKA NA OKŁADCE: [catalyststuff](https://catalyststuff.com/) / [Freepik](https://www.freepik.com/)

INFORMACJA O LICENCJI:



Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>



Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów - Miasto Szczecin oraz Fundacja Sektor 3 nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

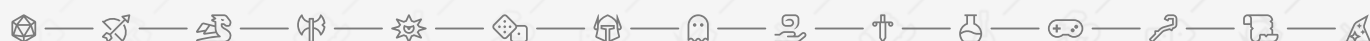
Erpegowe konkursy były możliwe dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Sektor 3 Szczecin, który przyznał Stowarzyszeniu Chowaniec Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.





SPIS TREŚCI

Słowem wstępu	4
I miejsce - Kamil Radoń	5
1. Przygoda pierwsza: przyjaźń	5
2. Przygoda druga: odwaga	6
3. Przygoda trzecia: współczucie	6
II miejsce – Paweł Wierzbicki	8
III miejsce – Edyta Ludwiniak	10
Przygoda 1 – Rejs statkiem	10
Przygoda 2 - Festyn wyszywania kocyków przyjaźni	10
Przygoda 3 – Saving turtle Tank	11





SŁOWEM WSTĘPU

Mamy przyjemność zaprezentować Wam prace laureatów konkursu „Chowańcowa Equestria”, w którym do wygrania były podręczniki RPG związane z grą „Equestria: Puść Wodze Fantazji”, wydane w Polsce przez Black Monk Games. Konkurs miał na celu promocję wspomnianego systemu oraz dostarczenie inspiracji i pomysłów dla Mistrzów Gry, szukających pomysłów na przygodę.

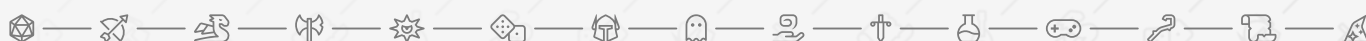
Zadaniem konkursowym było stworzenie i opisanie 3 pomysłów na przygodę w świecie kucyków Pony. Każdy z pomysłów powinien być związany z jakąś wartością (np. przyjaźń, miłość, nadzieja, odwaga, szczęście, tolerancja, uczciwość itp.). Pomysły na przygodę miały być również dostosowane do młodszego odbiorcy.

Z radością prezentujemy trzy najciekawsze i najbardziej inspirujące prace.

Konkurs „Chowańcowa Equestria” był możliwy dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Centrum Wspierania Organizacji Pozarządowych Sektor 3 Szczecin, który przyznał nam Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.

Ważne linki:

- › [„Equestria”](#) w sklepie Black Monk Games
- › Strona [River Horse](#), wydawcy „Equestrii”





Autorka: Julia Radon

I MIEJSCE - KAMIL RADOŃ

1. PRZYGODA PIERWSZA: PRZYJAŹŃ

MIEJSCE: Ponyville i okolice. Przygoda zaczyna się podczas letniej szkoły, organizowanej przez księżniczkę Twilight Sparkle. Obóz jest przeznaczony dla kucyków z całego królestwa w wieku szkolnym. Opiekunkami obozu są główne bohaterki serii, wspomagane przez Spike'a. Wśród uczestników spotkać można także trójkę z Znaczkowej Ligi. Przygoda zaczyna się tuż przed bramą obozu. Bohaterowie wpadają tam na siebie, gdyż przybyli w jednym czasie. Wita ich smok Spike, który oprowadzi ich po obozie, pokaże najważniejsze miejsca i na koniec wskaże namiot, w którym bohaterowie będą spać i mieszkać w czasie trwania szkoły letniej. Opowie im także o zabawach i atrakcjach, w których mogą wziąć udział.

W baraku znajdują się miejsca do spania dla każdego gracza, plus jedno - już zajęte. Leży na nim młoda klaczka o szarym umaszczeniu z okularami na nosie. Przedstawi się jako Marry Hoff. Wygląda na smutną, lecz zapytana przez graczy nie będzie chciała wyjawiać dlaczego. Spike na odchodne, po cichu, doda, że klaczka nazywa się Marry Hoff, a on specjalnie





przydzielił bohaterów do niej, gdyż wyglądają na bardzo przyjaznych, miłych i może im uda się rozweselić koleżankę. Pierwsza przygoda polega właśnie na zdobyciu zaufania klaczki. Może trzeba będzie z nią porozmawiać, przynieść coś do jedzenia, albo wywabić na zewnątrz na wspólne zabawy/przypadki. Wskazówka: Marry Hoff uwielbia jabłka.

2. PRZYGODA DRUGA: ODWAGA

Scenariusz zakłada, że nasi dzielni gracze zaprzyjaźnili się z Marry. Spędzili także cały dzień na zabawach i grach. W tym czasie smutna i wycofana na początku koleżanka zyskała trochę szczęścia i pewności siebie. Zapada noc i nasi gracze udają się na spoczynek. Przed snem jeśli mają ochotę, mogą opowiedzieć jakąś historię. W końcu, zmęczeni, zasypiają. Sen nie trwa jednak zbyt długo. Po północy budzi ich dziwny, piskliwy odgłos - jakby płacz. Gdy rozejrzą się po pomieszczeniu zauważą, że Marry zniknęła. Na ziemi znaleźć mogą odciski kopyt, prowadzące od łóżka w stronę drzwi. Gracze powinni mieć możliwość zwrócenia się do władz obozu po pomoc. W tej sytuacji ruszą poszukiwania, w których weźmie udział cała letnia szkoła, w tym nasi bohaterowie. Jeśli nie zgłoszą jednak zniknięcia koleżanki, mogą sami wyruszyć na poszukiwania zaginionej. Obojętnie który wariant wybiorą, ślad kopyt jest dość wyraźny i kieruje się w stronę tajemniczej oraz trochę niebezpiecznej Puszczy Everfree. Może bohaterowie usłyszą wycie wilków, albo hukanie sowy? A może drogę przebiegnie im zbłąkana mysz? Muszą wykazać się prawdziwą odwagą. W końcu jednak trafią na łąkę pomiędzy drzewami. To właśnie tu, na porośniętym mchem kamieniu, siedzi Marry. Okazuje się że klaczka cały czas śpi, a obudzona przyzna się, że zdarza się jej chodzić we śnie. Po przeszukaniu łąki gracze mogą także znaleźć zdjęcie Marry i małego kucyka, który jest bardzo do niej podobny, ale w tej chwili nie klaczka nie chce o tym rozmawiać, a jedynie wrócić z naszymi bohaterami do obozu.

3. PRZYGODA TRZECIA: WSPÓŁCZUCIE

Następnego ranka, można zauważyć, że Marry znowu płakała. Ma zaczerwienione oczy i co chwile pociąga nosem. Po zapytaniu co się dzieje, w końcu dowiemy się dlaczego jest smutna, wycofana i izoluje się od innych. Okazuje się, że tuż przed wyjazdem na obóz jej młodszy brat zachorował i to dość ciężko. Marry martwi się o niego, a nie wie, czemu nie ma z domu żadnych informacji, co tylko potęguje jej smutek. Nasi bohaterowie będą mieli ponownie okazję jej pomóc. Najlepszym wyjściem jest pójście na pocztę do Ponyville, gdzie na miejscu



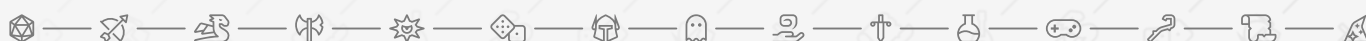


okazuje się, że wóz pocztowy nie dotarł jeszcze do miasteczka. Dzielne kucyki mogą iść, by sprawdzić, co się stało. Dostają wskazówki dotyczące trasy powozu i mogą ruszyć w drogę. Po przejściu kilkunastu kilometrów, znajdują roztrzaskany wóz pocztowy, ale żadnych listów ani kucyków przy nim. Po oględzinach miejsca wypadku, mogą zauważyć ślady kopyt, które kierują się do pobliskiego lasu. Jeśli pójdą ich tropem, w zagajniku znajdą przestraszonego ziemskiego kucyka: listonosza Pat'a, który ma przy sobie torbę na listy, a w niej list do Marry, w którym rodzina pisze, że jej brat czuje się dużo lepiej. Gdy nasi gracze zapytają, co się stało z wozem, listonosz nie będzie w stanie nic konkretnie odpowiedzieć. Powie jedynie, że nagle usłyszał świst jakby skrzydeł, i coś uderzyło w wóz niszcząc go kompletnie, a on wystraszony uciekł i do tej pory się ukrywał. Po tym wyznaniu wszyscy razem wracają do Ponyville. Marry czuje się dużo lepiej po wiadomości z domu. Staje się jakby inną osobą. Lubi się bawić i żartować. Tak mija kolejny dzień.

PRZYKŁADY ZABAW W OBOZIE W PONYVILLE:

1. Przeciąganie liny
2. Zabawa w podchody
3. Poszukiwanie skarbu
4. Nurkowanie i szukanie na dnie rzeki poukrywanych prezentów.
5. Nauka tańca

Kucyki mogą w dowolny sposób podczas obozu korzystać z tych i podobnych aktywności podczas trwania turnusu.





II MIEJSCE – PAWEŁ WIERZBICKI

PRZYGODA 1 - NA RATUNEK MAUD

Wartość: **Odwaga**

W Ponyville i w okolicach dochodzi do silnych wstrząsów, w skutek których miasteczko doznaje sporych zniszczeń (m. in. porzućwane obiekty, zniszczone budynki itd.). Kiedy bohaterowie próbują opanować sytuację lub pomagają w ratowaniu kucyków, z gruzów domów pojawia się Discord twierdząc że teraz miasteczko wygląda lepiej, ponieważ jest w nim więcej chaosu. Tym razem jednak to nie sprawka Discorda i jeśli zostanie obwiniany o zniszczenia, to teleportuje się i zniknie. Jeśli jednak zostanie, można jednak spróbować nakłonić go do pomocy w sprzątnięciu. Po chwili któryś z mieszkańców przypomina sobie, że Maud - siostra Pinkie Pie - mieszka w jaskiniach.

Dzielni bohaterowie ruszają jej na ratunek, i słusznie, gdyż jaskinia jest częściowo zasypana. Nie zważając na niebezpieczeństwo, dzielna drużyna rusza do jaskiń. W jaskiniach czekają na nich różne wyzwania takie jak: przekroczenie podziemnej rzeki, pokonanie zawalonego mostu czy uwieziony pod zawaliskiem gigantokret. Stwór z początku jest agresywny, ale można go uspokoić i pomoc mu oswobodzić łapy spod drewnianych belek stropowych i głazów. Gigantokret zostanie przyjacielem bohaterów i ułatwi im dokopanie się do Maud.

Gdy uda się uratować Maud, przygoda kończy się.

PRZYGODA 2 - TYTUŁ: TRUJĄCA MGŁA

Wartość: **Uczciwość**

Ponyville nawiedza dziwna mgła. Jest tak gęsta, że nie są w stanie jej przegonić skrzydła pegazów ani zaklęcia jednoroźców. Co gorsza, po dłuższym czasie przebywania we mgle kucyki zaczynają odczuwać objawy jak ból głowy, czy swędząca wysypka. Bohaterowie wyruszają w kierunku, z którego przybyła mgła, aby zbadać jej pochodzenie. Po drodze spotykają liczne chore zwierzęta oraz usychające rośliny. Ostatecznie znajdują bagno mieniące się różnokolorowymi plamami, z którego unosi się trująca mgła. Do bagna wpływa niewielki strumyk, którym wpływają różnobarwne płyny. Idąc tym śladem, bohaterowie odnajdują pracownię jednoroźca, który wylewa do strumienia nieudane efekty magicznych





eksperymentów oraz eliksiry. Bohaterowie powinni wytłumaczyć mu, że robi źle, pokazać skutki zniszczeń jakich dokonał. Następnie powinni opracować sposób wyleczenia bagna poprzez kolejny magiczny eliksir, zaklęcie lub specjalne zioła z lasu. Czarodziej obiecuje już więcej tego nie robić i chce naprawić krzywdy, jakich dokonał. Jeśli bohaterowie nie zaufają czarodziejowi, może im pomóc Zecora, która podpowie, co mają zrobić bohaterowie. Po neutralizacji bagna trzeba zająć się jeszcze zniszczonymi roślinami i chorymi zwierzętami. Bohaterowie mogą sami to zrobić lub sprowadzić pomoc z miasteczka.

PRZYGODA 3 - TYTUŁ: BYĆ JAK WONDERBOLTS

Wartość: **Szczęście, praca**

W miasteczku odbywa się festyn sportowy, na którym ma zagościć drużyna wspaniałych Wonderbolts. Są oni bohaterami/idolami naszych kucyków. Niestety, zanim nasi bohaterowie udadzą się na festyn, rodzice proszą, by im pomogli w pracy i wykonali kilka drobnych zadań: odwiedzili chorą babcię oraz zabrali beczki do sadu rodziny Apple.

W sadzie bohaterowie spotkają Apple Jack, która poprosi ich, by zabrali wóz z pełnymi beczkami soku na festyn, ponieważ nie ma obecnie Big Maca. Transport jest bardzo pilny. Wóz jest ciężki, więc droga zajmuje sporo czasu. Kiedy bohaterowie dotrą na festyn, dzień się już kończy, a bohaterowie smucą się, że nie spotkają swoich idoli. Jednak ciężka praca popłaca i beczki z pysznym sokiem jabłkowym mają trafić właśnie do drużyny Wonderbolts. Bohaterowie mają czas na rozmowę z swoimi idolami, autografy i wspólne wypicie kubka jabłkowego soku.





III MIEJSCE – EDYTA LUDWINIAK

PRZYGODA 1 – REJS STATKIEM

Kucyki wyruszają w rejs statkiem na odległy kontynent, by zawieźć ważny pakunek ze składnikami do eliksirów leczniczych od Zekory, kiedy nagle łódź napada Kraken i porywa pakunek w głębinę. Kucyki mogą użyć czarów, które umożliwiają oddychanie pod wodą lub wypić specjalny eliksir, który zmieni ich w kucykosurenki. Gdy kucyki dopływają do jamy „potwora”, próbują go przekonać, by oddał im paczkę i opowiadają, jak ważne są składniki w niej zawarte. Potwór jest niechętny. Jeżeli kucyki użyją jakichś czarów, które próbowałyby paczkę wyrwać, Krakenowi może się zrobić przykro i powie, że nie ma przyjaciół i nikt nie chce się z nim bawić, więc jest bardzo samotny. Kucyki wtedy mogą mu zaproponować wspólną zabawę, zdobywając tym samym nowego przyjaciela. Po zabawie Kraken pomaga kucykom wrócić na statek i pomaga dopłynąć statkowi na miejsce.

PRZYGODA 2 - FESTYN WYSZYWANIA KOCYKÓW PRZYJAŹNI

W Ponyville organizowany jest festyn przyjaźni. Każdego roku jest do zrealizowania pewne zadanie, którego efekty pokazuje się na festynie. W tym roku zadaniem jest wyszycie kawałka do stworzenia kocyka przyjaźni (po złączeniu kawałków materiałów od każdego z kucyków powstaje kocyk przyjaźni). Kocyk ten ma zostać przekazany potrzebującemu dużemu zwierzątku, które zostało wyznaczone przez Flutter Shy.

Zadanie dla kucyków: Najpierw niech narysują swój kawałek kocyka. Następnie, w zależności od użytego koloru, trzeba kupić nici dokładnie w takich kolorach. Kucyki udają się do sklepu z pasmanterią, bądź do Rarity, by kupić potrzebne kolory. W sklepie dowiadują się, że akurat takich nici nie ma (każdemu brakuje po jednym kolorze), ponieważ dostawa nie dotarła i że potrzebna jest pomoc. Trzeba iść wzdłuż traktu i poszukać wozu z dostawą. Na miejscu okazuje się, że wóz atakują patykowilki i potrzebna jest pomoc.

Po udanej akcji kucyki pomagają dojść do siebie strąmatyzowanej Pani Kucyk, która wiozła dostawę zawierającą m. in. kolorowe nici, potrzebne naszym kucykom. Kiedy Pani Kucyk jest już spokojna, nasi bohaterowie wracają do miasta i wyszywają swoją część kocyka. Idą na festyn, gdzie Pani Burmistrz przypomina wszystkim, jak ważna jest przyjaźń i w jakim celu





tworzymy kocyk oraz gdzie on trafi. Po czym części kocyka magicznie się łączą (powinno to być poprzedzone ładnym opisem Mistrza Gry).

PRZYGODA 3 – SAVING TURTLE TANK

Nastała wiosna. Czas budzenia się przyrody do życia, topnienia śniegu oraz wybudzania się z zimowego snu. Drużyna graczy uczestniczy w wiosennych porządkach, kiedy nagle przylatuje zdenerwowana Rainbow Dash i gorączkowo czegoś szuka. Po rozmowie z nią bohaterowie dowiadują się, że Dash nie może znaleźć Tanku, a zawsze był już przy budzeniu się wiosny. Po tym wyznaniu Rainbow Dash prosi o pomoc przy szukaniu Tanku.

Gdy Rainbow leci dalej w swoich poszukiwaniach, gracze również zaczynają szukać Tanku. Po jakimś czasie znajdują ślady łapek żółwia, więc powinni podążać za nimi. Po jakimś czasie dochodzą do rzeki (tu ślady kończą się), nad którą siedzi Kucyk Rybak i łowi ryby. Gdy kucyki się go zapytają, czy widział żółwia, potwierdzi, że widział go podczas kąpieli nad rzeką, ale potem nagle zniknął. Kucyk pokazuje im miejsce oddalony kawałek dalej, gdzie kąpał się żółwik. Po przeszukaniu miejsca okazuje się, że w ziemi niedaleko jest jama, a prowadzą do niej zatarte ślady. Kucyki dadzą radę wejść do jamy. Będą musiały wykazać się nie lada odwagą w ciemnościach, wilgoci i w akompaniamencie dziwnych odgłosów, wydobywających się z wewnątrz.

Na dole okazuje się, że jamę zamieszkują Urwiski Kretoliski. Są to liski mieszkające pod ziemią. Jest z nimi Tank! Kretoliski orientują się, że ktoś z nimi przebywa. Dochodzi do konfrontacji. Liski nie chcą się rozstawać z Tankiem, chyba że kucyki wykonają dla nich trzy zadania. Pierwsze to taneczny pojedynek (można zatańczyć na żywo „taniec połamaniec”). Drugie zadanie to zagadka, może być dowolna od Mistrza Gry, np. nie je, nie pije, a chodzi i bije (zegar). Trzecim zadaniem jest opowiedzienie dowcipu. Można wstawiać w te miejsce także swoje zadania. Po wykonaniu zadań Tank bez problemu może iść z kucykami do Rainbow Dash.



CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO EDUKACYJNE

GRATULUJEMY ZWYCIĘZCOM!

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com