

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

W tej grze przeżyjecie przygodę w świecie Nosaczy, próbujących zasiedlić na polecenie Króla niebezpieczną i magiczną Puszcze.

Podzielcie się na role **narratora**, który rozpoczyna i prowadzi historię, oraz **graczy** odgrywających postacie, których wspólnym celem jest wykonanie zadania.

NARRATOR

Postaw **EKRAN NARRATORA** przed sobą, tabelami w Twoją stronę. Za pomocą tabel możesz w trakcie gry losować dodatkowe elementy historii.

Wylosuj po jednej karcie z kategorii:

- **PRZYGODA**: główne zadanie, którego podejmą się postacie.
- **POSZLAKA**: pomaga postaciom wejść w interakcję ze światem.
- **MIEJSCE**: tam rozpoczyna się przygoda postaci.
- **ZAGROŻENIE**: czynnik utrudniający wykonanie zadania.

Z tabel na kartach wylosuj za pomocą kostki sześciociennej (k6) lub wybierz po jednej opcji. To początek Waszej historii, opowiedz go graczom:

*Jesteście w **MIEJSCE**, waszym zadaniem jest **PRZYGODA**. Wiecie, że **POSZLAKA**, ale musicie uważać na **ZAGROŻENIE**.*

W **NOSARIUSZU** znajdziesz wskazówki dotyczące prowadzenia gry, informacje o **ZAGROŻENIACH** i świecie Nosaczy.

Ilustracje i opisy pomogą Tobie i graczom wyobrazić sobie świat gry.

GRACZE

Wybierzcie po jednej karcie **POSTAĆ**:

- **Bohateracz** jest wytrzymały i rozwiąże każdy problem mieczem.
- **Kuglacz** kształtuje rzeczywistość sztuką i wykonuje akrobacje.
- **Leśnicz** wie jak przeżyć w Puszczy, tropić i polować.
- **Zielacz** stworzy miksturę na każdą okazję i korzysta z mocy żywiołów.

Wybierzcie po jednej karcie **WIEDZA**, odpowiadającej typowi **POSTACI**.

Ułóżcie **SERDUSZKA** na kartach **POSTAĆ**.

Podczas rozgrywki macie do dyspozycji cztery rodzaje działań:

Pytanie: kierowane do narratora, na przykład: *Czy drzwi do kuchni są otwarte? Jak wygląda rzeka?*

Ruch: proste czynności, na przykład: *rozmowa z innym Nosaczem, pójście do kuchni, zerwanie kwiatka*

Akcja: działania o niepewnym skutku, na przykład: *przekonanie Zarządcy, przeprawa przez rzekę, rozpoznanie rośliny*

Konflikt: próba odparcia **ZAGROŻENIA**

ZASADY GRY

AKCJA

Działania postaci o niepewnym skutku rozwiązuje się rzutem kostką k6.

Gracz mówi co i w jaki sposób chce zrobić, na przykład: *chcę przepłynąć przez rzekę*. Następnie rzuca kostką.

Narrator opowiada, czy się udało, interpretując wynik rzutu według tabeli:

- 1 Nie z dodatkowym złym skutkiem
- 2 Nie
- 3 Nie z dodatkowym dobrym skutkiem
- 4 Tak z dodatkowym złym skutkiem
- 5 Tak
- 6 Tak z dodatkowym dobrym skutkiem

Przykład: *Gracz chce przepłynąć przez rzekę*. Narrator odpowiada:

- 1 Nie udało Ci się i porwał Cię nurt
- 2 Musisz wrócić na brzeg
- 3 Nie udało Ci się, ale zauważasz kłodę
- 4 Po przepłynięciu zauważasz ducha
- 5 Udaje Ci się przepłynąć
- 6 Udało się! Pomagasz przepłynąć innym

Jeśli masz na karcie **WIEDZA** pomocną informację, zastosuj **ułatwienie**: Rzuć dwiema kostkami i wybierz wyższy wynik. Jeśli uznacie, że akcja jest dużym wyzwaniem, zastosuj **utrudnienie**: Rzuć dwiema kostkami i wybierz niższy wynik.

KONFLIKT

Gracz mówi, w jaki sposób chce rozwiązać konflikt, na przykład: *chcę uspokoić niedźwiedzia grając na lutni*. Następnie rzuca kostką.

Narrator opowiada, czy się udało, interpretując wynik rzutu według tabeli:

- 1 Najgorszy rezultat **ZAGROŻENIA**
- 2 Postać traci serduszko
- 3 Nikt nie traci serduszka
- 4 Nikt nie traci serduszka
- 5 **ZAGROŻENIE** traci serduszko
- 6 Postać rozwiązuje konflikt

Narrator znajdzie opisy zagrożeń w **NOSARIUSZU**.

ZAGROŻENIE może być **odporne** i **podatne** na **EKWIPUNEK** postaci, żywioły, akrobacje oraz przysługi, smakołyki, prezenty i korony – walutę świata Nosaczy. Użyj dwóch kostek dla **ułatwienia** i **utrudnienia**.

Gdy postać straci wszystkie **SERDUSZKA**, następuje **najgorszy rezultat**. Gdy zagrożenie straci wszystkie **SERDUSZKA**, postać rozwiązuje konflikt.

SERDUSZKA postaci wracają do stanu sprzed konfliktu gdy ten się zakończy.