COONY RPG

Logo opracowane na podstawie ikon autorstwa Andy Meneely i Delapouite (CC BY 3.0) https://game-icons.net

Coony RPG to prosta mechanika gry fabularnej oparta na Freeform Universal RPG. Została stworzona do wspólnego tworzenia
i opowiadania ciekawych historii.

Jedna z uczestniczących w rozgrywce osób pełni rolę **Narratora**. Opisuje ona podczas gry, co się dzieje wokół postaci, którymi grają pozostali. Reszta wciela się w role **kadetów - racoonów**, których celem jest dołączenie do Wojsk Obrony Zooterytorialnej. Muszą jednak najpierw przejść szkolenie w **Akademii Pingwinów**, prowadzonej przez emerytowane **TE pingwiny** i zdać egzaminy praktyczne - czyli zakończyć powodzeniem misje.
Wspólnie z Narratorem tworzycie opowieść. Miłej zabawy.

Do gry wystarczy kartka papieru, coś do pisania oraz kilka standardowych kostek do gry (1k6). Mogą się przydać też dodatkowe playbooki.

Coony RPG jest udostępniony na licencji „Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)".

Przebieg gry
Narrator opisuje co się dzieje wokół kadetów, tworząc scenę **(Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?)**. Domyślnie działania postaci kończą się sukcesem z kosztem "Tak, ale...". Jeśli istnieje moliwość porażki, grający kadetem wykonuje test, rzucając pulą kostek (nk6). Niepowodzenie testów oznacza powodzenie przeciwników.
Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera utrudniający akcję postaci powoduje dodanie do puli kostki utrudnienia. Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera ułatwiający akcję postaci powoduje odjęcie kostki utrudnienia, lub dodanie do puli kostki ułatwienia. Na końcu do puli należy dodać kostkę testu (zawsze rzuca się przynajmniej jedną kostką).
Jeśli rzut jest ułatwiony, gracz wybiera najlepszy wynik i opisuje efekty działania swojej postaci.Jeśli rzut jest utrudniony, Narrator wybiera najgorszy wynik i opisuje efekty działania postaci.
Konsekwencją działań mogą być stany, tymczasowe lub trwałe, które również wpływają na wykonywane testy (utrudniając je lub ułatwiając). Stany znikają po jakimś czasie lub mogą być usunięte działaniami.

K6	Efekt	
6	**Tak i...**	- Sukces z dodatkowym, korzystnym efektem (kostka ułatwienia w kolejnym teście)
4,5	**Tak, ale...**	- Sukces z kosztem (kostka utrudnienia w kolejnym teście)
2,3	**Nie, ale...**	- Porażka z dodatkowym, korzystnym efektem (kostka ułatwienia w kolejnym teście)
1	**Nie i...**	- Porażka z dodatkową przykrą konsekwencją (kostka utrudnienia w kolejnym teście)

Punkty WOZ
Na początku gry kadet otrzymuje jeden punkt WOZ, symbolizujący jego postępy do ukończenia Akademii. Dodatkowe Punkty WOZ może przydzielić Narrator w trakcie rozgrywki lub można je uzyskać w wyniku wyrzucenia dubletu na kościach, o ile wynik zostanie użyty jako efekt rzutu. Otrzymuje się je też jako nagrodę zakończonej sukcesemi misji. Raz na test, w zamian za punt WOZ można przerzucić jedną lub wszystkie kostki.

Postacie gracczy
Wymyśl lub użyj przygotowanych do scenariusza postaci. Powinny zawierać **Ksywę**, **Koncepcję**, **trzy opisujące ją Atrybuty** i **jeden element Wyposażenia** – charakterystyczny przedmiot. Używaj wzorców pop kultury i krótkich zwrotów.

Wasze ZOO
Wybierzcie mapę dowolnego, najlepiej lokalnego ZOO lub stwórzcie własne - to tam będzie dziać się przygoda. Każde ZOO ma swoje problemy. Poniżej przykłady:
1. W jednej z zagród pojawił się nowy opiekun lub mieszkaniec. Do prześwietlenia.
2. Ludzie nie przychodzą, w ZOO jest nudno. Trzeba podkręcić "wejścia".
3. Opiekunowie w ZOO wezwali weterynarza. Jest za wczesnie na badania kontrolne.
4. W ZOO zaczyna szerzyć się tajemnicza choroba. Trzeba jej zaradzić, zanim opiekunowie wezwą weterynarza.
5. Jeden z mieszkańców ZOO ma zostać wkrótce przeniesiony do innej placówki. Trzeba temu przeciwdziałać.
6. Tygrysom znika jedzenie. Odpowiedzialna jest za to banda szczurów, która w kanałach trenuje zbiegłego krokodyla.

Postacie Niezależne

Nubia - puma, która całe życie spędziła w ludzkim domu. Wie bardzo wiele na temat ludzkich zwyczajów, choć nie zawsze poprawnie je pojmuje. Bardzo lubi jednego z wolontariuszy.

Misza i Masza - para niedźwiedzi. Stoickie staruszki, dawniej pracowały w cyrku. Kiedyś (lub też w trakcie sesji), jeśli taka wasza wola) do ich wybiegu wskoczył pewien mężczyzna, przez co zostali przeniesieni do zagrody wewnątrz murów zoo.

Leniwe Lwy - udają arystokrację. Tumiwisizm do potęgi n-tej, dopóki im czegoś nie zabraknie. Wtedy dopiero jest afera i ryki.

Koty - agenci obcego wywiadu. Przekradają się na teren zoo i sabotują wszystkie akcje.

Szczury - mafia, rządząca w kanałach. Tylko one wiedzą jakie tajemnice kryją ścieki i kto nimi ostatnio spłynął.

Gołębie - doniosą wszystko i wszystkim. Najchętniej brudne sprawy.

Zakończenie akcji
Jeśli bohaterowie zakończą akcję sukcesem, otrzymują w nagrodę Punkty WOZ, z którymi zaczynają kolejną przygodę.
Kłopoty na misji
Jeśli drużyna podczas misji wpada w poważne kłopoty, można skorzystać z czerwonego guzika. Oznacza to wezwanie pomocy. Osoba wzywająca rzuca k6. W tym rzucie nie stosuje się żadnych modyfikatorów.

6	Pingwiny przybyły i zakończyły sprawę. Szef gratuluje i przyznaje WOZ za misję.
4,5	Pingwiny przybyły i zakończyły sprawę. Misja skopana. Każdy traci 1 punkt WOZ.
2,3	Pingwiny nie mogą przybyć, ale przysłały jedno Wyposażenie. Użyj go.
1	Pingwiny nie zdążyły na czas. Pozostaniecie w ich pamięci.

Mechanika Freeform Universal RPG
stworzona przez: Nathan Russell.
Cent RPG stworzyli: Jarosław Daniel
Tomasz Misterka.
Coony RPG stworzyli: Ola Skibińska
Tomasz Misterka
Wszystkie powyższe dzieła są udostępnione na licencji: „Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)". https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

KARTA POSTACI

Ksywa: _____

Koncepcja: _____

_____

Atrybuty: _____

_____

_____

Wyposażenie: _____

_____

_____

_____

WOZ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Stany Postaci:

☐ Krwotok	☐ Strach
☐ Oszołomienie	☐ Zatrucie
☐ Rana	☐ Zmęczenie

Więcej gier na https://funtrpg.com