

Koty książkowe



Jesteście **stadem magicznych kotów domowych**, których zadaniem jest dbanie o bezpieczeństwo **magicznej biblioteki** i pomaganie jej czytelnikom (o ile czytelnicy nie planują końca świata). **Zło czai się za rogiem!** Aby zagrać, potrzebujesz co najmniej 3k6.

1. Stwórz swojego kota

Do graczy: Wyturlaj lub wybierz osobowość swojego kota, jego rasę, specjalizację, czary i dodatki. Jeśli chcesz, możesz wybrać rasę kota, która nie znajduje się na poniższej liście ras. **Czary i dodatki** zapewniają dodatkowe kości podczas wykonywania powiązanych z nimi akcji.

OSOBOWOŚĆ

1. Zarozumiąta
2. Zrzędlawa
3. Leniwa
4. Zdziorna
5. Przyjazna
6. Mól książkowy

CZARY

1. Skradanie się
2. KRZYCZENIE
3. Uderzenie
4. Polowanie
5. Mruczenie
6. Śmiganie

RASY

1. Pers
2. Syjam
3. Szkocki zwisłouchy
4. Savannah
5. Munchkin
6. Dachowiec

SPECJALIZACJA

1. Obrona
2. Atak
3. Kontrola
4. Medycyna
5. Skradanie się
6. Przerzut kośćmi



DODATKI

1. Śmieszny kapelusz
2. Pelerynka
3. Róg jednorożca
4. Buciki
5. Skrzydełka
6. Druciane okulary

MAM NA IMIĘ:

Wybierz jakieś fajne imię. Coś w stylu Wąsik Wspaniały albo Sir Mruczalot.

2. Dwa atrybuty i jedna Liczba

Do graczy: Wyturlaj lub wybierz Liczbę od 2 do 5. Będzie ona punktem odniesienia dla dwóch atrybutów. **Wyższa wyturlana/ wybrana liczba** oznacza, że jesteś lepszym w byciu bibliotekarzem niż kotem. **Niższa wyturlana/wybrana liczba** oznacza, że dobrze radzisz sobie z kocimi czynnościami, ale nie jesteś zbyt mocny w byciu bibliotekarzem.

BIBLIOTEKARZ:

Czynności takie jak zdobywanie wiedzy, porządkowanie, pisanie i wyjaśnianie. Wszystko, co nie jest kocią czynnością, wpada do tego worka. Potrzebujesz wyturlać wynik **poniżej swojej liczby**, aby odnieść sukces w teście tego atrybutu.

KOT:

Czynności takie jak bieganie, skakanie, drapanie, domaganie się uwagi, pocieszanie, skradanie się i robienie psot. Potrzebujesz wyturlać wynik **powyżej swojej liczby**, aby odnieść sukces w kocich czynnościach.

Podjęmowanie działań

Kiedy gracze lub bohaterowie niezależni (dalej BN) robią coś ryzykownego, rzucają 1k6 aby dowiedzieć się, jak im pójdzie.

Jeśli na żadnej kości nie ma sukcesu, wszystko poszło się... gryźć. MG opisuje, jak bardzo kiepska jest sytuacja.

0

Jeśli na jednej kości jest sukces, udało Ci się o włos. MG określi komplikację, krzywdę lub koszt.

1

Jeśli na dwóch kościach jest sukces, to świetnie Ci poszło. Dobra robota!

2

Jeśli na trzech kościach jest sukces, to purrfekcyjny wynik! MG opisze, jaki dodatkowy efekt zyskujesz

3

Jeśli postać używa **czaru lub specjalności** podczas działania, weź maksymalnie 2 dodatkowe, k6 (łącznie może ich być maksymalnie 3).

Mistrz Gry (dalej MG) powinien pozwolić użyć zaklęcia i umiejętności za każdym razem, kiedy gracz użyje przekonującego argumentu za zastosowaniem ich.

Do graczy: jeśli wyturlasz **dokładnie Twoją liczbę**, liczy się to jako sukces, a Ty stajesz się **Fajnym Kotkiem** :3 i zyskujesz wyjątkowy wgląd w obecną sytuację. Zadaj MG pytanie, a on odpowie Ci szczerze.

Moją liczbą jest



3. Stwórzcie swoją Bibliotekę

Do graczy: Wyturlajcie lub wybierzcie wspólnie **dwie pozytywne i jedną negatywną** cechę Waszej biblioteki.

POZYTYWNE:

1. Mały, dobrze wyszkolony szlam utrzymuje bibliotekę w nieskazitelnej czystości.
2. Wewnątrz jest przytulna kawiarnia.
3. Mnóstwo okien zapewnia wiele nasłonecznionych miejsc do wylegiwania się.
4. Iluzoryczne ptaki czasami przelatują przez sterty książek.
5. Przyjazny mechaniczny golem pomaga dbać o stopy książek.
6. W holu znajduje się źródło wodne, a w nim – niekończące się zapasy ryb.

NEGATYWNE:

1. Bibliotekę otaczają agresywne mięsożerne rośliny.
2. Lokalna grupa kultystów ma obsesję na punkcie pozyskania konkretnej dziedziny Zakazanej Wiedzy, która nie istnieje.
3. Ludzie czasami gubią się pośród stert książek.
4. Niegroźny duch nieustannie próbuje odwrócić uwagę bibliotekarzy (włóczką, piórami, spryskiwaczem itp.).
5. Jedną z kuwet nawiedza poltergeist klnący jak szwec.
6. Ludzki bibliotekarz nieustannie próbuje zgromadzić całe stado (w przenośni lub dosłownie).



Koty książkowe



4. Stwórz problem

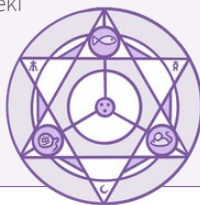
Może być wyturlany lub wybrany przez MG **przed sesją** bądź **wspólnie z grupą**. Bezsensowne wyniki mogą być przerzucone lub zmodyfikowane przez MG tak, by zyskały więcej sensu. MG może też wymyślić zdarzenia niewymienione poniżej.

ANTAGONISTA...

1. Zmiennokształtny smok imieniem Beth...
2. Horda psotnych szczurotaków...
3. Sowniedźwiedz z przepaską na oku...
4. Stado kotów z konkurencyjnej biblioteki...
5. Jedna z książek z Działu Książ Zakazanych...
6. Znudzony, ekstrawagancki demon...

CHCE... ABY /CO SPOWODUJE...

- (Rzuć 2k6 dwa razy, a następnie połącz wyniki. Przerzuc duplikaty.)
2. Wyrwać dziurę w rzeczywistości.
 3. Ukraść książkę z Działu Książ Zakazanych.
 4. Rzucić czar przywołania na sterty książek.
 5. Wyciągnąć wrzeszczące postrachy z Pustki.
 6. Doprowadzić do wylania Was wszystkich.
 7. Zamienić wszystkie żywe istoty w inteligentne grzyby.
 8. Położyć kres wszystkim drzemkom, na wieki wieków.
 9. Zniszczyć lub zamknąć bibliotekę.
 10. Rozpocząć wojnę.
 11. Przebudzić wszystkie tuńczyki.
 12. Porwać was wszystkich.



Przykładowe Problemy:

1. Zmiennokształtny smok imieniem Beth chce wyrwać dziurę w rzeczywistości, aby ukraść książkę z Działu Książ Zakazanych.
2. Horda psotnych szczurotaków chce ukraść książkę z Działu Książ Zakazanych, co spowoduje wylanie Was wszystkich.

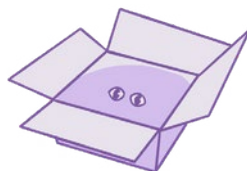
5. Rozgrywka

Gracze: Przedstawcie swoje postacie i powiedzcie, **co robią w tym momencie**. To powinno być coś typowo kociego lub bibliotekarskiego.

MG: Jeśli masz czas, poprowadź stado przez serię **prostych zadań** w bibliotece, zanim wrzucisz ich w wir przygody. Wyturlaj, wybierz z listy lub wymyśl własne zadania. Aby stworzyć BN-ów, użyj listy antagonistów lub wykreuj własnych.

PROSTE ZADANIA W BIBLIOTECE

1. Jeden z czytelników potrzebuje pomocy w znalezieniu konkretnej książki. Zapamiętał tylko kolor okładki i niejasną tematykę.
2. Wróżkopajki znowu dostały się do działu botaniki. Lepiej szybko je stamtąd wygońcie.
3. Ktoś przeczytał na głos zaklęcie, a teraz w lobby pada śnieg.
4. W bibliotece kręci się gromada smoczków i trzeba je zebrać w jedno miejsce.
5. Ktoś zgubił się pośród stert książek i trzeba go wyprowadzić.
6. Wszystkie latarnie w bibliotece właśnie zgasty. Psotne skrzaty znowu doprowadziły do przepalenia się magicznego bezpiecznika w piwnicy.



Kiedy będziesz gotowy, **zrzuć kłopoty na głowy postaci graczy**. Gra kończy się kiedy gracze poradzą sobie z kłopotami lub gdy antagonistą osiągnie sukces.

Inspiracje

Mechanika i tworzenie problemów zaczerpnięte zostało z „Lasersów i Uczuć” („Lasers & Feelings”) autorstwa Johna Harpera, dostępnych na onesevendesign.com.

Dwa atrybuty zostały zainspirowane przez „Honey Heist” („Gawra Gang: Miodobranie”) autorstwa Granta Howitta, dostępny na gshowitt.itch.io/honey-heist (Polska wersja dostępna na stronie goblindrukarski.ava.waw.pl/gawra-gang-miodobranie-honey-heist/).

Tworzenie biblioteki zaczerpnięte zostało z gry „Lucky Goblin Journalists Open a Coffee Shop” od Cardboard Anvil, dostępne na patreon.com/CardboardAnvil.

Notatki bibliotekarza

Prawa autorskie

Library Cats (v. 1.0) od Xander Ready.

Strona internetowa: <https://shardsofblue.itch.io/library-cats>

Twitter: @ShardsOfBlue

Gra na licencji CC BY-NC-SA 3.0. creativecommons.org/licenses/by-ncsa/3.0/pl/

Polska wersja: Goblin Drukarski – Stowarzyszenie Awangarda

Tłumaczenie: Ola Durlej „Smoczarka”

Redakcja: Patrycja Nasiadko „Bułka”

Skład: Ola Durlej „Smoczarka”

Wsparcie kreatywne przy tłumaczeniu tytułu: Matylda Naczyńska