



For the Colony

Marek J. Kolcun (2016)

ver. 2.2.1

Vitaj v Kolónii

Objavil si ďalšiu hru na hrdinov. Narozdiel od ostatných však v tejto hre spolu s priateľmi objavíš svet, ktorý leží síce medzi nami, ale je schovaný bežným pohľadom. Svet, v ktorom od rána bojuješ o prežitie a nepriateľ číha za každým rohom. Povedieš totiž kroky svojej vlastnej myši. Budeš plniť zadané úlohy, navštevovať nebezpečné miesta, hľadať potravu a bojovať s nepriateľmi. Staneš sa hodnotným členom Kolónie? Vydobyješ si miesto v jej hierarchii?

Moja myš

Tvoja myš sa musí nejako volať. Tiež si zapíšeš, akej farby má kožuch. To je všetko.

Myši v každej kolónii sa na seba podobajú, preto sú rozdiely medzi nimi iba malé. Najväčšími sa od seba odlišujú **schopnosťami**, z ktorých každá myška ovláda niekoľko.

Aj keď toho myši zvládnu veľa, nevedia si vyrábať žiadne príručné predmety, odevy ani zbrane. Sú to šikovné stvorenia a vedia s predmetmi vo svojom okolí manipulovať, ale stále sú to iba myšky.

Myšacie oddiely

Každá myš musí v kolónii niekam patriť. Oproti ostatným kolóniám však v tejto môžeš zaradenie svojej myši zvoliť slobodne. Po tréningu v oddieli potom dokáže robiť mnoho činností lepšie než myši v ostatných oddieloch.

Zberač

Každý zberač pozná, ktoré jedlo je otrávené, obnovuje energiu alebo dokonca lieči zranenia. Jedlo dokáže nájsť aj na neočakávaných miestach a dokonca vie pripraviť jedlo alebo liečivé bylinky z bežne nejedlých surovín.

Skaut

Myši trénované za skautov majú vedomosti o nástrahách divočiny. Nachádzajú rôzne tajné zákutia a bezpečné cestičky, ktoré sa počas dobrodružstiev vyplatí poznať. Vedia vyhľadať stopy, pohybovať sa opatrne a nepozorovane.

Klbko

Klbká sú neskutočne roztomilé myši. Vedia podporiť svojich priateľov, ale tiež presviedčať, prikazovať, klamať a zavádzať, len aby dosiahli svoj cieľ. Efektívnejšie komunikujú s inými druhmi a sú schopné dokonca aj ovplyvniť ich správanie.

Bojovník

Tieto myši sú trénované tak, aby vedeli bojovať efektívne. Učia sa rozoznávať slabiny nepriateľov a spoliehajú sa skôr na svoje fyzické danosti. Sú celkovo vytrvalejšie, obratnejšie a mocnejšie.

Priebeh hry

Hra samotná prebieha v scénach. Pán Hry popisuje každú scénu a ak je treba, hráči myši na udalosti v nej reagujú. Poradie hráčov závisí od prebiehajúcej scény, aj keď je povinnosťou Pána Hry, aby sa každý hráč zúčastnil hry rovnakou mierou.

Úlohy a akcie

Keď sa myš pokúša previesť akciu, ktorá by mohla ovplyvniť ďalší vývoj príbehu, Pán Hry ňa obvykle vyzve, aby si hodil 6-stennou kockou (ďalej ako **k6**). Vtedy musí tvoja myš splniť úlohu; či už je to tiché zakrádanie sa, lezenie po rúre, plávanie alebo skákanie. Každú akciu, ktorú myš urobí, možno zaradiť medzi podporu, pohyb, interakciu alebo duel.

Akcie

Akcia sa považuje za úspešnú, ak je výsledok hodu **vyšší ako 1**.

VÝHODA: Ak myš prevádza akciu, ktorá súvisí s činnosťou jej oddielu, môže jej hráč hodiť kocky dve a použiť tú, ktorá mu viac vyhovuje.

Keďže myši sú veľmi obratné a rýchle stvorenia, môžu previesť počas kola až **tri akcie**. Avšak každá ďalšia akcia je úspešná, iba ak je súvisiaci hod **rovný alebo vyšší** než **predchádzajúci**. Keď akcia zlyhá (výsledok hodu = 1), tvoje kolo okamžite končí.

Náročné úlohy

Pre splnenie náročnejších úloh môže Pán Hry vyžadovať prevedenie **viacerých akcií** v rámci jednej úlohy.

Patrí sem skok cez jamu s rozbehom, ukradnutie predmetu počas rozhovoru alebo pozorovanie dvoch cieľov naraz.

Náročnosť úlohy určuje Pán Hry, pričom sa riadi nasledovnými odporúčaniami:

- Ak myš vykonáva triviálny úkon, ktorý však môže zlyhať a skomplikovať tak dianie, strávi ním jednu akciu.
- Keď chce zvládnuť úlohu, ktorej splneniu bráni nejaká zvládnutelná komplikácia zvonka, strávi ňou dve akcie.
- Pokiaľ sa pokúša previesť neuveriteľnú úlohu, ktorá je nad bežné myšacie sily či vedomosti, strávi ňou rovno tri akcie.

Keď myš zlyhá v úlohe, Pán Hry jej môže udeliť zodpovedajúcu ťažkosť.

Úloha je náročná rovnako pre všetky myši; či už nejako trpia alebo sú zdravé, majú na danú úlohu výhodu alebo ju nemajú.

Podpora

Myši sú spoločenské stvorenia, preto si môžu navzájom pomáhať. Keď sa jedna myš rozhodne pomôcť druhej, sama vo svojom kole nemôže vykonať žiadnu akciu. Ak však myš, ktorej pomáha, zlyhá v hode, môže hodiť kockou na danú akciu za ňu.

Aby bola podpora efektívna, môže jednej myši na ťahu pomáhať najviac jedna ďalšia myš.

Pri hode na podpornú akciu uplatňuj všetky postihy a výhody svojej myši.

Podporné akcie musia byť kolektívne. Myši si môžu pomáhať pri vyťahovaní priateľa z vedra, ale nie pri skákaní medzi regálmi.

Pohyb

Myš vie za jednu akciu prebehnúť 2 metre po rovnom povrchu bez prekážok.

Pokiaľ je terén komplikovaný, myška sa zakráda, lezie, pláva alebo sa plazí, prejde takto iba 1 meter.

Priemerná myška vyskočí do výšky 0,5 metra a unesie záťaž do 40 gramov (menšia čokoládová tyčinka).

Interakcia

Vždy, keď myš manipuluje s predmetmi, prebieha interakcia. Môže prepínať páčky, stláčať tlačidlá, prenášať drobné predmety.

Pod interakciu spadá aj skúmanie terénu, okolia, nápisov či stôp.

Myšky interagujú aj s inými zvieratami. Zatiaľ čo s ďalšími myšami sa dohovoria bez problémov, s inými druhmi to majú ťažšie a musia zvládnuť **Duel** na to, či ich prejav iné zvieratá pochopia správne.

Duel

Vždy, keď je potrebné porovnať nejakú činnosť myši s inou myšou či zvieratom, začne sa Duel. Táto akcia zastrešuje všetky rivalské aktivity ako hľadanie predmetu, vyjednávanie, porozumenie pri komunikácii, preteky, preťahovanie povrázkom či samotný súboj.

Každý účastník duelu hodí jednou kockou a odráta od nej postihy za každú relevantnú ťažkosť, ktorou trpí. Ak môže, uplatní jednu svoju *pasívnu schopnosť*.

Keď je účastník duelu vyčerpaný a nemá kocku, ktorou by mohol hádzať, je hodnota jeho hodu automaticky 1, aj keby hádzal s výhodou.

Ten, ktorý dosiahol vyšší výsledok, víťazí. Duel potom môže pokračovať v ďalšom kole, alebo kým jeden z duelantov neodstúpi.

Ťažkosti

Všetky živé tvory môžu občas trpieť rôznymi ťažkosťami. Jednotlivé ťažkosti spôsobujú myši postihy osobitým spôsobom. Nezúfaj však! Každé ťažkosti sa dá nejako zbaviť.

Hlad

Hladujúca myš získava postih -1 bod ku každému hodu súvisiacemu so zmyslami alebo sociálnymi interakciami, pretože jej myseľ je zaťažovaná snahou nájsť niečo pod zub.

Môžeš odstrániť jeden bod ťažkosti **hlad**, keď myš zje porciu potravy, ktorá sa jej zmestí do labiek.

Zranenie

Zranenia predstavujú vážne ťažkosti. Obmedzujú v každej fyzickej aktivite, ktorú myš prevedie; preto získava postih -1 bod na každú takúto akciu.

Zranení sa možno zbaviť liekmi, bylinami, alebo *Odpočinkom*.

Choroba

Keď je myš chorá, nemá dostatok energie previesť **akúkoľvek** akciu naplno. Preto, keď trápená chorobou, získava postih -1 bod na **každú** akciu, ktorú urobí.

Tak, ako zranenia, aj choroby možno vyliečiť zjedením liečivých bylín či *Odpočinkom*.

Vyčerpanie

Keď sa myš vyčerpá, nie je schopná viac previesť toľko akcií ako keď je pri plnej sile. Myš môže previesť o jednu akciu menej za každý bod vyčerpania, ktorým trpí.

Energia sa myši doplní zjedením jedla, dúškom vody či *Odpočinkom*.

Liečenie a Odpočinok

Myši sa regenerujú veľmi rýchlo. Liečebný proces preto začnú okamžite po zjedení liečivých bylín, liekov či jedla s liečivým účinkom a uspejú v hode na liečenie. Tento hod je rovnaký ako pri zdolávaní úlohy. Pri úspechu sa myš môže ihneď zbaviť jednej vybranej ťažkosti, ktorú možno vyliečiť (*zranenie, choroba*).

Keď myš odpočíva, automaticky sa zbavuje vyčerpania a lieči svoje zranenia či choroby. Môžeš odstrániť jednu **chorobu, zranenie** alebo **vyčerpanie** za každú **hodinu**, ktorú tvoja myš odpočíva.

Odpadnutie a Smrť

Každý tvor má vlastnú úroveň vitality, ktorá určuje, koľko ťažkostí ustojí. Nezáleží pritom, či trpí každou z ťažkostí, alebo iba jedinou, ale zato veľmi – akonáhle počet ťažkostí dosiahne jeho hodnotu vitality, toto zaťaženie viac neznesie a odpadne.

Myš v bezvedomí nie je schopná previesť žiadnu akciu, ani používať schopnosť. Keď si vyzvaný, aby hodil kockou na akúkoľvek akciu či schopnosť, je hodnota tvojho hodu **vždy 1** a automaticky zlyhá.

Myš zomrie v momente, keď počet jej ťažkostí presiahne jej vitalitu. Keď zomrie tvoja myš, musíš si vytvoriť nové myšacie alter-ego a Pán Hry ho musí viesť do deja.

Schopnosti

Každá myš disponuje **štyrmi** schopnosťami, ktorými sa odlišuje od ostatných a pomáhajú jej prežiť. Pokiaľ myš netrpí únavou, môže **namiesto všetkých** akcií za kolo použiť **jednu** svoju schopnosť.

**Ak je schopnosť aktívna, musíš uspieť v hode ako keby si hlásil akciu.
Pasívne schopnosti platia okamžite, ak sú splnené ich podmienky.**

Keď myš zlyhá v hode kockou pri vyhodnocovaní aktívnej akcie, nezískava žiadnu ťažkosť.

Zoznam schopností

Schopnosť	Popis
Nezdoľný	Môže si zameniť 1 zranenie/chorobu za vyčerpanie.
Odolný	Ak má ochoreť, hod' 1k6. Ochorenie, iba ak padne 1-3.
Ohybný	Prelezie cez dieru šírky guľôčkového pera.
Tušák	Vycíti, či skupine 1k6 × 10 min. niečo hrozí.
Čumák	Pri akciách spojených s čuchom si hádže s výhodou.
Ušiak	Pri načúvaní si hádže s výhodou.
Bežec	Vie bežať dvakrát tak rýchlo ako bežná myš.
Zubáč	Pri hryzení si hádže s výhodou.
Zručný	Pri manipulácii s predmetmi si hádže s výhodou.
Chlpáč	Ďalších 1k6 akcií vie vykonať celkom nehlučne.
Manipulátor	Jedného podobne veľkého nepriateľa presvedčí, aby so skupinou spolupracoval po dobu 1k6 kôl.
Motivátor	Skupina smie celé kolo hádzať bez postihov.
Nečujný	Skupina sa môže zhovárať celkom nehlučne.
Teritorialista	Vybraný nepriateľ zlyhá v ďalšom kole pri hode 1-3.

Pískač	Určí nepriateľa, ktorý najbližšie prevedie iba 1 akciu.
Kuchtík	Pripraví jednu porciu jedla z hocičoho.
Liečiteľ	Pripraví liek z jedla.
Snorič	Nájde 1k6 porcií jedla alebo vody (podľa prostredia).
Nosič	Odvlečie 2× ťažšiu záťaž ako je ona sama.
Úsporný	Pri odpočinku si vie znížiť aj 1 bod z Hladu.
Schovávač	Každý je schovaný, kým sa nepohne alebo nepípne.
Stopár	Identifikuje stopy, porozumie značkám a nápisom.
Lezec	Vylezie aj na povrch, kde sa nedá zachytiť.
Zametač	Prenasledovateľ stratí stopu celej skupiny.
Plavec	Pri plávaní a potápaní si hádže s výhodou.
Hryzač	Vyhryzie dieru do max. 5mm hrubej ocelevej trubice.
Párač	K útoku získa bonus + 1k6 / 2 (zaokr. nadol)
Adrenalín	Pri dueli nezískava postih za vyčerpanie.
Nebojsa	Na akcie proti veľkým nepriateľom hádže s výhodou.
Metabolista	Oddychuje 2× rýchlejšie.

Aktívne schopnosti sú označené sivou farbou

Príklad zvierat

zviaera	vitalita	energia	zviaera	vitalita	energia
chrobák	1	1	lasica	8	3
pieskomil	3	3	had	9	2
myš	4	3	sokol	9	3
krt	5	1	jastrab	10	4
tarantula	5	3	sova	10	4
potkan	5	3	mačka	11	2
jež	6	2	líška	12	2
korytnačka	20	1	rys	13	2
zajac	7	4	jazvec	12	2
mýval	8	2	vlk	15	2

Zviera môže urobiť v jednom kole toľko akcií, koľko má energie.

Hra For the Colony je chránená licenciou Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).