



# For the Colony

Marek J. Kolcun (2016)

ver. 2.2.3

# 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, odstraňuje únavu alebo 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 ťa 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 uplatniť 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 zvládnuteľná 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 **akciu** na to, či ich prejav iné zvieratá pochopia správne.

## Duel

Nastáva vždy, keď je potrebné porovnať nejakú činnosť myši s inou myšou či zvieratom. Duel 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 až pokiaľ jeden z duelantov neodstúpi, neutečie alebo neumrie.

# Ťažkosti

Všetky živé tvory môžu občas trpieť rôznymi ťažkosťami. Jednotlivé ťažkosti spôsobujú myši postihy osobitým spôsobom. Nezúfaj však! Každý 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 zaťažená 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.

Únavy sa myš zbaví zjedením jedla, dúškom vody či *Odpočinkom*.

# Liečenie a Odpočinok

Myši sa regenerujú veľmi rýchlo. Liečiť sa 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, lieči si svoje zranenia alebo prekonáva choroby. Môžeš myške odstrániť jeden bod z **choroby, zranenia** alebo **vyčerpania** 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 zlyháš.

Každé zviera zomrie v momente, keď počet jeho ťažkostí presiahne jeho vitalitu. Keď zomrie tvoja myš, musíš si vytvoriť novú. Pán Hry ju potom uvedie 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.

Pri vytváraní novej myšky si vyber presne 4 z doleuvedených schopností. Je pritom jedno, či súvisia so zameraním jej oddielu.

**Ak je schopnosť aktívna, musíš uspieť v hode ako keby si hlásil akciu, no prípadné postihy za ťažkosti môžeš ignorovať.**

**Pasívne schopnosti platia okamžite, ak sú splnené ich podmienky.**

Ak ti pri hode na schopnosť padne jednotka, myš **nezíska** žiadnu **ťažkosť**. Použitie **aktívnej** schopnosti však **zlyhá** a myška nič neurobí. **Pasívne** schopnosti **nemôžu zlyhať**, iba čo pri nízkom výsledku bude ich efekt menej výrazný.

# Aktívne schopnosti

Schopnosť	Popis
<b>Párač</b>	K útoku získavaš bonus + 1k6 / 2 (zaokr. nadol)
<b>Teritorialista</b>	Vybraný nepriateľ zlyhá v ďalšom kole pri hode 1-3.
<b>Pískač</b>	Urči nepriateľa, kt. najbližšie prevedie iba 1 akciu.
<b>Zametač</b>	Prenasledovateľ stratí stopu celej skupiny.
<b>Manipulátor</b>	Jedného podobne veľkého nepriateľa presvedčíš, aby so skupinou spolupracoval po dobu 1k6 kôl.
<b>Snorič</b>	Nájdi 1k6 / 2 porcií jedla či vody (podľa prostredia).
<b>Kuchtič</b>	Priprav jednu porciu jedla z akejkol'vek suroviny.
<b>Liečiteľ</b>	Priprav liek z akéhokoľvek jedla.
<b>Prenášač</b>	Ak trpíš chorobou, môžeš nakaziť 1 zdravého tvora.
<b>Odolný</b>	Ak máš ochoriť, hod' 1k6 a ochorieš iba pri 1-3.
<b>Nezdolný</b>	Zameň jedno svoje zranenie/chorobu za vyčerpanie.
<b>Motivátor</b>	Skupina smie celé kolo hádzať bez postihov.
<b>Nečujný</b>	Skupina sa môže zhovárať celkom nehlučne.
<b>Schovávač</b>	Každý je schovaný, kým sa nepohne alebo nepípne.
<b>Stopár</b>	Identifikuj stopu, porozumej značkám a nápisom.

# Pasívne schopnosti

Schopnosť	Popis
<b>Zručný</b>	Pri manipulácii s predmetmi hádžeš s výhodou.
<b>Čumák</b>	Pri akciách spojených s čuchom hádžeš s výhodou.
<b>Ušiak</b>	Pri načúvaní hádžeš s výhodou.
<b>Zubáč</b>	Pri hryzení predmetov hádžeš s výhodou.
<b>Plavec</b>	Pri plávaní a potápaní hádžeš s výhodou.
<b>Nebojsa</b>	Pri akciách zameraných proti veľkým nepriateľom hádžeš s výhodou.
<b>Bežec</b>	Vieš bežať dvakrát tak rýchlo ako bežná myš.
<b>Lezec</b>	Vylezieš aj na povrch, kde sa nedá zachytiť.
<b>Ohybný</b>	Prelezieš cez dieru o priemere guľôčkového pera.
<b>Chlpáč</b>	Ďalších 1k6 akcií vieš vykonať celkom nehlučne.
<b>Tušák</b>	Vycítiš, či skupine 1k6 × 10 min. hrozí niečo zlé.
<b>Nosič</b>	Odvlečieš 2× ťažšiu záťaž ako vážiš.
<b>Metabolista</b>	Oddychuješ 2× rýchlejšie.
<b>Úsporný</b>	Pri odpočinku si vieš odstrániť aj 1 bod z Hladu.
<b>Adrenalín</b>	Ak prehráš duel, nezískaš postih za vyčerpanie.

# Príklad zvierat

Mierumilovné			Agresívne		
zvierat	vitalita	akcie/kolo	zvierat	vitalita	akcie/kolo
chrobák	1	1	krab	3	1
motýľ	2	2	škorpión	4	2
pieskomil	3	3	tarantula	5	3
netopier	3	4	norok	8	2
škrekčok	4	2	lasica	8	3
<b>myš</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	had	9	2
veverica	4	3	sokol	9	3
krt	5	1	jastrab	10	4
ropucha	5	2	sova	10	4
potkan	5	3	mačka	11	2
jež	6	2	líška	12	2
bobor	7	2	rys	13	2
zajac	7	3	jazvec	12	2
mýval	8	2	vlk	15	2
korytnačka	20	1	medveď	20	2

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