

Zombie Country

Martin 'Gaimi' Darai

2013-09-01

Kooperační hra, založená na scénářích. Najděte si svojí cestu zombie apocalypsou.

1 Koncept

Tenhle soubor pravidel má nastavit hru Zombie Country jako hru na pokračování kde hráči rozhodují za své nově založené útočiště pro přeživší. Vybírají kam se mají síly jejich enklávy napnout dál a tím definují scénáře ZC, které následně hrají. Každá ZC hra je výpravou odvážných z útočiště do blízkých měst. Hledají zásoby co útočiště potřebuje a plní mise, které se jim tam naskytly.

2 Před první hrou

První hra je úvodní a je pevně daná. Hráči v ní sbírají přeživší a materiál na založení útočiště. Do hry budou hráči potřebovat své postavy u kterých budou muset udělat základní nastavení (viz Postavy - nová postava) a kartu cíle, která má titulky ZAČÁTEK.

3 Postavy

Hráči mimo mise hrají za vedení útočiště. V misi však hrají za své postavy.

3.1 Nová postava

Potřeba vytvořit novou postavu může přijít jak na začátku tak v průběhu hry. Postavy mohou být zraněny, mohou být i zabity. Cena za vytvoření nové postavy je 1 jídlo. První postavy na začátku hry jsou zadarmo.

3.1.1 Úvodní statistiky

V základu má každá postava zdraví, staminu a nosnost 6. Sílu úderu 3 a rychlost 1. Obranu -6. Vyberte jí jméno a připište nějakou zajímavost pokud chcete.

3.1.2 Úvodní dovednost

Každá postava začíná na úrovni 1. Má tedy k dispozici 1 dovednost úrovně jedna dle své vlastní volby. Pro začínající hráče doporučujeme zbavit se rozhodovací paralýzy zúžením výběru na:

- Medic - Léčba zranění 1

- Univerzál - Boj pěstí 1
- Rvác - Úder pěstí
- Zálesák - Rychlý inventář

3.2 Zranění postavy

Kdykoliv je postava v misi zraněná, i když se vyléčí je po misi v rekonvalescenci a na další 1 den nemůže na misi. Poté je opět zdravá a může pokračovat v boji. Doporučení je napsat, které postavy byly zraněné ke každému záznamu mise.

3.3 Zkušenosti a nové dovednosti

Každá postava získává zkušenosti za účast v misích a to 1 zkušenost:

- Za dokončenou misi (ať už dopadla jakkoliv)
- +1 Navíc pokud mise dokončila cíl X nebo Y
- +2 Navíc pokud mise dokončila cíl Z

Zkušenosti se u postav hromadí a ihned po misi je mohou vyměnit za nové dovednosti. Cena se počítá jako součet:

- Počtu dovedností které už postava má
- Úroveň dovednosti uvedené přímo na její kartě (1 - 3)
- +1 Pokud je to první dovednost z toho balíčku, kterou se postava učí

Příklad: Pokud má postava 2 univerzální dovednosti a jednu dovednost z balíčku Rvác, dovednost úrovně 1 z balíčku Zálesák jí bude stát 5 zkušeností

- 3 za dovednosti co už má
- jednu za úroveň té dovednosti co chce
- a jednu protože tím otevírá nový balíček dovedností

3.3.1 Posloupnost učení

V rámci jednoho balíčku dovedností postava nemůže získat dovednost úrovně 2 pokud nemá dovednost úrovně 1. Totéž pro úroveň 3 pokud ještě nemá 2.

3.3.2 Překrytí

Dovednosti jsou unikátní. Nejde, aby všichni uměli všechno. Duplikace dovedností je možná neomezeně pouze pro univerzální dovednosti. Pro všechny ostatní je podmíněná počtem postav v misi:

- Pro 1 - 3 postavy musí být všechny dovednosti v misi jen jednou.
- Pro 4 - 6 postav se může každá dovednost vyskytovat 2x.

Pokud se z nějakého důvodu hráči rozhodli hrát v méně postavách hru, kterou původně hráli ve vícero, mohlo by se stát, že najednou mají v misi pro 1 - 3 hráče dvě postavy se stejnou dovedností. V takovém případě se musí dohodnout, která postava svou dovednost nemůže v této misi používat.

4 Po první misi

Pokud jste prohráli, zkuste jí zahrát znovu. Bez jakýchkoliv úprav. Pokud jste vyhráli (splnili misi a úspěšně opustili město) gratuluji, nyní máte své útočiště a je načase se o něj začít starat. Začneme založením denníku útočiště.

4.1 Denník útočiště

Protože se nepředpokládá že si budou hráči pamatovat vše a hra samotná se může přes jednotlivé mise rozložit do mnoha měsíců je dobré si zaznamenávat, jak na tom jste. Denník obsahuje několik zásadních částí:

- Základní informace - Jaký druh apokalypsy hrajete a jak se jmenuje vaše útočiště
- Statistiku útočiště - Políčka, kde si budete udržovat aktuální Hodnoty útočiště (naději, populaci a pořádek) - tyhle mohou být i záporné a do začátku jsou tolik co říká karta mise.
- Stav Materiálu (Jídlo, Zásoby a Suroviny) - tyhle jsou do začátku nula a nikdy nemůžou být méně než nula.
- Úroveň drзости hrdinů - ta je do začátku 0 a roste s každou úspěšnou misí a klesá s každou neúspěšnou.
- Seznam nalezených měst - Tady v začátku vyplníte vaše první město, to ze kterého jste právě vyšli a u kterého jste založili své útočiště
- Seznam postavených budov a táborů - Pokaždé když vybudujete něco nového, tak si to sem můžete připsat
- Denník událostí - Tady je to hlavní. Tady budete psát každý den, když se cokoliv stane. Přejde nový cíl, nová mise, nebo když se postavy z nějaké mise vrátí

4.2 Co vyplnit do začátku

Máte denník v ruce poprvé, vyplňte jméno útočiště, запиšte první misi (den 0, založení útočiště, ve kterém městě mise byla kdo se účastnil a kdo byl zraněný).

4.3 První město

Zapište první město. Je ve vzdálenosti 1, má terén 0 (pustina) a žádné suroviny a je u něj vaše útočiště.

4.4 První cíl

Celá hra je o plnění cílů. Aby útočiště přežilo a zkvétalo, musíte pro něj něco udělat. Začněte tím že si táhnete náhodný Cíl X a запиšte si ho do denníku. Pokud je u cíle i nějaká cena, tak tu ihned zaplaťte.

5 Jeden den

Ted' to hlavní. Co je potřeba dělat, aby hra fungovala? Zaprvé, zkontrolujte, jestli už je první den dalšího týdne či ne. Týden má 7 dní, pokud tedy je poslední zápis 0, 7, 14 atd, je dnes první den dalšího týdne. Dny se v této hře točí pokud jsou postavy na misi. Někdy to trvá i déle než 1 den, pak je zapsáno třeba mise den 7-8 a dnes bude den 9 což je pořád nový týden. Pokud NENÍ nový týden, nic se neděje a můžete přejít k plánovací fázi. Pokud ale nový týden JE je potřeba udělat nejprve fázi vyhodnocení.

5.1 Fáze vyhodnocení

Je tedy začátek týdne. Je potřeba zhodnotit ten minulý týden a připravit nový. Fázi zhodnocení minulého týdne přeskočte, pokud je to první týden (je den 1).

5.1.1 Zhodnocení minulého týdne

Jak vám tedy minulý týden šel? Prvně se podívejte na statistiku svého útočiště. Pokud je v tento moment Naděje, Populace nebo Pořádek 0 či méně, prohráli jste. Dále zhodnoťte zda máte dost jídla na nakrmení útočiště. Od své populace odečtete produkci jídla útočiště. Výsledek musíte pokrýt zásobami (snižte počítadlo jídla o tu hodnotu). Pokud jich nemáte dost, snězte vše co máte (snižte počítadlo jídla na 0) a útočiště bude tento týden hladovět. Snižte Naději i Pořádek o 1. Tohle ještě není prohra, máte týden s tím něco udělat. Dále odstraňte všechny mise, které jste nestihli splnit. Pokud nějakou misi plnily postavy na přelomu týdne (třeba ve dnech 7-8) můžou ten pokus dokončit bez postihu. Pak ale i tuto misi odstraňte nezávisle na tom, zda jí zdolali či ne.

5.1.2 Hladovění

Pokud útočiště hladoví, mají postavy na začátku každé mise tento týden -2 k maximální stamině. Pokud by se mělo hladovět i druhý týden, lidé vám přestanou věřit a tím skončí celá hra. Prohráli jste.

5.1.3 Příprava nového týdne

Nový týden začíná tím, že rozvrhnete nové mise. Postupně pro každé město které znáte táhněte 2 karty mise. Jednu vyberte a tu městu přiřaďte. Nevyužitou misi zase vraťte do balíčku ať je k dispozici pro následující město. Když budete mít taženo pro každé město, udělejte z toho zápis do denníku ať víte co se událo. Také hned upravte statistiku vašeho útočiště o vše co na tažených misích bylo napsáno. Příklad: Pokud jste táhli pro první město misi Letiště a pro druhé misi Lepší ubytování, musíte ihned snížit Naději o 3 a Pořádek o 2. A jste připraveni vrhnout se do akce. Dál je potřeba zaplatit 1 surovinu za každý radio-kemp, který chcete mít tento týden v provozu. To se musí platit z nahromaděného materiálu ne z jiného kempu.

5.2 Fáze plánování

A co budete dělat teď? To je jen a jen na vás. Možnosti se dělí na možnosti útočiště a možnosti postav. Oboje funguje nezávisle na sobě. Útočiště může dělat vždy jen jednu věc, postavy mohou najednou dělat tolik akcí, kolik máte postavených radio-kempů +1 (za samo útočiště). Pokud tedy nemáte žádné radio a postavy běží na misi do 2 dny vzdáleného města, útočiště mezitím klidně staví strážnici. Pokud ale postavy běží na misi, nemohou v tu samou dobu pátrat po novém městě.

Vykonavatel	Možnost
Postavy	Výprava na misi
Postavy	Náhodná mise
Postavy	Průzkum
Útočiště	Stěhování
Útočiště	Stavba budovy
Útočiště	Stavba kempu
Útočiště	Stavba radio-kempu
Útočiště	Happenning
Útočiště	Sběr

5.2.1 Výprava na misi

Pokud se postavy vypraví na misi, znamená to, že jdou do zvoleného města a chtějí se v něm pokusit splnit misi která tam na tento týden je. Pokud ve městě už žádná mise není, postavy ji splnili již dříve tento týden, mohou jít postavy do města i jen tak, na lov zásob. Výprava bude postavám trvat podle toho, jak je město daleko + jaký je pod ním terén. Příklad: Pokud je to město na Pahorkatině, a to 2 dny daleko, půjde se tam a zpět celkem 3 dny (2 za vzdálenost a 1 za pahorkatinu). Dál se může vzdálenost snižovat, pokud mají postavy k dispozici nějakou budovu jako je třeba Garáž nebo Komunikační věž. Každá taková budova snižuje vzdálenost o jedna. Mise vždy trvá aspoň 1 den. Postup tedy je, že se domluví kam se půjde, které postavy a co si vezmou sebou a jde se. Více o misích v kapitole mise.

5.2.2 Náhodná mise

Pokud ve městě mise není, mohou postavy chtít misi náhodnou. V takovém případě si mohou táhnout 3 náhodné mise a vybrat si, která ve městě je. Postup tedy je, že se domluví kam se půjde, které postavy a co si vezmou sebou a až teprve pak se táhne náhodná mise. Více o misích v kapitole mise.

5.2.3 Průzkum

Postavy mohou místo mise ještě pátrat po novém městě. Potřebujete 2 čísla:

- Radius - To je jak je daleko nejvzdálenější teď známé město (bez postihu za terén).
- Saturace - To je kolik měst už na Radiusu je.

Průzkum bude trvat "Radius" dní. Hráči hodí k6 kostkou pokud padne alespoň "Saturace", bude nové město pořád ve vzdálenosti "Radius" jinak bude o 1 dále. Táhněte kartu terénu, ať se dozvíte jaký je u nového města postih za terén a jaké jsou k dispozici suroviny. Jméno, vzdálenost, terén a suroviny definují nové město, zapište si ho do denníku. V právě objeveném městě prozatím není žádná mise, až na začátku dalšího týdne.

5.2.4 Stěhování

Čas od času může být nutné celé útočiště přestěhovat. Vyber město ke kterému se chcete přesunout a je to. Háček je v tom, že čím víc jste se už usadili, tím těžší je se přestěhovat. V základu stojí stěhování tolik zásob, kolik je populace útočiště a tolik dní kolik je vzdálenost cílového města (bez vlivu terénu). Za každou budovu kterou chcete s útočištěm přestěhovat se cena zvyšuje o 1 den a 1 surovinu. Příklad: Chcete přestěhovat útočiště s populací 4 do 3 dny vzdáleného města. Máte postavené 3 budovy ale jen 2 chcete přestěhovat. Cena tedy bude 5 dní, 4 zásoby a 2 suroviny. Po přestěhování označte nové město jako že teď je útočiště u něj a přepočítejte vzdálenosti. Příklad: Měli jste města se vzdálenostmi: 3 3y 2 2 1x 1 2z 2 kde to "x" znamená že tady je teď útočiště a k "y" či "z" se chcete posunout. Pak budou vzdálenosti v prvním případě 1 1x 2 2 3 3 4 4, a v druhém příkladu 4 4 3 3 2 2 1x 1.

5.2.5 Stavba budovy

Pokud jste splnili nějakou misi co vám dala k dispozici budovu, můžete budovu postavit. Jak dlouho to bude trvat je na budově napsané. Také tam je napsaná cena v Zásobách a Surovinách. Ty musíte mít k dispozici před začátkem stavby. Pokud máte nějaké kempy, které vám suroviny poskytují, sníží se cena o jejich produkci. Každou budovu jde mít jen jednou.

5.2.6 Stavba kempu

Pokud máte město u kterého jsou k dispozici nějaké zdroje, můžete postavit kemp a zdroje začít využívat. Kemp se staví stejně dlouho, jak dlouho trvá mise do příslušného města a jeho stavba stojí 2 jídla a 2 zásoby, tyto nelze platit z jiných kempů, musí být v podobě nahromaděného materiálu. U každého města může být jen jeden kemp. Od momentu kdy je kemp postavený produkuje daný zdroj (Jídlo, Zásoby či Suroviny). To znamená že stavba budov která tyto zdroje potřebuje je odtěď levnější, nebo je potřeba méně nahromaděného jídla na konci týdne, aby útočiště nehladovělo.

5.2.7 Stavba radio-kempu

Ať u města zdroje jsou či nejsou, můžete postavit radio-komunikační kemp a od toho momentu mít zároveň v terénu o 1 skupinu postav víc. Stavba stojí 2 jídla a 2 zásoby jako normální kemp, ale navíc stojí jedny Suroviny každý týden udržet radiostanici v provozu. Pokud surovin nebude dost, radiostanice tento týden nebude fungovat. U každého města může být kemp nebo radio-kemp, ale ne oboje.

5.2.8 Happenning

Pokud útočiště potřebuje, může odpočívat či utužovat kolektiv. To bude stát jedno jídlo, které musí být v podobě nahromaděného materiálu. Happenning zvyšuje Naději, nebo Pořádek v útočišti o 1, dle volby hráčů.

5.2.9 Sběr

Pokud je potřeba, můžou obyvatelé útočiště vyrazit i na průzkum okraje města. Hod' k6, hod 1-3 donesou 1 jídlo, hod 4-5 donesou 1 zásoby, hod 6 donesou 1 suroviny.

6 Mise

Tady je ta velká interakce se základní hrou. Co se tedy mění? Předně do mise se teď vstupuje s:

- Kartou mise (možná ne)
- Připravenými postavami a dovednostmi
- S postihem na Staminu pokud hladovíte
- S hodnotou drzosti vašich postav
- S úrovní skupiny

Úrovní skupiny se myslí průměrné množství dovedností na postavu, zaokrouhleno dolů.

6.1 Příprava před misí

Je pár věcí na které se musíte soustředit, než začnete hrát.

- Drzost postav - Pokud jste tak neudělali už na konci minulé mise, přimíchejte do balíčku Náhod X Y a Z tolik karet "+" kolik je drzost vašich postav
- Specifika mise - Přečtěte si kartu mise a pokud jsou u ní nějaké instrukce k přípravě, řiďte se jimi
- Hlad - Pokud mají vaše postavy postih za hlad, mají jak startovní staminu tak max. staminu sníženou o 2
- Výběr nepřátel - Podle úrovně vaší skupiny U, vyberte náhodně trojici nepřátel tak, aby měli úroveň U, U+1 a U+2. Pokud takoví nepřátelé neexistují vyberte prostě jednoho nepřítele z každé ze tří skupin s nejvyšší úrovní co jsou k dispozici.

6.2 Odehrání mise

Misi odehrajte jako obvykle. Snažte se splnit základní cíl mise:

- Opravit vozidel dost na to aby odvezly všechny postavy v misi
- Získat 3 jídla pro každou postavu na misi
- Získat 1 jídlo za každé 2 zranění se kterými postavy z mise odchází
- Možná něco navíc kvůli kartám úsvitu

Navíc se pokuste splnit cíl, který vám předepisuje mise. Na závěr misi zapište do denníku.

6.3 Taktický ústup

V misi selžete, pokud misi opustíte aniž by ste měli všechny cíle splněné. Pokud ale máte alespoň dost jídla na pokrytí zranění a 1 jídlo navíc pro každou postavu, můžete udělat taktický ústup a misi restartovat.

- Z Každé mise jde ustoupit jen 2x
- Pokud je nějaká postava v misi zabitá, taktický ústup jí neoživí

6.3.1 Vyřazení postavy

Pokud postava v misi umře, skončila. Do restartované mise za ní nastupuje nová postava s úrovní 1. Vyjímkou je pokud váš medik umí nést postavu nebo resuscitovat. Odnesenou postavu jde po misi vyléčit stejně jako zraněnou postavu.

6.4 Výhra

Hurá, uspěli jste. Zvyšte drzost postav o 1. Rozdělte zkušenosti a zamyslete se nad novými dovednostmi, teď je čas si nějaké porídít. Zjistěte kolik jídla a materiálu máte potom co odečtete to co po vás chtěla mise. Zkonvertujte je na jídlo, zásoby či suroviny v následujícím poměru, zaokrouhlete dolů:

- Za velké jídlo přidej 1 jídlo do rezerv útočiště
- Za 3 malé materiály přidej 1 zásoby do rezerv útočiště
- Nebo za 5 malých materiálů přidej 1 surovinu do rezerv útočiště

6.5 Vzdání mise

Pokud se vám zdaří taktický ústup, můžete se rozhodnout misi vzdát a prohrát jí, s tím rozdílem, že se přeživší postavy vrátí do útočiště. Nepřivezete žádný materiál. Všechny postavy budou zraněné, ale živé a získáte tu 1 zkušenost za přežitou misi. Mise samotná zůstává pro jinou skupinu. Snižte drzost postav o polovinu (zaokrouhlete dolů) a odstraňte příslušný počet karet Náhoda+.

6.6 Prohra

Pokud v misi zcela selžete, nepřátelé vás dohnali a snědli, než jste dosáhli útočiště. Mise zůstává na vyřešení pro jinou skupinu. Postavy jsou mrtvé. Snižte drzost postav o polovinu (zaokrouhlete dolů) a odstraňte příslušný počet karet Náhoda+.