

# Kolonie

**Dobrodružství pro stolní RPG.** Žánr: fantasy, urban fantasy nebo sci-fi.

Autor: Martina Magdová [tresserhorn@post.cz](mailto:tresserhorn@post.cz)

Licence: text a náskres podzemí: CC – BY  
<http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>

Obrázky mravenců: volně šiřitelné dílo, zdroj:  
<http://www.clker.com/>

Úkol: zjistěte, co se stalo s učencem (vědcem) Galénem, který **zmizel v podivném portálu** nalezeném před časem v lese. Galén se už kdysi z portálu vrátil, při druhé návštěvě si s sebou vzal velkou přenosnou laboratoř, od té doby je neznámý.

Portál zavede postavy do **podzemního komplexu plného obřích mravenců** (viz náskres)

Pointa: portál zmenšuje. Postavy se přenesly do **skutečného mraveniště**. Neprozrazujte to hráčům hned, ať na to přijdou sami 😊

Obyvatelé kolonie:

**Válečníci.** Brání vchod a chodby před vetřelci. Velká kusadla. Útočí kousnutím, při úspěšném útoku vypustí z kusadel lepidlovou hmotu, která zpomaluje.

**Dělníci.** Opravují, nosí jídlo. Útočí pouze na bezbrannou oběť. Pokud narazí na vetřelce, umějí na něj upozornit válečníky vyloučením chemikálie.

**Královna** (viz legenda k mapce).

**Galén** (viz legenda k mapce).

Obecné: čím je více mravenců **pohromadě**, tím složitějších rozhodnutí jsou schopni. Komunikují **vylučováním feromonů** (pachových chemikálií).

Legenda k náskresu:

Kolonie je trojrozměrná, takže náskres je jejím orientačním průřezem **odshora dolů**.

1: **ústí** do tunelů. Jeden hlavní vchod, desítky vedlejších. U vchodů **barikády** z hlíny, **válečníci drží stráž**.

Nad hlavním vchodem je zavěšený **portál**, kterým se dá vrátit zpět. Mechanismus aktivace portálu lidé pochopí, mravenci ne.

2: změť **chodeb a síní**. Náhodné události v chodbách (hodte kostkou):

- |   |
|---|
| 1 – prochází hlídka<br>2 – propadá se podlaha<br>3 – nájezd otrokářských mravenců z jiné kolonie<br>4 – lepivý sliz na podlaze<br>5 – vpád brouků do mraveniště<br>6 – potopa (v lese prší) |
|---|

v síních (hodte kostkou):

- |  |
|--|
| 1 – bezpečné místo k odpočinku<br>2 – líheň larv<br>3 – měkké stěny, lze kopat tunel nebo past<br>4 – pavouk maskující se za mravence pomocí mimikry se zde skrývá a přepadá oběti<br>5 – zemětřesení (kolem jde srna a dupe)<br>6 – červ (viz 9) se přibližuje! |
|--|

3: místo pádu **pomeranče** do mraveniště. Částečně rozebraný mravenci. Nebezpečí: leptavá oranžová hmota. Předmět: Galénovy zápisky.

Galén se sem vypravil získat **tajemství feromonu**, který vyrábí mravenčí královna a ovládá s ním chování podřízených. Pokud postavy najdou aparaturu, mohou se pokusit nabrat vzorek. *Morální dilema:* látku půjde

pohádkově zpeněžit, ale někdo ji může zneužít...

4: **síň královny**. Královna útočí kusadly a nohama, vypouští feromony s cílem zasáhnout mysl vetřelce a přivolává na pomoc mravence z okolí.

Pokud jsou nalezeny zápisky s návodem (viz bod 3) a náčiní na sběr (viz bod 6), je možné královnu rozdráždit a poté **nasbírat** z ovzduší vzácné feromony s rozličnými účinky.

5: průchody ve zbytcích **parazitické houby**. Nebezpečí uvíznutí v měkkém podkladu, jedovatý plyn.

6: pozůstatek **Galénovy laboratoře**. Předmět: **náčiní** na sběr královniných feromonů.

7: další **Galénův deník**, **zašifrovaný**. Cenný, pokud rozluštěn.

8: **Galénův brloh**. Vědce ovládly feromony a **začal se měnit v mravence**. Nyní je z něj dvounohá zrůda s kusadly, chce oplodnit královnu a zplodit s ní supermravence. Bude chtít po postavách, aby mu s úkolem pomohly; na oplátku prozradí, jak rozluštit zašifrovaný deník.

Útočí chemikáliemi, brloh má plný pastí.

9: **červ** snažící se zničit kolonii. Zátaras ho drží zpátky. Jak dlouho ještě?

Rozved'te dobrodružství:

Kdo Galéna vyslal do mraveniště a proč?

Co obsahuje zašifrovaný deník?

Šlo by portál přenastavit tak, aby z mraveniště začali na svět vylézat gigantičtí mravenci?

Zdroj inspirace: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ant>

