

Palác Vřesového prince

Dungeon Crawl



VŘESOVÝ PRINC BYDLEL V NÁDHERNÉM PANSTVÍ, KTERÉ JE ZAKLETÉ MEZI SVĚTLEM A TMOU V ZEMÍCH SOUMRAKU. V PRAVÝ ČAS, KDYŽ JSOU HVĚZDY A SLUNCE VE SPRÁVNÉM POSTAVENÍ, SE PALÁC PROMÍTNE DO SKUTEČNÉHO SVĚTA A SMRTELNÍCI MOHOU VSTOUPIT – A TAKY ŽE VSTOUPÍ. HLEDAJÍ TAM POKLADY, POMSTU, NEBO ZTRACENÉ PŘÁTELE.

TY (VY) ses rozhodl do paláce vstoupit. Jsi příbuzný alespoň jednoho z ostatních hráčů – sestra, strýc, nevlastní otec, bratránek... Vyber si: jméno, vzhled, reputaci. Hod' D6 a zjisti jaký máš výcvik:

1. **Zabiják.** 2x poškození proti nevědomým.
2. **Rytíř.** Díky brnění máš o D6 víc životů.
3. **Kněz.** 4x denně Zázrak, Vyléčíš D6 životů
4. **Lovec.** Tvé útoky na dálku mají D8 poškození
5. **Čarodějnice.** 4x denně Prokletí: nepřítel útočí s nevýhodou do konce boje
6. **Magič.** 4x denně Kouzlo: útočíš na nepřítele s výhodou do konce boje

Hod' si 4D6, zahod' nejnížší kostku a součet zbytku přiřaď jedné z vlastností dole. Tohle udělej třikrát

Divokost: Udeřit, šplhat, nést, vydržet, zastrašit.

Elegantnost: Uniknout, lhát, mířit, plížit se.

Mazanost: Zpozorovat, najít, pochopit, odjistit, odemknout, reagovat.

Máš 2D6 bodů života. Když ti dojdou, můžeš si kopat hrob. Když odpočíváš ve svatyni, můžeš si vyléčit D6 životů. Nyní si vyber svou sadu vybavení:

- **Lehká zbraň,** D4 poškození (Elegantnost), **Standardní zbraň na dálku,** D6 poškození (Elegantnost)
- **Standardní zbraň,** D6 poškození (Divokost), **Lehká zbraň na dálku,** D4 poškození (Elegantnost)
- **Těžká zbraň,** D8 poškození (Divokost, uber si 1 život, když netrefíš)

Když konáš a výsledek je nejistý, hod' si D20. Pokud hodíš míň nebo rovno příslušné vlastnosti, uspěl jsi. PJ nehází D20 – hráči si hází o odolnost, nebo únik před činnostmi NPC (Divokost pro boj na blízko, Elegantnost pro boj na dálku, Mazanost pro magii). Když ti někdo pomáhá, nebo když máš výhodu, hod' 2D20 a vyber tu nižší. Pokud je osud nepříznivý, házíš s nevýhodou – hod' 2D20 a vyber vyšší.

Tvorba paláce

PJ rozdá 9 mínus počet hráčů malých papírů každému hráči. Z těch budou místnosti paláce. Před kreslením

místnosti si dvakrát hod' nad **Standardními prvky**, at' víš, co se v ní nachází. Nejnížší číslo (šestky se nepočítají) určuje počet cest vedoucích do místnosti.

Každý hráč hodí **Motiv**. Ten musí zakomponovat do *každé* své místnosti.

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1: Voda | 6: Hudba |
| 2: Bestie (zvíře) | 7: Oheň |
| 3: Umění | 8: Hroby |
| 4: Stromy | 9: Stroje |
| 5: Zahrady | 10: Ptáci |

Standardní prvky

1. Poklad (něco cenného)
2. Past (něco nebezpečného)
3. Výzva (něco obtížného)
4. D3 standardních protivníků (někdo/něco)
5. D3+2 menších protivníků (někdo/něco)
6. Speciální prvek (hod' znovu nad **Speciálními prvky** dole)

Speciální prvky

1. Cesta o patro výš
2. Cesta o patro níž
3. Cesta ven z paláce
4. Svatyně (kde si můžeš oddechnout)
5. Velký protivník (někdo/něco důležitého)
6. Tři velcí protivníci (Velký problém)

Do jedné z místností zakomponuj svůj **Cíl**:

1. Tvůj milý/Tvá milá
2. Nenáviděný podělaný šlechtic
3. Lék na matčinu nemoc
4. Ty, ale z minulosti
5. Vzácný a drahý poklad
6. Silné a tajné magické slovo

Průzkum paláce

Zamíchej všechny karty dohromady. Když opustíš místnost PJ náhodně vytáhne kartu z vrchu balíčku a položí ji na stůl tak, aby byla smysluplně spojená s ostatními. Skrz ně se hráči pohybují palácem, jsou v nich NPC, výzvy a další.

Hrajete, dokud postavy nenaleznou to, pro co přišli, a neutěčou z paláce, nebo dokud při tom nezemrou.

Nestvůry

Menší (D6 životů, máš výhodu při útoku i obraně)

Standardní (D8 životů)

Větší (2D8 životů, máš nevýhodu při útoku i obraně)

