D&D

1–4 hráči

Hráč prochází dungeonem. Ten se vytváří z kartiček. Vžyd po bvyčištění jedné místnost se epřiloží nová k jednomu z východů.

# <h1> Postavy </h1>

## <h2> Tank </h2>

Počet životů: 65

Kapacita baterie: 5 energie

Možnost dočasně zvýšit až na 9 energie

Návrat energie: 2/Kolo

Schopnost:

* Cena: 4 energie
* Stane se cílem odvetného útoku nepřítele místo spoluhráče.

Základní zbraň:

* Štít
* Útok: 4+1d6
* Cena: 1 energie

## <h2> Kněz </h2>

Počet životů: 30

Kapacita baterie: 10 energie

Možnost dočasně zvýšit až na 15 energie

Návrat energie: 5/kolo

Schopnost:

* Cena: 5 energie
* Vyléčí libovolnému hráči včetně sebe o 10+2d6 životů

Základní zbraň:

* Pistole
* Útok: 1d6
* Cena: 0 energie

## <h2> Útočník </h2>

Počet životů: 50

Kapacita baterie: 7 energie

Možnost dočasně zvýšit až na 10 energie

Návrat energie: 3/Kolo

Schopnost:

* Limit útoků za tah je 2 místo 1

Základní zbraň:

* Samopal
* Útok: 3d6
* Cena útoku 3 energie

# <h1> Předměty </h1>

Předměty lze předávat mezi hráč libovolně a kdykoliv, mimo souboj.

## <h2> Prsteny </h2>

Hráč může mít najednou oblečené maximálně dva prsteny, na typu nezáleží.

### Prsteny Energie

* Při oblečení zvýší limit energie (Jak maximální kapacitu baterie, tak limit jejího dočasného zvýšení) o 5

### Prsteny životů

* Při oblečení zvýší maximální životy o 10 nebo 15 životů.

## <h2> Lektvary </h2>

Lektvar lze vypít kdykoliv, během souboje i tahu spoluhráče. Není omezeno kolik jich může mít hráč v inventáři

### Lektvar Životů

* Vypitím vyléčí 10 životů / 20 životů / do plné kapacity.

### Lektvar Energie

* Vypitím doplní 3 / 5 / 7 energie i přes Kapacitu baterie až do Dočasného limitu.

## <h2> Brnění </h2>

Může být oblečené pouze jedno.

Snižuje příchozí poškození o 5

## <h2> Zbraně </h2>

Hráč může mít libovolný počet zbraní v inventáři, ale oblečenou ve slotu na kartičce pouze jednu. Oblečenou zbraň může hráč vyměnit s jinou v inventáři pouze pokud se právě nenachází v souboji.

Na kartičce zbraně se nachází cena jejího použití značená hvězdičkou, poškození je značené „DMG“

# <h1> Příprava hry </h1>

Z kartiček místností se oddělí startovací, která je z obou stran stejná. Zbývající kartičky místností se rozdělí podle rubu na dvě hromádky. Stejně tak se rozdělí i kartičky předmětů a nepřátel. Doprostřed stolu se položí startovací kartička, která je z obou stran stejná. Na ni postavte figurku skupiny. Ta představuje celou skupinu hráčů, která se pohybuje společně. Pokud je ve hře Útočník, vezme si rozšiřující tabulku s životy do 50 životů, pokud je ve hře Tank, vezme si tabulku doplňující do 65 životů. Všichni hráči si postaví žetony označující životy a manu na jejich maximální hodnoty na stupnicích na tabulce postavy. Tzn Kněz životy na 30 a energii na 10, Tank na 65 a 5, a Útočníci životy na 50 a energii na 7.

# <h1> Průběh hry </h1>

Průběh kola

Vstup do nové místnosti

Pokud v žádné místnosti není nepřítel, skupina se rozhodne, kterými dveřmi bude pokračovat dál. Sejme vrchní kartičku z balíčku místností 1, pokud ta došla, berte z hromádky 2. V takovémto případě zamíchejte mezi ostatní předměty hromádku předmětů „2“ a stejně tak s hromádkou nepřátel.

Sejmutou kartičku místnosti přiložte k libovolnému volnému východu z libovolné místnosti. Vždy se snažte bludiště stavět tak, aby se dala přiložit další místnost. Nevadí, pokud to bude vycházet tak, že by vchod místnosti vycházel do zdi a nenavazoval, prohlašte to za slepou chodbu.

Po vstupu do nové místnosti postupně lízejte z balíčku nepřátel, dokud součet jejich velikostí nebude stejný jako počet místa v místnosti. Pokud líznutím nepřítele místo přesáhnete, nechte to. Pokud v balíčku není dostatek nepřátel, nedá se nic dělat :)

Po vstupu probíhá hra v kolech

Vždy se střídají postupně všichni hráči ve skupině.

Tah hráče

Během tahu hráč smí jednou zaútočit, použít libovolný počet předmětů a měnit si výbavu. Svoji schopnost můžete použít kdykoliv a počet použití není omezen, ale mana je limitovaná.

Útok

Když se hráč rozhodne zaútočit, vybere si z nepřátel v místnosti protivníka. Hodí správným počtem kostek, podle své zbraně, odečte případnou obranu protivníka a o výsledné číslo sníží nepřítelovy životy. Pokud protivníkovy životy klesly na nulu nebo pod ni, odstraňte ho ze hry. Pokud ne, přichází odvetný úder. Hoďte správnými kostkami podle protivníkova útoku, od útoku odečtěte případné brnění hráče a o výsledek snižte hráčovo zdraví posunutím žetonku na jeho stupnici.