

# DUNGEONS AND DZIEKANS

## SŁOWNICZEK—

debata = walka

argument = atak

przeczytanie regulaminu = obrona

energia = "życie" (po przegranej debacie jesteś wykończony)

## PRZEDMIOTY—

przedmioty na planszy 0:

- słabe notatki (niewielka pomoc przy ataku)
- nieaktualny regulamin przedmiotu (niewielka pomoc przy obronie)

przedmioty na planszy 1:

- automat
  - ładne wdzianko ( + poziom charyzmy)
  - dobre notatki ( + atak)
  - nowy regulamin ( + obrona)
  - energetyk ( + energia)

przedmioty na planszy 2:

- złoty strzał

## STATYSTYKI—

zaczynasz z poziomem 0 charyzmy, atakiem x, obroną z, życiem y

Dodatkowo masz losowo wybraną zaletę

możliwe zalety początkowe:

- charyzma (zaczynasz z charyzmą na poziomie 1)
- inteligencja (twoje argumenty mają sens - lepszy atak)
- dobra pamięć (pamiętasz co jest w regulaminie - lepsza obrona)
- wytrchwałość (więcej energii)

# CHARYZMA-----

Charyzma daje ci szansę wygrać walkę poprzez rozmowę z x% szansy powodzenia

Może być na poziomie 0, 1, lub 2

Podwyższana jest jeśli urodziłeś się w ten sposób, albo znalazłeś "wdzianko"

Jeśli masz charyzmę poziomu 1, masz możliwość wykupienia się w łaski osób na planszy 1 (nie ma bonusu za poziom 2 na planszy 1)

Charyzma poziomu 2 - Możliwość zdania się na szczęście na planszy 2

plansza 1:

- wykładowca:

- jeśli uda ci się wyjaśnić że to wszystko pomyłka, wykładowca powie ci o spacerującym po wydziale dozorcę z kluczami do wyjścia

- dozorca

- jeśli ci się uda go zagadać, usłyszysz jego historię. Jak sam był kiedyś studentem, jak stracił wszystko próbując opłacić swoje warunki i musiał zostać dozorcą...

"Dzięki że posłuchałeś jak stary dziad się użala nad życiem. Wiesz co? Idź. Będę udawał że cie nie widziałem"

plansza 2:

- rektor

- Z pomocą najlepszej przemowy, jaką Dziekan kiedykolwiek słyszał, odnajdujemy ostatni skrawek empatii i człowieczeństwa, który tak bardzo starał się ukryć i wykorzystujemy go przeciwko niemu

Możesz zwiększyć charyzmę tylko "wdziankiem" które niewiadomo czy zdobędziesz i losowo dobieganymi zaletami początkowymi.

Szansa na zdobycie obu w jednej grze jest minimalna.

Plus do charyzmy oznacza też że jesteś znacząco słabszy w walce, bo zamiast wylosować zalety i przedmioty które pomogłyby ci w walce, wylosowałeś takie które pozwolą ci ją całkowicie ominąć. Nie masz więcej życia, czy ataku które dostałbyś inaczej na początek lub z automatu

Masz mniejsze szansę przeżycia na pierwszej planszy i praktycznie zerowe szanse wygrania gry, jeśli próba oczarowania przeciwnika nie zadziała i będziesz musiał z nim walczyć

Luck based run. Każde zakończenie wymaga przejścia przez przynajmniej dwóch przeciwników. Dwie osoby przez które trzeba przejść, modląc się żeby udało się je zgadać

## AKCJE

---

- ruch
- interakcja z przedmiotem na polu (schody, automat, podniesienie notatek...)
- po spotkaniu postaci:
  - rozmowa (jesli ma się charyzmę, szansa zagadania x%)
  - rozpoczęcie debaty (walki)
  - brak możliwości ucieczki (mamy już jedną luck based mechanic omijającej walkę, nie potrzebujemy drugiej)
- debata/walka :
  - podanie argumentu/atak - obrażenia bazowe +/- 2 (żeby był nieduży element losowości)
  - obrona regulaminem - "chwila, to nie jest w zakresie materiałów" - szansa na nulowanie części argumentów/ataku

## GAMEPLAY

---

Poruszasz się po mapie, zbierasz przedmioty, dyskutujesz z różnymi pracownikami wydziału

### Plansza 0

- zbierasz słabej jakości ekwipunek
- zapoznajesz się z mechanikami
- wybierasz gdzie iść dalej

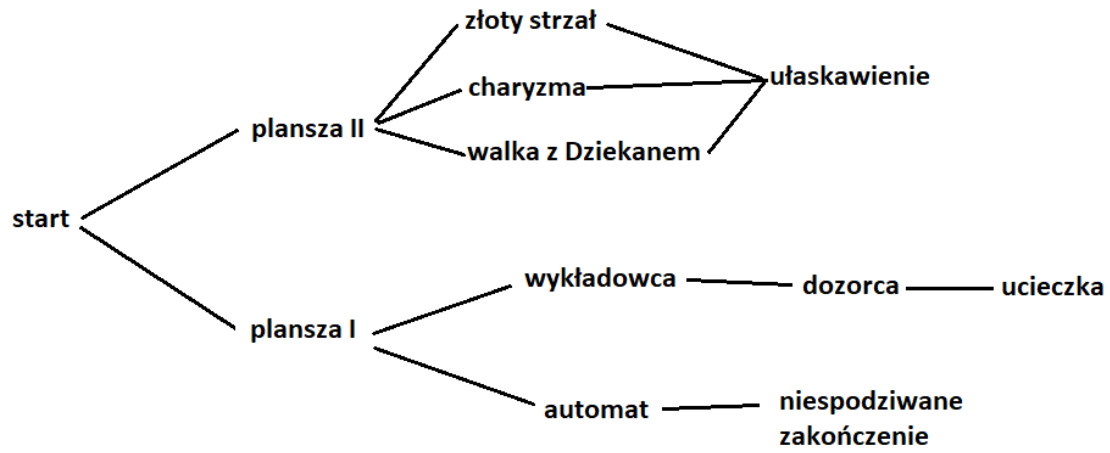
### Plansza I

- spotkanie z wykładowcą
- "dowiedzenie się o dozorcę" - po pomocy wykładowcy, dozorca zacznie się pokazywać w swojej lokacji przy wyjściu
- spotkanie z dozorcą
- możliwość niepełnego zakończenia, po przejściu przez dozorcę i wykładowcę, uciekając głównym wyjściem
- spotkanie z automatem

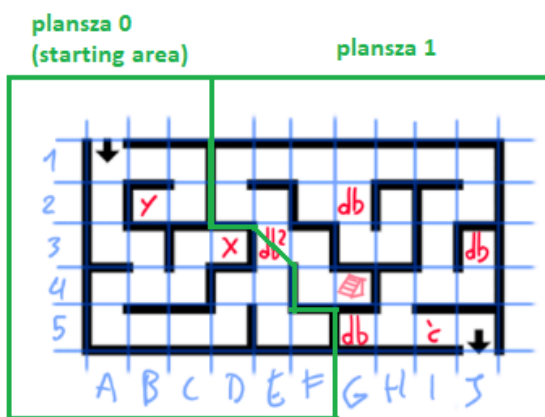
### Plansza II

- konfrontacja z rektorem
- szansa na znalezienie złotego strzału i rozwiązanie problemu pokojowo
- po wygranej debacie z rektorem twoje winy zostają przebaczone

## ZAKOŃCZENIA



## MAPA



## **Q&A**-----

dlaczego możemy debatować z dozorcą na poziomie magistra?

Rozmawiając z nim poprzez charyzmę dowiadujemy się że też studiował na wydziale, ale warunki go zniszczyły.

nigdy nie dostał papierów i teraz spłaca długie jak dozorca

## **MOŻLIWE DO DODANIA JAKO ŻART**-----

- okulary

- zaleta początkowa szybkości

- debata ze studentem debilem? Postać na planszy 0, która zadawałaby 0 obrażeń bo gada same głupoty, żeby przedstawić jak wygląda walka