

# Blue rose - hra pre jedného hráča

## Rozprávanie príbehu

1. Vyberieme tému (1 zo 100 tém z knihy) a určíme, kto je zadávateľ (kto nám vlastne o tom povedal, od koho je tá informácia...)
2. Vyberieme miesto, kde sa téma odohráva. Je dosť pravdepodobné, že to bude súčasťou zadania. (bod 1). Ako defaultné miesto je obvykle možné použiť hlavné mesto Aldis.
3. Vyšetrovanie informácií, ohľadom zápletky. (vypočúvanie ľudí, hľadanie stôp...)

Výsledkom vyšetrovania bude:

- a) Príbeh je pravdivý a nie je za ním nič viac (zadávateľ questu je nepodstatný)
- b) V skutočnosti ide o útok temných síl (zadávateľ questu je nepodstatný)
- c) V skutočnosti je do toho zapletený nejaký iný človek aj jeho úmysly (je tu šanca, že zadávateľ questu je v tom namočený)
- d) Ide o akciu nejakej inej frakcie (veľká šanca, že zadávateľ questu je v tom namočený)

Ak sa ukáže, že zadávateľ je v tom namočený, tak:

## Menšie postrehy

- Ak hráč urobí v rámci pána hry nejaké rozhodnutie (napr.: Jano bol somár od mala), treba si to zapísať. S takýmito faktmi treba rátať aj neskôr.

## Spôsob hrania

Ak sa treba nejak rozhodnúť (v rámci pána hry), tak jednoducho určíme, na koľko percent je nejaká možnosť relevantná. (Hľadáme, či si podozrivý nepísal denník, keďže je to u miestnych ľudí zvykom. A tak je povedzme 75% šanca, že si ho písal a že ho môžeme objaviť) Potom už stačí len hodiť percentuálnou kockou.

## Skúsenosti

Na konci splnenia questu, hráč postúpi o jeden level. (Za splnené dobrodružstvo). Ako odmenu by sa mu malo dostať taktiež niečo od zadávateľa questu (napr. celé dobrodružstvo bolo o tom, že zmizlo nejaké dievča obchodníka, ktorý požiadal o pomoc. Tento obchodník nám za jej nájdenie môže dať niečo zo svojho tovaru, možno má náhodou aj nejaký raritný presmet. A čo je najdôležitejšie, rozhlási po celom kraji, že sme mu pomohli, čo nám vylepší kde kade našu reputáciu...)