

# Soumrak nad turnajem

**Shrnutí:** místní šlechtic organizuje narozeninový turnaj pro dědice který právě dovršil dospělosti. Jeden z představitelů ale zapomene přinést dárek, což se stane impulsem k agresivním politickým manévřům. Rozuzlení bude záležet na akcích družiny.

## Hlavní scény

### 1. Recepce

- Hráči dostanou možnost přihlásit se na turnaj a ostatní akce (melee brawl, střelba na terč, magický souboj...)
- Představitelé jednotlivých frakcí se dostaví před šlechticem a odevzdají dar pro dědice, až na jednoho, který na dar zapoměl a uvědomí si to na posledních chvílích
- Představitelé frakcí požádají družinu o pomoc - ať už za účelem "save face", nebo k prohloubení problémů

### 2. Turnaj

- Hlavní event. Pokud se hráči přihlásili na nějakou z akcí, teď jí odehrají
- Hlavní akce z politikaření proběhnou v této době, kdy se všichni soustředují na hry
- Kamarád dědice (viz níže) se během této doby pokusí ukrást artefakt jedné z frakcí a nastrčit jí do stanu jiné

### 3. Závěrečný banket

- Rozuzlení všech linek

## Frakce

Frakce	Příslušná motivace	Krátký popis	Co vypadá že chtějí	Co skutečně chtějí	Dárek
Šlechtic	N/A	Patron okolí, příslušník dlouhé linie místní šlechty, tradiční, přísný, ale benevolentní	Dodržení staletých tradic, ale zároveň aby se všichni cítili poslechnutí	Zachovat mír a pořádek	N/A
Dědic	N/A	Jedináček, arogantní ale dobře vychovaný (takže to nedává okázale najevo)	Aby se mu prokázal respekt který mu náleží,	Stát se absolutistickým pánem	N/A

			pořádek		
Přítel	Identifikovat zlo	Přítel (mileneček?) dědice, warlock, drží se stranou aktivního dění, ale když dědic má volno tak je skoro vždy k vidění s ním	Stát se rádcem dědice, mít s ním blízký vztah	Uvrhnout region do chaosu v prospěch Běsa	N/A
Církev	Ruiny ve Stráži		Zavedení církevních škol a hospiců k pomoci vesničanů	Změnit region na církevní půdu	Starý rodinný portrét (nalezen v ruinách)
Gilda	Léčivý pramen		Pozemkovou reformu, která by umožnila budování nových manufaktur	Oligarchii centered around their guild	Láhev léčivé vody
Rada vesničanů	Hrdinství		Rozšíření práva pohybu, aby mohli s větší svobodou vybrat si vlastní obor	Demokratizaci (větší rozhodovací pravomoc pro Radu)	(hand-made tapestry)

## Poznámky

- Toto dobrodružství navazuje na noc goblinů - je lepší pokud elementy z prvního dobrodružství se promítnou i sem (např. Pokud hráči zapomenou po dobrodružství zajít k léčivému prameni, Gilda bude ta co zapomene přinést dárek)
- Pokud hráči nebudou mít žádný nápad, jedna z možností to "save face" je vyhrát turnaj a nabídnout trofej z ní (je to "cheap" a všichni to ví, ale technicky "good enough")

## Speciální pravidla

- **Nebojové akce během turnaje:** pokud je to jednoduchá akce volte jeden hod, pokud je to něco složitějšího *that involves several actions or players, use the Clock*
- **Jousting:** Animal Handling vs 10 (fail: disadvantage, success: normal roll, critical success: advantage), roll for both sides to hit minus opponent's AC -> pokud vyhraješ 3x

(tzn. Pokud tvůj rozdíl hodů je větší než oponentovo) nebo pokud je rozdíl obou rozdílů 10+ (= protivník sražen z koně) vyhraješ souboj