Špičatý klobouk

Systém událostí na cestách

Slovo úvodem

Vítejte! Toto je překlad průvodce pro používání Systému událostí na cestách. Tento systém nebyl navržen s cílem dosáhnout realismu poutí a cestování při hraní Dračí Hlídky, DND či jakéhokoliv systému, ale s cílem udělat cestování vzrušující a nápadité. Je určen k tomu, aby znovu vytvářel atmosféru a zvyšoval atraktivitu cestování, se zaměřením na dramatické scénáře spíše než na reálné mechanismy cestování. SUC byl také vytvořen pro ty, kteří považují sledování ušlých vzdáleností v závislosti na tempu, nálož a jiné detaily jiných cestovních systémů ve hře za únavné. Jeho design se soustředí na to, aby tyto prvky byly jednoduché a minimální. Proto není nejlepší volbou, pokud hledáte realistický zážitek z cestování. Tento průvodce nepopisuje, jak funguje příděl jídla nebo kolik území skupina pokryje během cestování, ale spíše vám poskytne způsob, jak to zohlednit, přičemž prioritou je vzrušení u stolu a design cestování zaměřený na příběh. Můžete samozřejmě přidat více specifik, jako je příděl jídla nebo pokrytá vzdálenost, ale tento průvodce se o to nesnaží, ani Systém cestovních událostí nebyl s tímto cílem navržen. Tento dokument si můžete uložit na svůj vlastní Google Disk pro snadné použití tím, že ho zkopírujete a vložíte do svého vlastního Google dokumentu.

Vzdálenosti

Systém událostí na cestách (zkráceně SUC) měří vzdálenost ujetou cestou pomocí Událostí. Čím delší je vzdálenost, tím více Událostí skupina „narazí“. Vzdálenosti jsou měřeny ve třech kategoriích.

BLÍZKÉ
VZDÁLENÉ
VELMI VZDÁLENÉ

Záměrně zde neuvádíme příkladné vzdálenosti. Blízko může být 6 -10 mil, nebo až 20 mil. Je na Pánovi jeskyně, aby rozhodl, kolik času stráví na každém „úseku“ cesty. Jakmile přibližně odhadnete vzdálenosti na své mapě, budete přesně vědět, kolik událostí skupina během cestování zažije.

Události

Události jsou hlavní součástí Systému cestovních událostí. Událost je cokoliv, co se stane během cestování, a Pán hry rozhoduje, jaké události nastanou. Kolik událostí se stane během cesty na určité místo, závisí na vzdálenosti, kterou cestujete.

BLÍZKÉ: 1 UDÁLOST
VZDÁLENÉ: 2 UDÁLOSTI
VELMI VZDÁLENÉ: 3 UDÁLOSTI

Jakmile skupina narazí na počet událostí určený ujetou vzdáleností, dorazí do cíle.

Autor: Pointy Hat, překlad via @Zlatohlávek

TIP: Je důležité poznamenat, že máte absolutní svobodu úpravit tyto počty. Ve skutečnosti samotný systém tyto úpravy podporuje. Pokud máte pocit, že vzdálenost, kterou skupina cestuje, je dostatečně dlouhá na to, aby si zasloužila 4 události, protože chcete, aby cesta působila delší, můžete si ji klidně upravit. Také vám nic nebrání přidat další událost na krátkou vzdálenost, pokud to vyžaduje potřeba příběhu. **Spousta událostí se může stát i během krátké procházky!** Místo toho, abyste se zaměřovali na konkrétní vzdálenosti, se zeptejte sami sebe, jaký dojem by tato cesta měla vyvolat. Tato čísla jsou jen vodítkem.

Typy Událostí

Jakmile znáte počet událostí, jste připraveni vybrat samotné události. Události jsou rozděleny do tří hlavních kategorií a každé je přiřazena barva, kterou můžete umístit na svou mapu pro rychlou orientaci.

ČERVENÉ - Soubojové události:

Tyto události jsou bojové scénáře. Protože jste záměrně umístili bojovou událost, mohou to být příběhově relevantní bojová setkání, která se odehrají během cestování, což systémy založené na náhodných tabulkách nezohledňují. Bojové události mohou být příležitostí ukázat monstrózní flóru a faunu vašeho světa nebo skvělým způsobem, jak zvýšit tempo po dlouhé části hraní rolí.

Červené události nejsou jen o mechanickém boji - jsou to dramatické scény, které definují charakter hrdinů a posouvají příběh kupředu. Každý meč tasený na cestě by měl mít svůj důvod a svůj význam.

Příklady:

- *Skupina cestuje úzkou soutěskou, když si všimnou, že na skalních římsách nad nimi stojí siluety ozbrojených postav. Jsou to bratři mladého bandity, kterého skupina zabila před třemi měsíci během obrany vesnice. Bratři dlouho stopovali hrdiny a konečně našli ideální místo pro pomstu - soutěsku, ze které není úniku. "Zabili jste našeho nejmladšího," volá jejich vůdce seshora. "Teď se za něj zodpovíte." Kameny začínají padat z výšin jako první salva před útokem. Skupina má na výběr - pokusit se probojovat úzkou soutěskou pod palbou, nebo se postavit bratrům tváří v tvář v nerovném boji. Zajatí bandité prozradí, že jejich mrtvý bratr zanechal sirotka, jehož osud teď závisí na výsledku střetu.*
- *Na křižovatce cest čeká na skupinu osamělý rytíř v zářivé zbroji, který klečí u malého oltáříku. Když se hrdiny přiblíží, rytíř povstane a představí se jako Sir Aldric, rytíř-poutník sloužící dobrotivému božstvu. "Můj pán mi ve snu ukázal vaše tváře," řekne klidně. "Poslal mě, abych otestoval vaši hodnotu čestným soubojem. Nejde o život, ale o prokázání, zda jste hodni úkolu, který před sebou máte." Rytíř navrhuje sérii jednotlivých soubojů, ale pokud skupina odmítne nebo se pokusí ho obejít, smutně zavrtí hlavou. "Pak nejste ti, za které jsem vás považoval." Jeho božské*

požehnání se změní v prokletí a rytíř zaútočí s plnou silou, protože zklamaný bůh požaduje trest za zbabělost.

- *Skupina se probouzí za úsvitu a zjišťuje, že jsou obklopeni. V noci je obklíčila jednotka žoldáků v uniformách místního gangstera, kterému skupina již několikrát překazila skřížila plány. Vůdce žoldáků drží v ruce pergamen s portréty hrdinů. "Jeho excelence nabízí za vaše hlavy velmi štědrou odměnu," oznámí s úsměvem. "Můžete se vzdát a přijít jen o svobodu, nebo můžeme udělat věci... komplikovaně." Žoldáci mají výhodu počtu a připravenosti, ale skupina má na své straně důvěrnou znalost terénu a nepředvídatelnost. Během boje se může ukázat, že někteří žoldáci nejsou úplně přesvědčeni o spravedlnosti své věci - úplatky nebo přesvědčování mohou strhnout část nepřátel na stranu hrdinů.*
- *Cesta vede skupinu přes staré bojiště, kde před stoletím proběhla krutá bitva. Právě vychází měsíc a jeho světlo má podivně rudý nádech. Znenadání se ze země začínají zvedat kostlivé ruky a skupina se ocitá uprostřed armády nemrtvých válečníků. Tito duchové nemohou najít klid, dokud jejich čest nebude obnovena v boji. Kostlivci útočí vlnami, ale nejde jen o přežití - skupina musí najít způsob, jak uklidnit jejich duše. Možná musí najít a pochovat ostatky velitele, nebo splnit nějaký nedokončený slib. Každý padlý kostlivec šeptá poslední slova, která mohou být vodítkem k vyřešení prokletí. Pokud skupina najde správné řešení, nemrtví se rozplynou v pokoji, ale pokud pouze bijí, duchové se budou vracet stále silnější.*
- *Na úzké cestě vedoucí přes horský most se skupina setká s jinými dobrodruhy - svými hlavními rivaly z města. Oba týmy míří ke stejnému cíli: k pokladu v opuštěné věži. Rivalové navrhují "malou soutěž" - souboj o právo být první u cíle. "Nic osobního," usmívá se jejich vůdkyně, elfka s pojizvemím přes levé oko. "Prostě jsme lepší než vy." Most je úzký a dlouhý, taktakže obě skupiny se nemohou vyhnout. Souboj se rychle změní v chaotickou bitvu na vratké konstrukci nad propastí. Některé prkna mohou povolovat, lana praskat. Rivalové však nejsou zločinci - pokud někdo z hrdinů spadne, pokusí se ho zachránit. Výsledek určí, kdo dorazí k cíli první, ale také může položit základ budoucího přátelství nebo prohloubení rivality.*
- *Skupina vchází do starobylého lesa, aniž by věděla, že vstoupila na území chráněné starým pralesníským duchem. Stromy se začínají pohybovat, větve se natahují jako prsty a kořeny vyrůstají ze země. Zjevuje se vysoká postava z kůry a listí - starý ent, strážce tohoto místa. "Lidé přinášejí jen smrt a ohon," hřmí hlubokým hlasem. "Neprošel zde žádný z vaší rasy po celá léta, a to měl zůstat." Ent neútočí hned - dává skupině šanci odejít. Ale pokud se pokusí projít silou nebo jej ignorují, příroda sama se proti nim obrátí. Boj proti entovi znamená bojovat proti celému lesu - padající větve, útočící zvířata, bažinaté půda pod nohama. Jedinou možností je přesvědčit enta o jejich dobrých úmyslech nebo mu nabídnout nějakou službu na ochranu lesa.*

MODRÉ- Roleplayové události:

Tyto události jsou roleplayové scénáře. Mohou sahat od příležitosti setkat se s novým užitečným NPC až po napjatou vyjednávání s nepřátelským NPC. Roleplayové události mohou mít stejně vysoké sázky jako bojové události a protože nemusí být vyváženy stejným způsobem jako boj, mohou být sázky pro skupinu mnohem vyšší. Roleplayové události jsou

také dokonalým způsobem, jak ukázat něco, co je při tvorbě světa často ignorováno; stejně jako tvorba světa zahrnuje vytváření geografie, fauny a flóry, zahrnuje také vytváření různých kultur a jejich zvyků. Roleplayové setkání může selhat kvůli specifickým pravidlům etikety dané kultury, které skupina nedodrží.

Příklady:

- *Při procházce vesnicí skupina potká plačící ženu - babičku Anežku, která ztratila svého vnuka. "Malý Tomášek šel na jahody do lesa a už se nevrátil," naříká. "Je mu teprve šest let!" Místní lidé jsou rozčílení, ale nikdo se neodváží jít ho hledat, protože "v lese straší." Ve skutečnosti jde o místní pověru o zlém čarodějovi, která vznikla kvůli starému poustevníkovi Hermínovi, který žije hluboko v lese a místní si o něm vymýšlejí. Skupina může nabídnout pomoc s hledáním, ale musí nejdříve překonat podezřívavost vesničanů, kteří cizincům příliš nedůvěřují. Anežka je ochotná platit svými úsporami, ale ostatní vesničané varují, že "cizáci možná pracují s čarodějem." Skupina musí získat důvěru místních, dozvědět se více o topografii lesa a možná překonat své vlastní předsudky vůči "podezřelému" poustevníkovi.*
- *Skupina dorazí k důležitému mostu přes řeku, ale přechod blokuje ozbrojená stráž. Kapitán Horáček vysvětlí situaci: "Most patří vévodovi, ale nedávno ho poničila povodeň. Opravy budou stát spoustu peněz, takže pán nařídil vybírat mýtné." Problém je, že místní obchodníci a farmáři protestují - mýtné je tak vysoké, že si ho nemohou dovolit, ale objížďka přes jiný most znamená tři dny navíc. Skupina se ocitá uprostřed napjaté situace mezi stráží, která jen plní rozkazy, a místními lidmi, kteří čelí ekonomické krizi. Stará obchodnice Božena nabízí skupině zaplacení mýtného, pokud přesvědčí kapitána o snížení poplatků. Kapitán je rozumný muž, ale nemůže ignorovat vévodovy rozkazy. Možná existuje kompromis - dočasné snížení, platba ve splátkách, nebo alternativní forma služby vévodovi.*
- *Ve vesnici skupina narazí na veřejnou hádku mezi dvěma rodinami. Kovář Václav obviňuje souseda Františka, že jeho syn Pepík "kazí" jeho dceru Marjánku. "Chytil jsem je, jak se líbají za stodolou!" křičí Václav. "Má dcera není pro nějakého farmářského syna!" František odpovídá neméně hlasitě: "Můj Pepík je slušný chlapec! Vaše Marjánka za ním běhá sama!" Situace je složitá tím, že obě rodiny jsou v vesnici důležité a jejich spor rozděluje místní komunitu. Starosta vesnice by rád viděl mír, ale neví, jak situaci vyřešit. Mladí lidé se skutečně mají rádi, ale jejich rodiče mají předsudky - kovář se považuje za lepšího než farmáře, zatímco farmář má víc půdy a je bohatší. Skupina může pomoci jako neutrální prostředník, najít kompromis, nebo navrhnout řešení, které uspokojí obě strany.*
- *V hostinci skupina potká záhadného muže v tmavém plášti, který tvrdí, že je obchodník. Ostatní hosté o něm šeptají a hostinský vypadá nervózně. "Přišel včera večer a od té doby se chová divně," šeptá služka. "Vždycky sedí u okna a pozoruje ulici. A má moc peněz na obyčejného obchodníka." Místní lidé začínají podezírat, že je to špión, zloděj, nebo něco horšího. Skupina může zkusit s mužem začít rozhovor a zjistit pravdu. Ve skutečnosti je to otec, který hledá svou unesenou dceru a dostal informaci, že ji drží skupina zločinců někde v okolí. Je nervózní, protože neví, komu důvěřovat, a bohatý, protože prodal všechen svůj majetek, aby mohl zaplatit výkupné. Jeho podezřelé chování je způsobené strachem a zoufalstvím, ne zločinným úmyslem.*

Autor: Pointy Hat, překlad via @Zlatohlávek

- *Skupina cestuje po silnici, když je dostihne rychlý kočár s erbem místního šlechtice. Z kočáru vystoupí elegantně oblečený muž a představí se jako baron Černín. "Slyšel jsem o vás zajímavé věci," říká s úsměvem. "Rád bych vás pozval na večeři do svého zámku." Pozvání vypadá upřímně, ale skupina neví, co si baron od nich slibuje. V hostinci se dozví, že baron je známý svou pohostinností, ale také svou zvědavostí - rád sbírá informace o cestujících dobrodruzích. Někteří ho považují za neškodného snoba, jiní varují, že je to intrikán. Skupina musí rozhodnout, zda pozvání přijme, a pokud ano, jak se připraví na formální večeři u šlechty. Baron skutečně chce jen zajímavou společnost a příběhy z cest, ale očekává odpovídající etiketu a zdvořilost.*
- *Na tržišti skupina narazí na hlasitou hádku mezi dvěma obchodníky. Starší muž jménem Matěj obviňuje mladšího konkurenta Jakuba z prodeje nekvalitního zboží. "Tvoje sekery se lámou po týdnu!" křičí Matěj. "Kazíš mi pověst celého cechu!" Jakub se brání: "Moje nástroje jsou levnější, protože nepotřebuji zlaté výzdoby! Lidé chtějí funkční nářadí, ne šperky!" Hádka přitahuje pozornost a tržiště se rozděluje na dva tábory. Starší zákazníci podporují Matěje, mladší Jakuba. Skupina může situaci ignorovat, nebo se pokusit zprostředkovat. Problém je v generačním konfliktu - Matěj představuje tradiční řemeslnou kvalitu, zatímco Jakub nabízí dostupné zboží pro chudší zákazníky. Oba mají částečně pravdu a každý slouží jiné části trhu.*

ŽLUTÉ - Průzkumné události:

Tyto události jsou průzkumné scénáře. Není lepší události, která by ukázala svět, než průzkumné události, protože přesouvají pozornost od lidí a monster k samotné zemi. Jsou to příležitost, jak udělat fantastická místa, která vaše skupina navštěvuje, hmatatelná a nutí je přijít na způsob, jak je překonat a dobýt. Průzkumné události nabízejí skvělou alternativu k bojovým a roleplayovým setkáním, protože přesouvají pozornost na postavy, které řeší problémy pomocí svých dovedností, jako je přežití, plížení nebo dokonce méně obvyklé dovednosti, jako je ovládání zvířat a ovládání vozidel. Je to také skvělý způsob, jak zavést koncept dovednostních výzev do vašich her.

Example:

- Skupina dorazí k řece, kterou musí překročit, ale zjistí, že obvyklý brod je neprůchodný kvůli nedávným dešťům. Voda je rychlá a studená, hluboká asi po prsa dospělému muži. Na druhém břehu vidí cestičku pokračující k jejich cíli. Most je vzdálen celý den cesty proti proudu. Skupina musí najít způsob, jak se dostat přes vodu. Mohou zkusit najít mělčí místo, postavit improvizovaný vor z padlých stromů, nebo použít lana k bezpečnému přechodu. Poblíž roste několik velkých dubů s pevnými větvemi. Proud je nejsilnější uprostřed řeky, ale u břehů jsou tichá místa. Jeden z členů skupiny si může všimnout, že voda je neobvykle studená i na podzim, což může znamenat, že pramení z horských ledovců a bude ještě studenější ráno.
- Ve složitém lesním terénu skupina zjistí, že ztratila hlavní cestu. Kolem jsou samé podobně vypadající stromy a křoví, a slunce je schované za mraky, takže není jasné, kterým směrem pokračovat. Mají mapku, ale není příliš detailní a neoznačuje menší stezky. Skupina může zkusit najít nějaké orientační body - potok, který by je dovedl zpět k civilizaci, vysoký strom na vyhlídku, nebo stopy jiných cestovatelů. V okolí jsou

zvířecí stezky, které mohou vést k vodě nebo k okraji lesa. Někdo si může všimnout kouře v dálce, který by mohl znamenat obydlí. Poblíž jsou také zvláštní značky na stromech - možná orientační znamení místních dřevorubců nebo lovců. Skupina musí rozhodnout, zda riskuje a bude následovat nejistou stopu, nebo se pokusí najít bezpečnou cestu zpět.

- Cesta vede po úbočí kopce, ale nedávné deště způsobily, že část stezky se sesunula. Před skupinou je úsek dlouhý asi padesát metrů, kde je půda rozbahněná a nestabilní. Pod nimi je sice jen mírný svah, ale pád by znamenal bolestivé kotálení a možné zranění. Na jedné straně je příkrá skála, na druhé hustý trnitý křoví. Skupina musí najít způsob, jak nebezpečný úsek překonat. Mohou zkusit obejít problematické místo přes křoví (s rizikem poranění), opatrně projít po okraji sesuvné půdy, nebo najít způsob, jak si cestu zpevnit - například pomocí větví a kamenů. Jeden ze členů může zpozorovat, že některé části cesty vypadají stabilněji než jiné, nebo najít staré kořeny stromů, které by mohly poskytnout oporu.
- Po nočním lijáku skupina zjistí, že cesta údolím je zaplavená. Není to nebezpečná povodeň, ale voda sahá asi po kolena a má asi dvě stě metrů na šířku. Dno je bahnité a kluzké, navíc není jasné, kde jsou skryté díry nebo pařezy. Objízdka by znamenala celý den navíc přes kopcovitý terén. Skupina může zkusit projít zaplavením přímo, ale bude potřebovat způsob, jak si ověřit hloubku a najít nejbezpečnější cestu. Mohou použít hole nebo klacky k sondování dna, pomoci si navzájem při přechodu, nebo najít způsob, jak uchránit vybavení před vodou. V okolí rostou vrby s dlouhými ohebné větvemi, které by mohly sloužit jako pomocné lana. Někdo si může všimnout, že voda tečte pomaleji v určitých místech, což může značit mělčinu.
- Časně ráno skupina vstoupí do údolí, kde leží hustá mlha. Viditelnost je omezená na pár metrů a není jasné, kde pokračuje cesta. Okolní terén má několik podobných stezek a skupina může snadno zabloudit do slepých údolí nebo bažin. Mlha má zůstat až do poledne, ale skupina nemůže čekat, protože má důležité setkání. Musí najít způsob navigace v omezeném viditelnosti. Mohou použít kompas (pokud ho mají), následovat zvuk potoka, který by je měl dovést správným směrem, nebo najít jiné orientační znamení. Mlha také může skrývat nebezpečí jako díry v zemi nebo nízké větve. Skupina musí koordinovat své pohyby a vyhnout se rozptýlení. Někdo si může všimnout, že vítr fouká z určitého směru, což může pomoci s orientací.
- Cesta vede po úzké římsě ve skalní stěně, ale několik metrů římsy se zřítilo a zanechalo mezeru širokm asi dva metry. Pod nimi je sráz hlubký asi deset metrů - ne smrtelný, ale určitě bolestivý pád. Skupina musí najít způsob, jak mezeru překonat. Mohou zkusit skočit (s rizikem pádu), najít způsob, jak si mezeru překlenout dlouhým kmenem nebo prknem, nebo vyšplhat výše a obejít problematické místo přes vrchol skály. V okolí jsou některé pevně zakořeněné stromy, které by mohly sloužit jako kotevní body pro lano. Někdo si může všimnout, že na druhé straně mezery jsou výstupky, které by mohly poskytnout oporu pro nohy. Alternativně mohou hledat jiný průchod skrze skalní formaci.
- Skupina cestuje po zdánlivě jednoduché cestě přes pastviny, ale zjistí, že terén je plný skrytých děr, vyježděných kolejí a měkkých míst po dobytku. Navíc začíná pršet a půda rychle změkne v kluzké bahno. Postupovat normálním tempem je nemožné - někdo by si určitě podvrtnul kotník nebo upadl. Skupina musí najít způsob, jak bezpečně navigovat problematickým terénem. Mohou hledat pevnější půdu na vyvýšených místech, následovat opuštěné cesty po dobytku, nebo najít způsob, jak

si zpevnit obuv pro lepší přilnavost. Poblíž jsou kameny a větve, které by mohly sloužit jako stepping stones přes nejhorší bahnitá místa. Někdo si může všimnout, že určité druhy trávy rostou jen na pevnější půdě.
- Cesta je blokovaná troskami velké stodoly, která se zřítila během nedávné bouře. Trosky zabírají celou šířku cesty a sahají do výše asi tři metry. Objízdka přes pole znamená narušit cizí majetek a možné problémy s farmáři. Skupina musí najít způsob, jak překážku překonat nebo obejít. Mohou zkusit trosky rozebrat a vyčistit cestu, přelézt přes hromadu (s rizikem dalšího sesutí), nebo vyjednat s majitelem půdy o průchod přes jeho pozemek. Některé části trosek vypadají stabilněji než jiné. V troskách mohou najít užitečné materiály - prkna, lana, nebo nástroje. Majitel pole, starý farmář, možná ocení pomoc s úklidem výměnou za povolení projít jeho pozemkem.

KOMBINOVANÉ UDÁLOSTI:

Někdy událost spadá do dvou nebo dokonce tří kategorií uvedených výše. V systému TES je tato událost klasifikována jako kombinovaná událost. Kombinované události jsou události, které kombinují několik kategorií dohromady, buď proto, že se mohou změnit z jedné na druhou, nebo protože vykazují vlastnosti obou současně. Můžete je použít k rozšíření různorodosti vašich událostí během cestování.

Příklady:

FIALOVÁ Událost (Roleplay a Souboj):

- *Skupina přišla předvést před spravedlnost zlou čarodějnici, která vzala mnoho životů, ale čarodějnice jim nabídne dohodu, ještě než vůbec začnou bojovat. Pokud ji nechají jít, dá jim předmět, který by nesmírně pomohl k dosažení jednoho z osobních cílů člena skupiny. Pokud bojují, postará se, aby se předmět nedostal do rukou skupiny. Tato událost začíná jako roleplayová událost, ale může se změnit na bojovou událost v závislosti na volbách skupiny.*
- *Skupina narazí na elegantně oblečeného muže, který sedí na pařezu uprostřed lesa a čte knihu. Když se přiblíží, muž se usmívá a představí obchodník s informacemi. Nabídne skupině cenné informace o nebezpečích, která je čekají - rozložení hlídek, slabá místa v obraně, časování hlídek. Výměnou chce jen "malou laskavost" - aby skupina zabila jeho obchodního rivala, který prý s jejich nepřítelem spolupracuje Během rozhovoru skupina může zpozorovat, že není sám - v křoví se skrývají jeho bodyguardi. Pokud skupina odmítne nebo se snaží odejít, rozpoutá se boj.*
- *Skupina přechází přes most, když je zastaví skupina trpaslíků/elfů/barbarů v zdobených zbrojích. Jejich vůdce, ukazuje na jednu ze zbraní skupiny, která patří jeho klanu. Požaduje vrácení zbraně, protože podle klanových zákonů musí být pochována s ostatními rodinnými relikviemi. Nabízí však férovou kompenzaci - jinou zbraň nebo cenné informace o oblasti. Pokud skupina odmítne, vyzyve jejího nejlepšího bojovníka na souboj o zbraň - ne na život a na smrt, ale do prvního vážného zranění (⅓ životů). Pokud hrdina vyhraje, soupeř uzná jeho právo na zbraň*

a odejdou s respektem. Pokud prohraje, musí zbraň vrátit, ale získá soupeřovo přátelství. Pokud se skupina pokusí projít násilím nebo utéct, soupeř to považuje za urážku klanu a boj se změní na smrtelný. Diplomatické řešení je možné, pokud skupina nabídne jiný způsob, jak uctít mrtvé.

ZELENÁ Událost (Průzkum a Roleplay):

- *Skupina se ocitá před vstupem do rozsáhlého podzemního komplexu starých dolů, kterými musí projít, aby dosáhla svého cíle. Tunely jsou zřícené, zaplavené a plné pastí. Když se pokouší najít cestu, uslyší slabé volání o pomoc z jedné postranní chodby. Najdou tam malého gnóm, který uvízl pod spadlou skálou. Po osvobození se ukáže, že zná důlní systém jako své boty - jeho rod zde žil po generace, dokud je nevyhnali místní predátoři. Gnóm je ochotný ukázat skupině bezpečnou cestu, ale má podmínky: skupina musí najít a přivést zpět jeho ztracené mladší sourozence, kteří se zatoulali někde v hlubinách během útěku. Během navigace dolů jim vysvětluje, jak číst značky na stěnách, která místa jsou nebezpečná, a kde jsou ukryté havířské zásoby. Ale jeho emocionální stav se zhoršuje s každou hodinou, kdy nenachází svou rodinu - pokud skupina nebude dost empatická nebo rychlá, Gnóm se může zhroutit nebo dokonce utéct ze strachu a nechat je v temnotě samotné.*
- *Cesta skupiny je přerušena rozbouřenou řekou, která se zdá být neproplutná. Most byl stržen povodní a nejbližší brod je vzdálen několik dní cesty. Na břehu stojí starý rybář, který zírá na vodu s rozrušeným výrazem. Vysvětlí, že říční duchové jsou rozlobení, protože někdo znečistil posvátný pramen výše po proudu. Rybář zná cestu k prameni, ale cesta vede přes nebezpečné mokřady a skalnaté útesy. Skupina musí Rybáře přesvědčit, aby je vedl (možná tím, že mu pomůže s jeho vlastním problémem - jeho dcera je nemocná a potřebuje vyléčit), pak navigovat zrádným terénem a nakonec najít způsob, jak uklidnit duchy. U pramene objeví, že znečištění způsobila skupina goblinů, kteří zde zanechali tělo podříznuté krávy, kterou ukradli z nedaleké farmy. Vodní elementál požaduje odstranění těla a očištění pramene.*
- *Skupina cestuje horským průsmykem, když je překvapí náhlá sněhová bouře. Viditelnost klesá téměř na nulu a teplota rychle padá. Právě když situace vypadá beznadějně, na cestě potká přežívaného horala jménem Rorik, který se vynořuje ze sněhu jako duch. Je to místní lovec, který zná každou jeskyni a úkryt v oblasti, ale je také trochu zvláštní - léta samoty ho učinily podezíravým vůči cizincům. Nabízí přístřeší ve své jeskyni, ale pouze pokud skupina splní jeho podmínky: musí mu pomoct najít jeho ztraceného psa jménem Narfi, který se ztratil během předchozí bouře. Hledání v bouři je téměř nemožná úloha - skupina musí sledovat stopy ve sněhu, vyhnout se lavinám a najít cestu skrze vír. Lovec je někdy nápomocný, jindy podezíravý a nepřátelský. Pokud skupina najde Narfiho živého, Rorik je vyvede z průsmyku. Pokud najdou pouze jeho ostatky, Rorik propadá smutku, ale stále splní svou část dohody. Během čekání na konec bouře skupina může zjistit více o Rorikově tragické minulosti, umřel mu syn také jménem Narfi a žena ho opustila. Proto si vybral poustevnický život.*

ORANŽOVÁ Událost (Souboj a Průzkum):

- *Skupina dorazí k starobylé čarodějské věži, kterou musí prohledat, aby našla důležitý kodex. Věž je však v havarijním stavu - podlahy praskají, schodiště se rozpadají a celá struktura se nebezpečně naklání. Hůře je, že věž není opuštěná. Uvnitř sídlí ďasové, kteří strážívají to, co zbylo z čarodějových pokladů. Ďasové jsou malí a rychlí, využívají nestabilní prostředí ve svůj prospěch - skáčí po rozpadajících se trámech, házejí kameny ze shnilých balkonů a využívají díry ve stěnách k rychlým útokům a ústupům. Skupina musí současně bojovat s ďasové a navigovat nebezpečnou ruinou. Každé kolo souboje se věž ještě více destabilizuje - podlahy se propadají, stropy se hroutí a schody se rozlamují. Skupina musí rychle najít kodex (který je ukrytý v nejvyšším patře nebo ve sklepení), zatímco se vyhýbá jak nepřátelům, tak padajícím úlomkům. Čím déle souboj trvá, tím více se věž hroutí, až nakonec celá konstrukce spadne. Pokud skupina nezíská artefakt a neuteče včas, bude pohřbena pod troskami. Impové znají každou slabinu budovy a používají ji jako zbraň - mohou vyrazit klíčový trám, který způsobí zřícení celé sekce.*
- *Skupina cestuje přes rozsáhlé bažiny, když si všimne kouře stoupajícího z malého ostrůvku uprostřed močálu. Při bližším průzkumu objeví tábor pytláků, kteří loví místní bílé srnce kvůli jejich cenným parožím. Právě když skupina pozoruje tábor, pytláci uvolní svou nejnovější oběť - zraněného srnce, který panikařící utíká do bažin. Pytláci okamžitě nasednou na svá rychlá bažinné vory a vydají se za ním. Skupina se musí rozhodnout rychle - pokud chce zachránit srnce, musí se připojit k honu. Následuje dramatická honička přes nebezpečný terén bažin. Skupina musí najít způsob, jak se pohybovat po mokřadech (možná pomocí kánových nebo improvizovaných plovoucích prostředků), zatímco pytláci na ně útočí ze svých vozidel. Bažiny jsou plné nebezpečí - pohyblivé písky, které mohou pohltit člověka za vteřiny, jedovaté výpary, skryté díry plné pyraní a agresivní bažinná stvoření (hadi, hastrmani). Skupina musí využít terén ve svůj prospěch - možná zavede pytláky do pasti, použije hustou mlhu jako kryt, nebo přesvědčí místní stvoření, aby jim pomohla. Během honiky musí také chránit zraněného jednorožce, který se může stát terčem útoků. Pokud skupina uspěje, posvátný srnec je může přivést ke skrytým pokladům v bažinách (rostliny, vzácné materiály).*
- *Skupina musí prohledat opuštěné dračí hnízdo na vrcholu nebezpečné hory, aby našla dračí kůži či šupny, které potřebuje jejich přítel zbrojíř, který chce vykonat mistrovskou zkoušku. Hnízdo leží na úzkých skalních římsách a spojené vratkem systémem mostů a plošin. Problém je, že hnízdo není úplně opuštěné - sídlí v něm salamandři, kteří nejsou dostatečně mocní, aby byli skutečně nebezpeční, ale jsou agresivní a teritoriální. Salamandři útočí na dálku plamennými projektily, ale jejich hlavní síla je v tom, že mohou ničit nestabilní strukturu hnízda. Skupina musí najít dračí kůži či šupiny (které leží ukryté v nejhlubší části hnízda), zatímco se pohybuje po nebezpečných plošinách a převisech. Salamandři útočí koordinovaně - někteří rozptylují pozornost skupiny, zatímco jiní ničí mosty a cesty. Skupina musí rychle navigovat strukturou hnízda, použít své dovednosti šplhání a rovnováhy, a současně se bránit létajícím útokům. Některé části hnízda mohou být přístupné pouze pomocí létání nebo magických prostředků. Vrcholem události je únik z hnízda s dračí svlečenou kůží pro lepší koženou zbroj +1 a šupinou vhodnou pro štít (dřevěný +1),*

zatímco celá struktura kolabuje pod útoky vzteklých salamandrů. Skupina musí nalézt únikovou cestu a vyhnout se pádu skal a úlomků.

BÍLÁ/ČERNÁ Událost (vše dohromady):

- *Skupina dorazí k malé vesnici, kde zjistí, že jediná silnice k jejich cíli je blokovaná spadlým mostem. Místní starosta vysvětlí, že most se zřítil před týdnem a vesničané nemají prostředky na jeho opravu. Navíc v troskách mostu se usídlili několik agresivních skřetů, kteří útočí na každého, kdo se přiblíží. Vesničané jsou zoufalí - nemohou dostat své zboží na trh a zásoby rychle ubývají. Skupina může problém řešit několika způsoby: vyjednat s skřety odchod (možná jim nabídnout jídlo nebo zlato), sehnat materiál a pomoci s opravou mostu, nebo prostě skřety zabít či vyhnat či najít způsob, jak přejít řeku jinak. Komplikuje to místní obchodník, který tajně vyjednává se skřety - nabídl jim dost zlata výměnou za to, že budou blokovat obchodní cesty jeho konkurence z jiné vesnice.* ***Roleplay:*** *Vyjednávání s vesničany, skřety a obchodníkem. Odhalení konspirace. Hledání kompromisu.* ***Souboj:*** *Možný boj se skřety, nebo konfrontace s obchodníkem a jeho bodyguardy.* ***Průzkum:*** *Hledání materiálu na most, průzkum alternativních cest, pátrání po důkazech obchodníkovy korupce.*
- *Skupina potká zoufalého kněze, jehož karavana se ztratil v nedaleké rokli během nedávné bouře. Karavana kněží vezla cenné léky do městě, kde vypukla nemoc. Obchodník nabízí odměnu za záchranu nákladu, ale varuje, že rokle je nyní zaplavená a plná nebezpečí. Když skupina dorazí k rokli, zjistí, že část nákladu ukradli koboldů, část se rozptýlila po okolí a zbytek je pohřbený pod bahnem. V rokli také najdou přeživšího člena karavany - mladého novice - písaře, který je zraněný a ukrývá se před bandity. Koboldi se skrývají v jeskyni. Alternativné průchod hlídají bandité, což jsou místní bývalí farmáři, kteří ztratili úrodu kvůli suchu a zoufale potřebují prostředky k nákupu osiva.* ***Roleplay:*** *Vyjednávání s bandity-farmáři, rozhovor se zraněným písařem, koordinace s obchodníkem.* ***Souboj:*** *Možná konfrontace s bandity nebo divokými koboldy v rokli.* ***Průzkum:*** *Hledání rozptýleného nákladu, navigace zaplavenou roklí, vyšetřování stop banditů.*
- *Cesta skupiny vede přes sporný pozemek, o který se přou dva sousední farmáře - starý sedlák a mladá vdova. Sedlák tvrdí, že pozemek patří jeho rodině už generace, zatímco vdova má papíry od bývalého barona, který jí a jejímu manželi půdu daroval ještě před smrtí. Problém je, že na pozemku se nachází starý kamenný kruh, který je posvátný pro místní druidy. Druidové přišli chránit místo a nikomu nedovolují přes pozemek projít. Skupina musí najít způsob, jak vyřešit spor tak, aby všechny strany byly spokojené, nebo najít alternativní cestu. Situaci komplikuje skutečnost, že Vdoviny papíry jsou falešné, ale ona o tom neví - padělal je zkorumpovaný baronův písař, který doufal, že za to dostane odměnu ze zisku.* ***Roleplay:*** *Mediace mezi farmáři, vyjednávání s druidy, odhalení pravdy o papírech.* ***Souboj:*** *Možný střet s druidy nebo jejich zvířecími spojenci.* ***Průzkum:*** *Zkoumání starožitných kamenů, ověřování pravosti dokumentů, hledání alternativních cest.*
- *Skupina dorazí k jedinému hostinci v oblasti právě ve chvíli, kdy se koná místní svatba a všechny pokoje jsou obsazené. Hostinský je ve stresu - má více hostů, než může pojmout, zásoby jídla docházejí a kuchař se pochlubil. Navíc jeden z předních hostů - bohatý obchodník - tvrdí, že mu někdo ukradl cennou brož. Obviňuje ostatní hosty a hrozí, že zavolá stráž. Skupina může problém řešit několika způsoby: pomoct*

hostinské s organizací, vyšetřit krádež, nebo najít alternativní ubytování. Situace se komplikuje, když skupina zjistí, že brož skutečně ukradl nevětin mladší bratr, který doufal, že jí prodá a zaplatí dluhy svého otce za veselku. ***Roleplay:*** *Rozhovory mezi hosty, rozhovor s nevěstou a její rodinou, vyjednávání s hostinským.* ***Souboj:*** *Možná rvačka mezi hosty nebo konfrontace s dlužníky.* ***Průzkum:*** *Hledání ukradené broše, vyšetřování alibis hostů, průzkum hostince pro alternativní prostory.*