

Dýka do zad

Pro jakoukoliv sebranou či začínající skupinu.

**(Pro vypravěče:** Vytvořte si NPC šlechtického původu s rozpočtem 500 zlatých, luxusním šatem a Charismem na 3 stupni, gramotností a vyjednáváním na vyšším stupni -starosta- )

1, příchod do města: ulice se zdají zanedbané a tržiště zeje prázdnotou. Obchodní stanice jsou jediné čemu se zde daří díky podpoře starosty. Obchodníci do města vozí důležité věci jako je dřevo, železná ruda a další. Hráči: Přichází nabídka na zajištění bezpečnosti na radnici v Merukeshi. Místní armáda se rozprchla, protože nebyl dostatek zásob vody, kterou starosta prodával obchodníkům z pouště. Lid se bouří a starosta si chce najmout družinu na ochranu, přičemž nabídne nemalý peníz. Ale družina nesmí nikoho zabít či vážně zranit. Nafasují dřevěné zbraně s potenciálem omráčit. Také si skupina musí určit vůdce.

2, tichá slavnost:

**(Pro vypravěče:** -starosta- donutí družinu ať rozežene radu starších a zajistí mu tak jednací sál pro oslovení vlivných kupců a dalších hodnostářů. Opět družinu motivuje financem).

Na slavnosti sdělí představeným zabavení majetku rady starších, a že ve městě bude mít kontrolu každý úměrnou svému majetku. Odprodá zbytek vody kupcům za stavební materiály. Což se díky sluhům dozví i prostý lid. V důsledku toho nastanou nepokoje. Starosta rychle vypíše lejstro. Vyšle družinu bránit sál a zmizí v únikovém tunelu.

3, dýka do zad

**(Pro vypravěče:** usměrňujte situaci, tak aby se skupina dozvěděla co je na listě, který zanechal starosta v jednacím sále + úprk starosty rychlou lodí k elfům, kde si chce koupit vilu a stát se elfským vazalem)

Družina drží sál dokud některý ze zástupců v sále nepřečte papír od starosty : Nemovitý majetek v držení úřadu starosty se převádí na vůdce družiny jakožto nefinanční kompenzace za vaše služby. Vzhledem k tomu, že daná osoba je teď majoritním vlastníkem pozemků ve městě dopadá na ní veškerá zodpovědnost za současnou situaci. Spolu s tím je také vůdce. Teď si uklidněte ty davy a užijte si vládu. S pozdravem -Starosta-

4, hašení požáru

**(Pro vypravěče:** nachystejte si pár kupců, cechovních a náboženských vůdců se kterými je třeba jednat. Přičemž mohou úkolovat i skupinu s úkoly, za které získají věrnost a peníze do prázdné pokladnice)

Družina musí potlačit oprávněný hněv bývalé rady starších, získat věrnost důležitých osob a hlavně uklidnit žízňivý lid.

5, Hon na lišku

**(Pro vypravěče:** Nachystejte si plánek domu starosty na malém ostrově. A několik kvalitních žoldáků, kteří budou tvrdým oříškem pro družinu).

Družina po vyřešení problémů předá vedení města radě starších a vydá se stopovat -starostu-, který měl smůlu. Elfové jej nepřijali a přidělili mu osamělý ostrov, kde si nechal postavit svojí pevnost a má v plánu dožít. Cestou se, ale družina bude muset utkat s piráty a elfskými hlídkovými čluny.