

Námět na příběh: Nová moc v místě smutku.

(Pro vypravěče: vhodné pro všechny levely, ideálně ale by to chtělo ať jedna rasa má zřetelnou početní převahu)

1, Startuje se v Goroboru, zde bohatý kupec vyše syna ať založí po proudu řeky. Na východ od města dřevařskou osadu. Problém je v tom že konkurence se chystá udělat totéž.

(Pro vypravěče: zde se parta sejde a bude se domlouvat kdo, co a jak. Vaše NPC syn kupce má rozpočet 800 zlatých na platy, výbavu atd. Prostě vše ať založí co je třeba. Úkoly typu shánění zásob, sabotáž konkurenční výpravy a loupež mapy kterou má druhá výprava. Hlavní je nespustit poplach ve městě jinak bude problém s obchodem a zásobováním osady)

2, Průnik družiny do lesů

(Pro vypravěče: družina bude muset najít vhodné místo pro dřevařskou osadu. Ale uvědomí si že na chod osady družina zdaleka nestačí. Vaše NPC obdrží poštovním holubem vzkaz- otec tam chce pilu, ubytování pro 20 dřevorubců, kováře a i léčitele + lovce. Možnost rozdělení skupiny kdy jedna část se vydá zpět do města pro schopné dobrodruhy a potřebné specialisty. Druhá část se bude snažit udržet vytipovanou oblast od nepřátelských potulných band zlodějů, barbarských kmenů, dravé zvěře a tak. Prioritou bude udržet zásoby před nájezdy zlodějů atd. A hlavně nepřijít o svůj člun.)

3, Naděje zůstává. První polovina družiny, tedy ta co šla do města má omezený rozpočet který poskytlo vypravěčovo NPC a je pouze na nich zda seženou otroky či najmou pravidelně placenou pracovní sílu. Druhá část družiny spolu s NPC zůstává v táboře který se zatím drží.

(Pro vypravěče: místní kmeny si uvědomili že tohle není výprava ale ti měšťáci zde chtějí zůstat na stálo. Úplný útlum útoků zvěře a lapků. Zato začínají organizovanější jednotky útočit s cílem zabít vypravěčovo NPC či zapálit zásoby – je třeba už mít vyhotovený pláněk tábora a pracovat s ním)

4, Temné místo: Družina je už kompletní a NPC budují opevnění a vše potřebné pro založení dřevařské osady. Vypravěčovo NPC se snaží organizovat chod osady.

(Pro vypravěče: NPC vypravěče se rozhodne ukončit barbarské útoky tím, že hráči zabijí nepřátelského náčelníka. Doporučuji i náčrtek barbarského tábora kde mezi nepřáteli můžou hráči najít i ženy, děti a starce jelikož se jedná o migrující kmen. Během jedné z výprav mohou hráči i najít vykopávky starověkého elfského chrámu a kolem mrtvé trpaslíky kteří jej odkryli. Zde na družinu bude čekat nekromant i s pomocníky. Prosím zvážit sílu nepřátelských NPC a odměny kterou družina najde dle úrovně skupiny představa je taková, že se bude jednat o trpasličí výbavu i pár věcí či spisů od nekromanta).

5, Bouřné vody (druhá družina-pokud byla zabita během prvního úkolu skupiny tak ten kdo jí najal. Si opatří čluny a začnou potápět čluny s hotovými trámy a prkny které se odesílají po řece do Goroboru. Boj s druhou skupinou(doporučujeme vypravěčům si zkopírovat skupinu z některé odehrané hry) i definitivní vyřešení problémů osady. NPC vypravěče na skupinu nachystá past. Zorganizuje lupiče kteří po okolí zkoušejí štěstí s cílem družinu vyhladit jen aby on slízl smetanu za úspěch. Po smrti vypravěčova NPC budou muset přeživší družiny se vydat do města a vysvětlit situaci. Protože otec NPC vypravěče zjistil že jeho syn je mrtev a nechce platit za dodaný materiál. Pět možných konců kampaně A, dojednání jiných odběratelů a likvidace konkurence dále po proudu. B, zabití otce NPC i s jeho žoldáky a útěk do lesů s tím že se stane družina lapky. C, využití místních podmínek k budování stálé osady a její postupné rozšiřování. A odrážení jednotek pomsty od otce NPC + banditů a barbarů. D, prostý odchod do jiného města s kradeným zlatem od zabitého NPC a nastartování nového příběhu.