

První král hor

Pro vypravěče: Tento scénář je vhodný pro jakýkoliv level jedinou podmínkou je hrát za člověka horala, masivní role play kde budou vzájemné horské vztahy dle horalských tradic) 3 až 5 hráčů.

Důležité:

Pro vypravěče individuálně s každým hráčem promluví, a řekne že muže být králem hor, ale hráč to nesmí říct svému týmu jinak dostane postih dle vypravěče.

Úkoly:

Začíná se v Bílých horách před chýší šamana. Zde probíhá pohřeb starého náčelníka formou pohřbu žehem na vatře. (Pro vypravěče: možnost vedlejších úkolů k uctění památky padlého náčelníka – vždy byla v horách velká úcta k předkům)

Když započne pohřeb zaútočí na osadu jiný klanový svaz horalů (Pro vypravěče: možnost vedlejších obraných úkolů) nejdůležitější bude uchránit tělo náčelníka.

Jelikož mrtvý náčelník neměl dědice, a tak klanový svaz zůstal bez vedení Stařešinové klanů spojili hlavy dohromady a vytvořili několik kritérií pro výběr nového náčelníka. (Pro vypravěče: mohou plnit i hráči či vypravěčem vytvořené NPC které budou hráči následovat a asistovat mu. Úkoly zcela v pravomoci vypravěče. Doporučené úkoly: Zdolat nějakou přírodní překážku, ulovit nebezpečné zvíře, nějaká soutěž v síle či hodů předmětem)

Jakmile se hráči vydají na výpravu narazí na zadní voj válečníků druhého klanového svazu (Pro vypravěče: množství bojových úkolů)

Když proběhnou tyto události musí skupina dát hlášení ve vesnici jako varování a sami provedou průzkum na nepřátelském území (Pro vypravěče: úkoly dle volby vypravěče).

Po průzkumu bude následovat příprava útoku na sousední klanový svaz s cílem zabít jejich náčelníka a získat si věrnost jeho klanů a tím posílit vlastní klanový svaz (Pro vypravěče: doporučujeme propracovanou tajnou akci či frontální útok s využitím jednotek klanu co může NPC / hráč shromáždit)

Po pacifikaci sousedního klanového svazu nastane řešení posledního velkého problému horalů a tím jsou primitivové v lesích (Pro vypravěče: Ať hráči důkladně naplánují výpravu i se zásobami hluboko do nepřátelského území a lokalizují osady nepřátel, aby se pak dalo zaútočit).

Zjištění že další člen výpravy hráč/další NPC chce být také klanovým vůdcem → rozkol ve skupině/hráči je přesvědčí ke spolupráci (Pro vypravěče: udělte soutěživý úkol nebo naopak stmelovací dle toho, jak se skupina chová)

Konečné zúčtování s divochy z lesů (Pro vypravěče: Ideální by byla velká bitva proti velkému množství mizerně vybavených primitivů). Následuje návrat do původního sídla a finální určení toho kdo bude vládnout (Pro vypravěče: vzájemný souboj nebo několik soutěží pro oba favority)