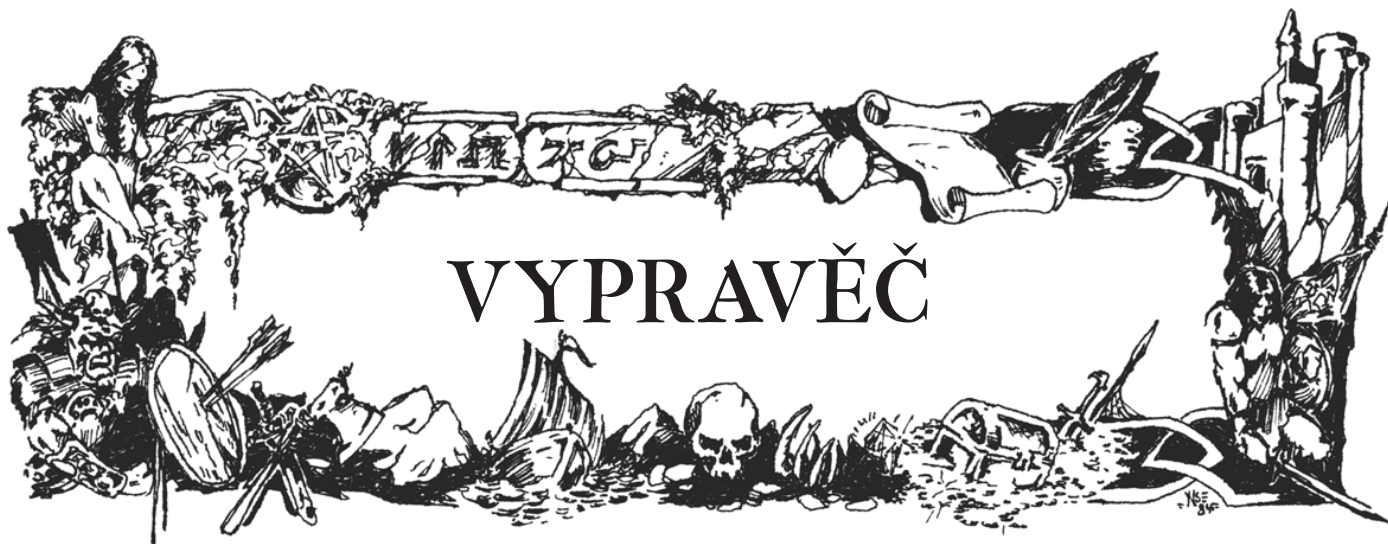


MYTAGO

# ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

PŘÍRUČKA VYPRAVĚČE



# VYPRAVĚČ

*Kostka se spokojeně kutálela přes drobký a rozlité pivo až k orkovi, který zrovna roztahoval tlamu s masivními kly do spokojeného šklebu.*

*„Šestka! Vybrál jsem!“ zakřičel Haymond.*

*„Ale houby, trojka!“ namítl protibráč, vytáhl meč a rozsekl kostku na dvě polovičky.*

*Za chvíli už byly tasené všechny zbraně.*

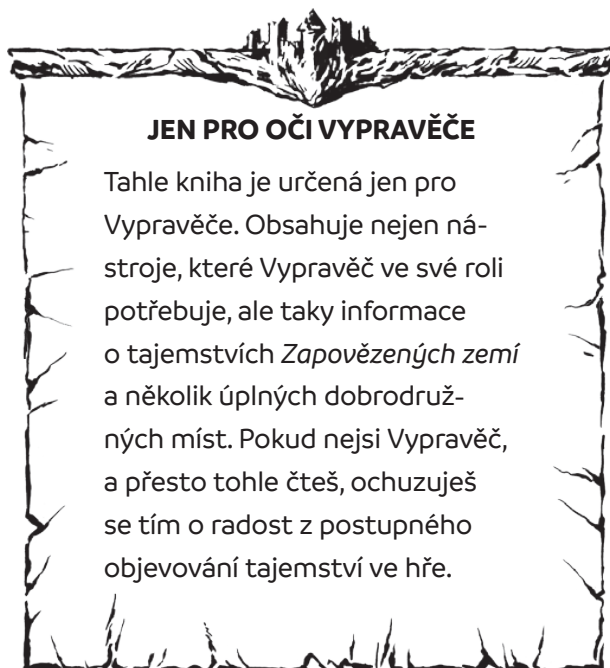


**T**vým úkolem coby Vypravěče je provádět hráče *Zapovězenými zeměmi*. Představuješ spojence i nepřátele dobrodruhů, příšery číhající v houštinách i poklady, které v dávných rozvalinách čekají na objevení. Práce je to náročná, zato uspokojivá. V téhle kapitole najdeš rady, jak takový úkol zvládat, a ve zbytku příručky všechny potřebné nástroje.

*Zapovězené země* po tobě nevyžadují moc přípravy. Nemají předurčený příběh – děj naopak utváří všichni hráči společně až ve hře pomocí herních nástrojů a vlastní představivosti.

Tahle kapitola začíná představením sedmi základních principů hry, na nichž hraní *Zapovězených zemí* stojí. Potom vysvětluje, jaké nástroje máš jako Vypravěč k dispozici. A na konci kapitoly najdeš pár rad, jak zahájit první herní sezení *Zapovězených zemí*, jak vytvářet

a hrát nehráček postavy nebo co dělat, když se dobrodruhům něco nepodaří.



## JEN PRO OČI VYPRAVĚČE

Tahle kniha je určená jen pro Vypravěče. Obsahuje nejen nástroje, které Vypravěč ve své roli potřebuje, ale taky informace o tajemstvích *Zapovězených zemí* a několik úplných dobrodružných míst. Pokud nejsi Vypravěč, a přesto tohle čteš, ochuzuješ se tím o radost z postupného objevování tajemství ve hře.





# ZÁKLADNÍ PRINCIPY HRY

Sedm herních principů *Zapovězených zemí* je tu od toho, aby ti pomohly navodit správnou atmosféru nebo aby tě vedly, když si v nějaké herní situaci nebudeš vědět rady.

## I. CELÝ SVĚT LEŽÍ PŘED VÁMI

Krvavá mlha se zvedla a dobrodruzi se v *Zapovězených zemích* konečně můžou vypravit, kam je srdce táhne. Stejnou svobodu by měli cítit i hráči u stolu. Polož doprostřed stolu velkou mapu a dovol hráčům, aby uvažovali a debatovali nad tím, kam se vydají. Nesnaž se je vést, jenom odpovídej na otázky a dávej jim inspiraci.

Při cestování je tvým úkolem klást dobrodruhům do cesty zajímavé výzvy. Pomáhají ti s tím náhodná setkání (kapitola 7), dobrodružná místa (kapitola 8), a pokud se je rozhodneš použít, tak i dalekosáhlejší intriky a konflikty popsané v samostatné kampani *Krkavcova čistka* a budoucích rozšířeních.

## 2. ZEMĚ HÝŘÍ LEGENDAMI

Pro dobrodruhy, kteří strávili dosavadní život v izolovaných vesnicích a osadách, jsou *Zapovězené země* neprobádaným územím. Přesto mají dlouhou a bohatou historii. V uplynulých staletích zažily války, krutovládce, legendární hordinské činy i zákeřné skutky. Dobrodruzi budou tyto dějiny (o kterých pojednává kapitola 2) během hry po vrstvách odkrývat.

## TVORBA VLASTNÍCH DOBRODRUŽSTVÍ

*Zapovězené země* obsahují spoustu předpřipraveného materiálu do hry, ale hra je navržena tak, aby se do kampaně dal snadno začleňovat další, tebou vytvořený obsah. Neboj se vymýšlet si vlastní náhodná setkání a dobrodružná místa a potom se o ně poděl s ostatními hráči na našich internetových stránkách a v diskuzích.

Historii a pověsti *Zapovězených zemí* předáváš hráčům v průběhu hry pomocí legend. S každou nestvůrou, každým artefaktem, každým dobrodružným místem a každou důležitou postavou se v rozšiřujících kampaních, jako je *Krkavcova čistka*, pojí vlastní legenda. Všechny legendy si můžeš stáhnout, vytisknout a pak je hráčům předat, až se o nich na cestách dočtou nebo doslechnou. Tímhle způsobem se hráči dozvídají o *Zapovězených zemích* a jejich obyvatelích víc a víc.

## 3. DOBRODRUHOVÉ SI OSUD URČUJÍ SAMI

Možná nejdůležitější princip ze všech. V *Zapovězených zemích* hra neurčuje, co by si hráči



měli myslet nebo jak by se měli cítit, jaké úkoly mají přijmout a kam mají jít. Dobrodruhovové se rozhodují sami za sebe a s následky pak musí žít. Ryzí dobro je v *Zapovězených zemích* stejně vzácné jako ryzí zlo. Hráči se sami musí rozhodnout, co je podle nich správné a na čí stranu se přikloní.

Jako Vypravěč potřebuješ hráčům naslouchat a rozvíjet příběh hry podle toho, jak se rozhodnou a co udělají. Ptej se hráčů na jejich postavy. Jak se cítí, co si myslí, co mají v plánu? Pokládej doplňující otázky. Na základě odpovědí pak pro dobrodruhy vymýšlej nové výzvy.

#### 4. NIC NENÍ ZADARMO

Skutečnost, že se hráči můžou rozhodovat po svém a můžou se vydat, kamkoli se jim zlíbí, ještě neznamená, že se jim všechna přání musí splnit. Čím víc po něčem touží, tím ochotněji by o to měli bojovat. Tvým úkolem je udělat z toho výzvu a zajistit, aby jejich činy měly zajímavé následky.

Život v *Zapovězených zemích* je těžký. Dobrodruhovové se budou muset prát i o nezbytnosti, jako jsou jídlo, voda a střecha nad hlavou. Poklady a odměnami šetři. Nikdy nedopuštěj, aby se dobrodruzi cítili sebejistě na víc než jen pár sekund.

#### 5. LEHCE NABYL, LEHCE POZBYL

Pokud dobrodruhovové navzdory osudu přece jenom získají značné bohatství a poklady nebo najdou mocný artefakt, nemají ještě navěky vystaráno. Pravděpodobně totiž přilákají chamtivé

pohledy ostatních obyvatel *Zapovězených zemí* a ti se je o jejich jmění pokusí okrást nebo jinak připravit. Jestli si postavy chtějí své cennosti udržet, musí o ně bojovat.

Tenhle princip je důležitý hlavně v případě, že si dobrodruzi vybudují tvrz. Tvrz bude přitahovat pocestné a prospěcháře ze širokého okolí a dřív nebo později ji dobrodruzi budou muset bránit před nepřáteli.

#### 6. SOUČÁSTÍ PŘÍBĚHU JE I SMRT

Život dobrodruha v *Zapovězených zemích* bývá drsný a často i krátký. Pravidla jsou napsaná tak, aby se postavy daly celkem snadno vyřadit, ale aby umíraly poměrně vzácně. Vypravěč by v zásadě nikdy neměl zabít bezbrannou hráčskou postavu – situace se vždycky dá využít zajímavějším způsobem. Přesto dřív nebo později nějaká postava umře. Nebraň tomu – hráčům se čas od času musí připomínat, že jejich dobrodruhovové nejsou nesmrtelní.

To ještě neznamená, že by hráči neměli mít o své postavy starost a měli by s nimi zacházet jako s levným zbožím. Naopak, hráči by se měli do životů svých postav ponořit, prožívat jejich úspěchy, truchlit nad jejich smrtí. Smrt postavy ovšem není selháním, je to nedílná součást společného příběhu. Nalepte náhrobek na mapu, запиšte si osud postavy do kroniky a pokračujte v cestě.

#### 7. KONEC NENÍ NIKDY DANÝ

Nikdy dopředu nerozhoduj, jak příběh skončí. Rozsáhlejší kampaně jako *Krkavcova čistka* většinou mívají doporučené finále, ale ani u něj



není řečeno, jak dopadne a co mají dobrodruhovému dělat. Závěrečné střetnutí může zahrnovat bitvy a mocné skutky, ale nejzajímavějším okamžikem nebývá ani tak samotná bitva jako spíš osudová rozhodnutí dobrodruhů.



## PRVNÍ SEZENÍ

Pro Vypravěče může první sezení *Zapovězených zemí* působit jako náročný úkol. Nemáš žádný scénář, žádný předepsaný příběh, kterým můžeš hráče jednoduše provést. Ale neměj strach! Hra ti dává dost materiálu, do kterého se hráči můžou rovnou pustit. Tady je pár konkrétních návrhů:

- ❖ Využij, co vznikne při tvorbě hráčských postav. Až si budou hráči vytvářet dobrodruhy, vybírat vlastnosti a určovat vzájemné vztahy, dávej pozor. Jestli tě napadnou nějaké výzvy, které by se k postavám hodily, zapiš si je.
- ❖ Zbytečně neplánuj. Nevymýšlej na první sezení spletité intriky. To vyplyne časem. Nech hru, ať se vyvine sama.
- ❖ Vyber z téhle knihy dobrodružné místo, které odpovídá symbolu nacházejícímu se poblíž startovní pozice dobrodruhů, a poznamenej si, v jakém je hexu. Vymysli, jak se postavy můžou doslechnout související legendu. Všechny legendy si v podobě připravené na tisk můžeš stáhnout z našeho webu.
- ❖ Jestli chceš, připrav si náhodné setkání.
- ❖ Netlač na pilu. Při prvním sezení si hráči budou teprve osahávat postavy. Dopřej

jim čas. Víc poslouchej než mluv. Pomocí náhodných setkání posouvej příběh, ale nespěchej. Pokládej otázky, dělej si poznámky. Ber první sezení jako předmluvu před tím, než začne skutečný příběh.

- ❖ Rozvíjej získané informace. Už během prvního sezení se leccos stane a ty budeš mít spoustu inspirace pro druhé sezení. Vyplynou nějaké konflikty, rozehrají se vztahy. Od téhle chvíle máš několik vláken, která můžeš splétat do větších tapisérií. Máš obecnou představu o tom, kam se příběh může ubírat.



### KOTLINY – SÍDLŮ DOBRODRUHŮ

Kampaň doporučujeme začít venku v divočině, ale další dobrý nápad je krátce po začátku hry představit vesnici Kotliny (strana 194). Vesnice je sama o sobě zajímavým dobrodružným místem, a navíc může hráčským postavám sloužit jako základna při výpravách za dalšími dobrodružstvími. Kotliny můžeš umístit do libovolného hexu se symbolem VESNICE vedle řeky.



## PŘÍPRAVA NA HRU

Jestli chceš, můžeš mezi druhým sezením a těmi dalšími věnovat přípravě trochu víc času. Vycházej z toho, co se ve hře stalo, a před každým sezením se na chvíli zamysli, jak by to mohlo pokračovat. Máš víc možností:

- ❖ Připrav si událost, která přímo rozvíjí události minulého sezení.
- ❖ Pokud dobrodruhovému míří na dobrodružné místo, které máš vybrané z prvního sezení, přečti si ho. Pokud ne, vyber jedno nebo dvě další dobrodružná místa odpovídající okolním symbolům a sděl hráčům příslušné legendy. Ať mají na výběr.
- ❖ Předem vyber nebo hodem kostkou urči jedno náhodné setkání (pokud ho nechceš určovat až při hře).
- ❖ Naplánuj si pár událostí cílených na konkrétní hráčské postavy.

Nepřipravuj si toho moc – tím riskuješ, že se tvé plány nebudou dát přizpůsobit akcím hráčů. Většinou stačí 15–30 minut přípravy. Důvěřuj tomu, že o akci a drama se dokážou postarat hráči i hra samotná.



## NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Ovládáš všechno od draků až po démony, ale tvým nejlepším nástrojem pro tvorbu drama-

tických situací budou zpravidla nehráčské postavy. Statistiky několika nehráčských postav najdeš v kapitole 4 (Rody) a v kapitole 8 (Dobrodružná místa). Celou řadu konkrétních postav pak popisují dobrodružná místa v kapitolách 9, 10 a 11.

### HRANÍ NEHRÁČSKÝCH POSTAV

Teoreticky fungují nehráčské postavy stejně jako ty hráčské. Potřebují jídlo a vodu, provádějí akce a můžou utrpět zranění stejně jako dobrodruhovému. V praxi je ale lepší ignorovat všechna pravidla, pokud se přímo netýkají postav. Nepočítej jídlo všem nehráčským postavám, které cestují s dobrodruhy – místo toho jim jídlo nechávej dojít v dramaticky příhodných situacích. Při akcích nehráčských postav nemusíš házet kostkami, pokud neohrožují nebo nelčí hráčskou postavu. Jestli ti to přijde dramatictější, můžeš za nehráčské postavy házet i v jiných situacích, ale většinou se to dá přeskocit.

**NEHRÁČSKÉ POSTAVY VE SKUPINÁCH:** Když ovládáš víc nehráčských postav najednou, můžeš je nechat provádět akce po skupinách místo jednotlivě – jedna postava bude provádět akci a ostatní jí budou pomáhat. Více se dočteš v *Průvodci hráče* na straně 48.

### NECH JE ŽÍT

Pokud můžeš, snaž se nehráčské postavy zezáátku zbytečně nezabíjet. Nepřítel, který přežije a pak se vrátí, je mnohem zábavnější než mrtvý protivník.



Když něco vyřadí nepodstatnou nehráčkou postavu, můžeš prostě rozhodnout, že je mrtvá. U těch důležitých ale hod' na kritická zranění

stejně jako u hráčských postav. Nejspíš to přežijí a většinou bude poblíž i někdo, kdo je dokáže zachránit před případným smrtelným zraněním.







Snaž se taky nedopustit, aby se hráčské postavy příliš snadno dostaly důležitému nepříteli k tělu. Hoď jim do cesty nohsledy, se kterými se budou muset vypořádat. A jestli hráči přece jen zabijí důležitou nehráčskou postavu, mělo by to mít následky. Její spojenci budou chtít pomstu, její podřízení možná přijmou dobrodruhy za své nové pány.



## NEPŘÁTELE

Tvým úkolem coby Vypravěče je mimo jiné připravovat dobrodruhům napínavé boje proti přiměřeně silným nepřítelům. Obtížnost určuješ volbou vhodného počtu nepřátel, jejich talentů a zbraní. Pamatuji taky na to, že výraznou výhodou má ten, kdo získá iniciativu.

Obecná poučka zní, že skupina dobrodruhů v rozumné kondici obvykle dokáže porazit podobně velkou skupinu člověku podobných nepřátel, pokud mají hráčské postavy aspoň nějaké body vůle na aktivaci svých talentů. Důležitým faktorem je i to, jakou mají nepřítel hodnotu síly.

Jako Vypravěč můžeš obtížnost nepřátel doladovat za běhu tím, jestli se rozhodneš aktivovat, nebo neaktivovat jejich rodové talenty a talenty povolání.

*Zapovězené země* jsou nebezpečné a čas od času se dobrodruhově střetnou s nepříteli, kteří jsou nad jejich síly. Připomíněj hráčům, že z boje můžou i utéct a nemusí se vždy bít do poslední kapky krve. Taky pamatuji na to, že nehráčské postavy můžou léčit vyřazené postavy hráčů.

## SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Jídla, vody, šípů a pochodní není v *Zapovězených zemích* nikdy dost. Důležitou součástí práce Vypravěče je starat se o to, aby obstarávání spotřebních předmětů bylo pro hráče přiměřeně náročné. Chce to jemnou ruku – dobrodruhovité by měli vynaložit určité úsilí, ale zas ne tolik, aby to nestálo za tu námahu. Některé dovednosti umožňují obstarat si jídlo a další předměty pomocí herních mechanik.

Dobrý nápad je, aby se dostupnost zdrojů proměňovala. Když je potřeba soustředit se na něco jiného, dovol hráčům, aby k jídlu přišli snadno. Jindy možná budou muset bojovat o sebemenší kousek žvance. Hráči si pak uvědomí, že nemůžou brát zdroje jako samozřejmost. Zároveň ale není třeba, aby jejich obstaráváním trávili většinu hry.



## NEÚSPĚCH

Když postava uspěje v hodů, je úkolem hráče popsat, jak se jí to povedlo. Když neuspěje, popisuješ následky ty. Základní pravidlo zní, že i neúspěch by měl posouvat děj dopředu. Nedovol, aby neúspěch děj zastavil, a místo toho ho posuň jiným směrem nebo před dobrodruhy postav ještě větší nebezpečí. Tomuhle principu se říká „neúspěchem kupředu“.

**BOJ:** V boji je dostatečným následkem neúspěchu už jenom to, že se na řadu dostane nepřítel.



Přesto můžeš před hráče postavit i další komplikace. Nech se vést situací.

## UDÁLOSTI V TVRZI

*Průručka bráče* vysvětluje, jak si dobrodruzi můžou v *Zapovězených zemích* vybudovat vlastní tvrz. Zhruba jednou týdně (nebo jak uznáš za vhodné) hod' na události v tvrzi nebo rovnou vyber vhodnou událost

Nejdřív hod' tolika k6, kolik je nejvyšší hodnota reputace mezi hráčskými postavami, vždy ale házej aspoň jednou kostkou. Vezmi jenom nejvyšší hozené číslo a počítej ho jako první číslici v hodu k66 na následující tabulku. Potom ještě jedním hodem k6 určí druhou číslici.

### UŽ ZASE?

Pokud ti nějaká událost v tvrzi padne opakovaně, jsou tři možnosti:

- ❖ Odehrát událost jako pokračování minulého setkání.
- ❖ Upravit událost, aby se lišila.
- ❖ Hodit znova nebo vybrat jinou událost.

Házej jenom v případě, že je tvrz střežená – ať už dobrodruhy, nebo jejich strážnými. Nestřežených tvrzí se týká tabulka v *Průvodci bráče* na straně 164. Na hod můžou mít vliv některé prvky tvrže, třeba ŠIBENICE, a taky některé výsledky z tabulky neplacení mezd (strana 162 v *Průvodci bráče*).

### UDÁLOSTI V TVRZI

#### K66 UDÁLOST

11–26 **NIC.** V tvrzi vládne pokoj a klid.

31–32 **UPRCHLÍCI.** Na brány tvrže zabuší zbídačená tlupa hladových a promrzlých uprchlíků a prosí o nocleh. Je to zhruba dvacet lidí různého věku, všichni mají HLAD a jsou PODCHLAZENÍ. Mají statistiky běžných vesničanů (strana 184) a prchají buď před Rezavými bratry, nějakým místním šlechticem, nebo běsnící nestvůrou (podrobnosti určí Vypravěč). Pokud dobrodruhové pustí uprchlíky dovnitř a dají jim JÍDLO, ti jim za to budou nesmírně vděční a odvypráví jim jednu nebo i víc legend. Zůstanou tak dlouho, dokud jim to postavy dovolí, a možná se i nechají zaměstnat jako služebnictvo. Když je dobrodruhové odmítnou pustit dovnitř, zůstanou k6 dní před branami, než to vzdají a odejdou.



## K66 UDÁLOST

- 33–34 **ZLODĚJI POD HÁVEM NOCI.** V noci se do tvrze vloupá k6 zlodějů (statistiky na straně 183). Dobrodruzi nebo STRÁŽNÍ je můžou objevit. Pokud se zlodějům podaří uniknout, ukradnou všechny cennosti, na které narazí. Vypravěč rozhodne, co přesně seberou.
- 35–36 **OTRHANÍ DOBRODRUZI.** K branám dorazí družina otrhaných, zchudlých dobrodruhů (statistiky jako typičtí loupežníci na straně 183), kteří žádají o nocleh v tvrzi. Dobrodruhové u ohně odvypráví jednu nebo i víc legend, ale taky se lačně ohlížejí po zdejších cennostech...
- 41–42 **ÚTOK ORKŮ.** Na tvrz zaútočí 2k6 potulných orků (statistiky na straně 64). Pobjou každého, kdo se jim dostane pod ruce, a ukradnou všechno, na co přijdou. Jakmile se postavám podaří vyřadit aspoň polovinu z nich, zbytek se rozprchne.
- 43 **HODUJÍCÍ ZLOBŘI.** K tvrzi dorazí k6 zlobřů (statistiky na straně 61). Jsou opilí a domáhají se vpuštění dovnitř, aby mohli hodovat. Vpuštění do tvrze jim udělá radost, ale zlobři pak sní 2k6 jednotek JÍDLA a z čisté nedbalosti zničí jeden náhodný prvek tvrze. Pokud postavy zlobry nevpustí, ti se na noc utáboří před branami a budou po obyvatelích tvrze vrhat kameny a sprostě nadávky.
- 44 **KAMENOPĚVCI.** Na brány zatluče skupina 2k6 trpaslíků z klanu Belderanů pod vedením kamenopěvce Berwylda a informuje hráčské postavy, že na místě tvrze má být vztyčena trpasličí stavba a že je tedy nutné tvrz neprodleně vyklidit. Pokud dobrodruhové odmítnou, trpaslíci se rozohní a začnou rázně vysvětlovat, jak je jejich posláním důležité (další informace včetně statistik na straně 58). Situace může vyústit až v potyčku.
- 45 **JEZDCI.** K tvrzi přijede na koních 2k6 Aslenů (statistiky na straně 49). Jsou to nomádi z klanu Galdánů a tvrdí, že tvrz stojí na jejich území. Žádají, aby ji dobrodruhové opustili, a vyhrožují, že pokud odmítnou, vrátí se příště v hojnějším počtu.
- 46 **ÚTOK NESTVŮRY.** Zničehonic na tvrz zaútočí potulná příšera. Vyber nestvůru z kapitoly 5 (Bestiář) nebo si vytvoř vlastní pomocí náhodné tabulky na straně 74. Když nestvůra ztratí polovinu síly, dá se na útěk. Možná se ale ještě někdy vrátí.
- 51 **OBCHODNICE.** Do tvrze dorazí pocestná obchodnice. Může nabízet skoro cokoli ze seznamů vybavení v kapitole 9 *Příručky hráče*, ovšem až po zohlednění běžných pravidel dostupnosti. A pokud dobrodruzi mají něco na prodej, ráda něco koupí nebo vymění.



## K66 UDÁLOST

52 **KRKAVČÍ SESTRY.** Na brány tvrze zatluče skupina k6 Krkavčích sester a prosí, aby tady mohly přespát. Pokud je dobrodruhově pustí dovnitř, sestry jim za pohostinnost rády zaplatí a můžou se podělit o jednu nebo i víc legend.

O několik hodin později dorazí kumpanie 2k6 Rezavých bratří pod velením člena Železné stráže. Pátrají po Krkavčích sestrách a domáhají se vpuštění do tvrze, aby ji mohli důkladně prohlédát. Pokud tu Krkavčí sestry najdou, nasadí jim okovy a odvedou je pryč. Když dobrodruhově odmítnou spolupracovat, pustí se Rezaví bratří do boje – ale jakmile bude polovina z nich vyřazena, stáhnou se. Není vyloučeno, že se vrátí později v mnohem větším počtu. Statistiku Krkavčích sester i Rezavých bratří najdeš v kapitole 3 (Bohové).

53 **KARMÍNOVCI.** Skupina k6 Karmínovců (strana 56) hledá ztracený elfský rubín a do tvrze přijde požadovat přístřeší. Všichni jsou neskutečně arogantní a s dobrodruhy zacházejí jako s podřadnými tvory. Pokud je ale dobrodruzi dokážou vystát, můžou jim Karmínovci povyprávět několik legend, možná i nějakou o jednom ze čtyř artefaktů, okolo kterých se točí kampaň *Krkavcova čistka*.

54 **ZVĚD.** Na brány tvrze zaklepe osamocená pocestná. Tvrdí, že putuje do nedaleké vesnice (Vypravěč rozhodne, o jakou vesnici jde) a prosí o přístřeší. Ráda za sebe zaplatí a podělí se o pár legend, ale zároveň se dobrodruhů čím dál podrobněji ptá na ně samotné, na jejich tvrz a jejich poklady. Žena je zvěd vyslaný Rezavými bratry nebo nějakým místním šlechticem a jejím úkolem je zjistit toho o dobrodruzích co nejvíc. Možná dokonce ukradne něco cenného.

55 **DEZERTÉŘI.** K tvrzi dorazí patrola k6+2 otrhaných a vyčerpaných vojáků (statistiky na straně 183), kteří utekli ze služeb místního šlechtice. Podrobnosti určí Vypravěč. Vojáci jsou HLADOVÍ a shánějí stravu a střechu nad hlavou. Pokud je dobrodruzi pustí dovnitř, možná se pokusí násilím převzít vládu nad tvrzí. Je taky možné, že šlechtic pošle ve stopách dezertérů další vojáky a ti k tvrzi dorazí vzápětí.

56 **VĚŠTKYNĚ.** Elforozená druidka a věštkyně Nuala se uprostřed noci objeví před tvrzí a žádá o poskytnutí přístřeší. Pokud ji dobrodruhově pustí dovnitř, může se podělit o pár legend (strana 6 v *Průvodci hráče*). Ovládá magickou nauku Jasnouzřivost a výměnou za stravu a nocleh může dobrodruhům nabídnout své služby. Anebo je naopak může požádat o pomoc s nějakým důležitým posláním.



## K66 UDÁLOST

- 61 **OTROKÁŘKA.** Do tvrze přicestuje obchodnice s otroky. Pokud se to hodí do kampaně, je to Misela Ferrumarová z vesnice Kostidř (popsané v knize kampaně *Krkavcova čistka*). Doprovází ji k6 strážných (statistiky jako typičtí loupežníci na straně 183) a 2k6 politováním hodných otroků v řetězech. Dobrodruhům je nabídne za výhodnou cenu. Během návštěvy se několik otroků pokusí o útěk a prosí, jestli by se v tvrzi nemohli schovat. Otrokářka se domáhá vrácení svého „zboží“ a je připravená uchýlit se k násilí.
- 62 **PROSBA O POMOC.** K tvrzi přijde skupina obyvatel nedaleké vesnice (určí ji Vypravěč) a prosí dobrodruhy, aby jim pomohli vypořádat se s nestvůrou, tlupou lupičů, Rezavými bratry nebo jinou hrozbou, která vesnici sužuje. O podrobnostech rozhodne Vypravěč. Návštěvníků je 2k6 a mají statistiky jako typičtí vesničani (strana 184).
- 63 **KOMEDIANTI.** Přivandruje potulná divadelní společnost a ráda by v tvrzi strávila noc. Pokud dobrodruzi herce vpustí dovnitř a dají jim najíst a napít, ti jim za to budou ohromně vděční a pro potěchu zdejších obyvatel odehrají představení – všechny hráčské postavy získají jeden bod vůle. Komedianti se taky můžou podělit o pár legend. Jestli je ale dobrodruzi odmítnou, začnou herci šířit pomluvy o jejich nestydatosti. Po dobu příštích dvou týdnů se reputace dobrodruhů počítá pro účely událostí v tvrzi jako o dva stupně vyšší.
- 64 **REZAVÍ BRATŘÍ.** Na bránu zabuší skupina k6 Rezavých bratří (statistiky na straně 40) a chce si tvrz prohlédnout. Žádají, aby dobrodruhovému odevzdali k6 zlaťáků jako úlitbu bohu Rzovi a aby na jeho počest vystavěli SVATYNI. Pokud je dobrodruhovému vykážou, vrátí se později v hojnějším počtu.
- 65 **TRIBUT PRO PÁNA.** Místní šlechtic (Vypravěč rozhodne který) dospěje k názoru, že tvrz stojí na jeho půdě. Na brány zabuší patrola 2k6 ozbrojenců (statistiky jako typický voják na straně 183) a žádá po dobrodruzích, aby zaplatili daně ve výši 2k6 zlaťáků a odpřísáhli věrnost svému lennímu pánovi. Jestli odmítnou, šlechtic na tvrz později zaútočí. Podrobnosti určí Vypravěč.
- 66 **NÁČELNÍK ORKŮ.** Náčelník orčího kmene žijícího v okolí (Vypravěč určí, o koho jde) shledá, že tvrz leží na jeho území. Přivede k tvrzi vojsko zhruba 50 orků válečníků a žádá, aby mu dobrodruhovému zaplatili daň ve výši 4k6 zlaťáků a odpřísáhli věrnost. Když odmítnou, orkové tvrz oblehnou a ve vhodnou chvíli na ni zaútočí.