

D&D One Shot

Krkavčí vlajka

„Ten nejzlejší“

Vít Matějček

October 2020

CHAPTER 1

General info

1. Premisa

Jednoho dne, když jste odpočívali venku, k vám přiletěla velmi neodbytná straka. Po pár klovancích a několika neúspěšných pokusech o odehnání jste si všimli, že má na noze prsten. Kupodivu si nechala prsten poměrně lehce sundat. Když jste si ho nasadili, zjistili jste, že vám její skřeky a pazvuky najednou dávají smysl, jako by vlastně mluvila lidskou řečí.

„Můj pán pro vás má nabídku. Věřím, že neodmítnete, neboť taková nabídka přichází jenom jednou za život...“

Straka měla pravdu minimálně v tom, že podobné události se přeci jen nestávají každý den. A už ze zvědavosti nebo z jakýchkoliv jiných motivů jste přikývli a nechali ji pokračovat.

„Kdysi dávno, mnoho let předtím, než jste se narodili; v době, kterou i můj pán už stěží pamatuje, zabil hrdina Fargrim krále obrů. Na památku jeho věrného krkavce, který obroví kloval do očí a který za svou statečnost zaplatil životem, si Fargrim dal krkavce na svoji vlajku. S tou pak vykonal ještě mnohé hrdinské činy.

Od té doby je Krkavčí vlajka symbolem moci. V mnoha kmenech daleko na severu, blíž k dějišti oné památné bitvy, se na Fargrima dodnes nezapomnělo a dál se o něm vyprávějí příběhy. Kdokoliv chtěl ony kmeny vést, musel získat Krkavčí vlajku a dokázat tak, že je hoden Fargrimova odkazu.

Jenže, a tady se dostáváme k jádru věci, před nějakou dobou ji ukradl obr Folstag. Obr se samozřejmě králem severu nestal, nehledě na způsob, jakým Krkavčí vlajku získal, a na škody, co při tom způsobil. Už nějakou dobu zneužívá kouzelnou moc vlajky a podniká ze své horské pevnosti výpady na všechny strany. Lidé v údolí se nezmohou na nic, jen se stále navzájem obviňují, že Folstaga nezastavili dřív...

Ne že by na nich mému pánovi záleželo. Jenže sám má také s Folstagem nevyřízené účty. Takže: vaším úkolem je ukrást Folstagovi vlajku. Vlajku a poklad si můžete nechat; pro mého pána nemá valné ceny, zatímco vy se můžete stát pány údolí s *minimálním úsilím*, ehm ehm, teda vlastně kráááá! To bude vaše odměna. Pokud Folstaga zabijete, nikomu chybět nebude a můj pán možná ještě něco přihodí. Každopádně Krkavčí vlajka nesmí zůstat v obrově držení, nebo žádná odměna nebude.

Pokud přijímáte, projděte tímto portálem.“

Jen to straka dořekla, přímo před vámi se objevil portál. Nakonec jste branou prošli.

„Sami to nezvládnete. Folstag je mocný a svůj nejcennější majetek jistě nenechává bez ochrany. Dokud nebude vaše práce u konce, musíte spolupracovat, jinak pocítíte nejen hněv Folstaga, ale i mého pána. Až bude hotovo, dělejte si co chcete.“

2. Požadavky

Prosím, abyste si vymysleli Evil nebo CN alignment postavu na 5tém levelu. V první fázi bych rád měl rasu, roli a motivaci vaší postavy, tj. proč je vaše postava Evil, případně proč přistoupila na nabídku od straky. Jestli se vaše družina nebo někteří její členové znají, nechávám na vás. Není potřeba žádné složité pozadí, možná vám do toho budu chtít kecat, tak je blbý, abyste do toho dali hodiny práce... Na staty buď házejte, nebo si vezměte standard array (15, 14, 13, 12, 10, 8).

A zároveň upozorňuju, že je to můj první oneshot a ještě ke všemu Evil, takže to asi bude děsný, tak se s tím smiřte.

CHAPTER 3

Handout Filip

4. Mistr zloděj

4.1. Straka

Když jsi vstoupil do portálu, trochu tě překvapilo, že jsi neprošel na druhou stranu okmažitě. Místo toho jako bys letěl dlouhým tunelem. Najednou si uvědomíš, že k tobě zase mluví ta straka.

„Vidím, že jsi na tuto práci ten nejsprávnější. Dobře vím, že ji chceš splnit, i kvůli sobě. Dáváš přednost sobě před ostatními, a v tomto případě se zájmy mého pána shodují s tvými. Toho si můj pán váží.

Nehledě na to, co jsem řekla předtím, můj pán má eminentní zájem na tom, aby se vlajka dostala do údolí. Věř, že jsi na to ten pravý právě ty, a proto ti chce trochu pomoci. Já nevím, jak vypadá hrad zevnitř, ale jisté rady ti poskytnout mohu.

- (1) Folstag by svůj poklad sotva nechal bez patřičné ostrahy - očekávej pasti. Pokud si ale chceš nechat vlajku pro sebe, ostatní o tom nemusí vědět. [Note: Můžeš udělat Perception nebo Investigation check pomocí *whisper roll*, já to vyhodnotím.]
- (2) Můj pán nechal připravit únikovou trasu přímo od pokladnice, ale nepředá ti ji zadarmo: musíš dokázat, že jsi jí hoden. Až narazíš na tři *posly Apokalypsy*, musíš vybrat toho, který je mému pánovi nejvíc podobný. Pokud bys byl bezradný, můžou ti pomoci *předměty* na čarodějově stole. [Note: tohle dopředu asi nevyřešíš, ale až to uvidíš, myslím, že ti to dojde.]
- (3) Pokladnice bude nejspíš dost velká na to, aby se do ní vešel sám obr. Právě tak ale nebude nehlídaná, nicméně pro někoho tak obratného jako ty to může být podstatně menší překážka, než pro tvé druhy.

Přeji úspěšný lov!“

4.2. GM poznámka

Pokud náhodou tvoje zrada nevyjde a zabije tě vlastní družina, nemusí to pro tebe být definitivní konec. Dej si ale pozor, abys všechno pozdější rolly dělal pomocí *whisper*, rozhodně není žádoucí, aby družina věděla, co se děje.