



Dračí hlídka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

# JEDNOROŽEC

AUTOR PŘÍBĚHU

ROMAN "ARAMIR" DVOŘÁČEK

ILUSTRACE OBÁLKY

ONDŘEJ HRDINA



## Žánr a náročnost

Toto dobrodružství od autora Romana "Aramira" Dvořáčka bylo upraveno pro Dračí Hlídku. Lze ho však snadno použít i pro DrD, D&D a další fantasy hry.

**Herní žánr:** romantický fantasy příběh protkaný mnoha vedlejšími zápletkami, které mohou družině poskytnout indicie k řešení nelehkého úkolu – vypátrání a polapení bájného jednorožce.

**Obtížnost:** Quest může být krátkou romantickou pohádkou. Může být též epickým dobrodružstvím pro opravdové fajmšmekry. Události dynamické krajiny plynou v periodickém lunárním cyklu. Měsíční hvozd má hloubku temné a divoké minulosti. Jeho přítomnost a budoucnost je ovšem v rukou vypravěče a hráčů.

<b>Celková herní doba</b>	12 hodin (nebo třeba i celý život)
<b>Očekávaná sestava</b>	3-5 postav
<b>Lokace</b>	podhůří, slatiny, lesy
<b>Roční období</b>	kterákoli lunární perioda celého roku

<b>Tajemno, horor a drama</b>	☛☛□□□
<b>Akce a bojové situace</b>	☛☛□□□
<b>Vyšetřování a sběr informací</b>	☛☛☛□□
<b>Roleplay a komunikace</b>	☛☛□□□
<b>Humor a veselé scény</b>	☛□□□□
<b>Hádanky a hlavolamy</b>	☛☛□□□

Pozn.: Čím větší počet symbolů ☛ tím větší důraz na danou oblast



*"Tyhle báchoroky psávali strejček Jakob s Wildou..."*





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

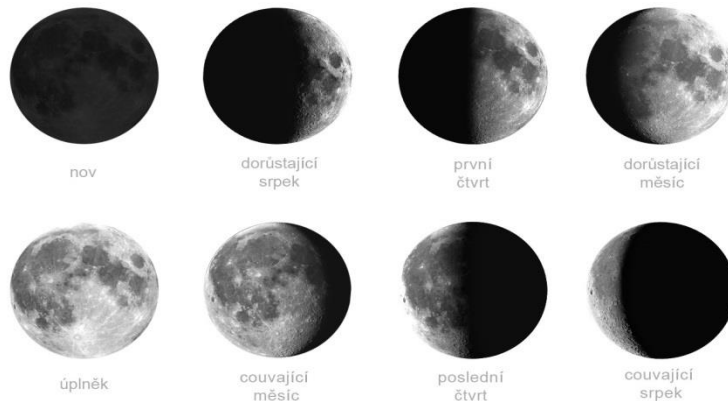
Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

## Obsah

1. Příběh v kostce
2. Bludnovský kraj (popis prostředí a reálií)
3. Měsíční hvozd (popis lokací a legend)
4. Užitečné informace (jak chytit jednorožce)
5. Cizí postavy
6. Motivace a rozhodnutí
7. Dodatek autora
8. Slovo závěrem
9. Přílohy

### 1. Příběh v kostce

Sám kníže Bludnovského kraje pověří družinu úkolem - chytit živého jednorožce. Jelikož dcera knížete v příštím roce oslaví plnoletost, rozhodl se jí darovat jednorožce jako dárek k narozeninám a zároveň jako dar zasnubní. Postavy mají několik pokusů na splnění úkolu. Čas je vyměřován vždy krajními lunárními fázemi mezi měsíčním novem a úplňkem. Pomůcky a nástroje potřebné pro splnění úkolu mají jen krátkodobé účinky. Případný lovecký neúspěch je možné napravit opakovanými pokusy s dokonalejší taktikou, nejdéle však do osmnáctých narozenin Miriam. Postupem času bude družina konfrontována s dalšími cizími postavami, které po jednorožci z nějakého důvodu rovněž touží.





## 2. Bludnovský kraj

Dobrodružství se odehrává v knížectví Bludnov, jemuž vládne kníže Vladozpyt. Je to divoký kraj, na samém okraji civilizace, plný zelených lesů a hvozdů, ze severu ohraničený vysokými horami. První osídlení kraje lidmi proběhlo před stovkami let, kdy kraj byl domovem lesních elfů. Mezi těmito rasami probíhala dlouhá a krvavá válka, jež skončila porážkou elfů. Ovšem kraj byl tehdy natolik nehostinný, že lidé ho začali pozvolna opouštět. V současnosti probíhá druhá vlna kolonizace. Nejen díky nízkým daním přicházejí do bludnovského knížectví lidé, kteří ve válce přišli o své domovy a chtějí začít nový život, obchodníci, kteří sem přicházejí za vidinou nového trhu a v neposlední řadě vyhnanci, různí bývalí zločinci, vydědenci a podobní. Do Bludnova přichází i řada dobrodruhů, neboť je zde velice snadné sehnat práci - v kopcích se to hemží skřety a divokými krolly, na obchodních stezkách řadí lapkové, po lesích pobíhá divoká zvěř a ve hvozdů žijí bytosti, jako jsou rusalky a vlkodlaci.



### Velehrad

Hlavní město knížectví, ležící v podhůří severních hor. Má přibližně 1200 obyvatel. Město přetrvalo z dávných dob válek mezi lidmi a elfy. Toto jakoby stále připomínala pevnost vystavená na kopci, v níž v současnosti sídlí knížecí rodina a je hlavním opěrným bodem knížecí armády.

### Obyvatelé

Lidé v bludnovském kraji pocházejí ze všech koutů království. Nedílnou součástí místní kultury jsou pohanské rituály - uctívání přírodních bohů, lesních i vodních duchů. Jednoduchými obětinami bývají třeba i misky jídla zanechané před prahem domu pro skřítky a šotky.





### 3. Měsíční hvozd

Měsíční hvozd začíná na východ od města Velehrad a táhne se až neznámo kam. Hvozd je opravdu rozlehlý, velice starý a je opředen mlhou tajemství. O samotném hvozdu toho lidé mnoho neví a spíše než zvědavost v nich převládá obava, ne-li strach, neboť kdo ví, co vlastně hvozd skrývá. Místní lidé se hlouběji do hvozdu neodvažují. Ve hvozdu neloví ani nekácejí - sbírají pouze lesní plody, bylinky, spadlé dřevo na topení atd. Lidé se bojí, neboť ze zkušenosti vědí, že když někdo hvozdu ublížil, staly se mu pak hrozné věci. Navíc je vyhlášen zákaz lovu a kácení ve hvozdu vydaný samotným knížetem.



#### Cestování ve hvozdu

Ono vydat se do hvozdu není jenom tak. Hvozd je totiž na vysokém stupni probuzení. V tomto hvozdu je velice těžké se orientovat, neboť se neustále mění - stromy se přemisťují, terén mění svůj tvar, stopy jsou zahlazovány spadlým listím i jehličím atd. I pro samotného druida je velice těžké dojít tam, kam potřebuje.

Jediný bezpečný způsob, jak hvozdem cestovat, je ten, že postava, která se ve hvozdu pohybuje, intenzivně myslí na místo, kam chce dojít. Ve hře se to projeví tak, že vypravěč vyzve hráče, aby mu dané místo, co nejdělněji popsal (detail se týká třeba i pocitů, které místo vyvolává, smyslové vjemy apod.). Čím podrobněji a lépe hráč místo popíše, tím snadněji se na místo postava dostane a též cesta bude trvat kratší dobu.

Například rozdíl bude, když hráčka řekne, že chce najít cestu zpět do vesnice, odkud její postava vyšla nebo když popíše, jak moc postava touží opět potkat svého milého, který na ni ve vesnici čeká - chtěla by opět spočinout v jeho mužném objetí a cítit chuť jeho rtů ...

Orientace ve hvozdu je možná i pomocí různých rituálů, které bude znát pouze několik málo lidí, kteří do hvozdu chodí (družinu s nimi může nejlépe seznámit Bylinkářka).

#### Měsíční druidi



Ve hvozdu kdysi působili Měsíční druidi. Byli velice mocí, až časem zpychli. Opojení svou mocí se snažili hvozdu vnutit svoji vůli. Hvozd je za jejich troufalost krutě potrestal. Jen některým se podařilo uprchnout. Ty ostatní stihl smutný osud a někteří tímto trestem trpí doposud. Od té doby o hvozdu nepečuje žádný druid a Měsíční hvozd si žije svým vlastním životem. V tomto dobrodružství se postavy mohou setkat se dvěma bývalými Měsíčními druidy - Bylinkářkou, která si nechala vymazat vzpomínky na svoji minulost, a Vodníkem, jehož prohnílá duše dala vzniknout strašidelnému Močálu zatracení.





### Obyvatelé Měsíčního hvozdu

Měsíční hvozdu obývají roztodivné bytosti. Pro příklad uveďme některé:

satyrové, rusalky, skřítkové, bludičky, dryády, obří pavouci, poletuchy, obří hmyz, huňáci, medvědodlaci, nymfy, divocí kentauři, moudré sovy, vodníci, hejkalové, enti, vlkodlaci...

### Legends a povídačky:

Mezi lidmi v Bludnově o tajemném Hvozdu koluje mnoho povídaček a legend. „Na každém šprochu, pravdy trochu.“

### Galahadova družina

Legends praví, že princ Galahad se vydal se svojí družinou do Měsíčního hvozdu, aby našel pramen mládí. A jak už to u takových výprav do nebezpečných hvozdu bývá, už víckrát je nikdo nespáčil. Prý statečné rytíře pohltil samotný hvozdu.

A ve skutečnosti tomu tak bylo doslova. Galahadovi muži byli hvozdem přemoženi a kořeny stromů prorostly jejich těly. Rytíři jsou stále živí a jejich těla jsou uvězněna v kmenech stromů. Jako trest za svoji troufalost musí střežit to, po čem sami toužili. Hvozdu udržuje družinu i samotného Galahada naživu v této zvláštní symbióze.



### Oživlé stromy

Stromy ve hvozdu jsou živé. Duše padlých elfů dlí v prastarých stromech a stále se šíří nenávisť k lidskému pokolení.

### Bílý medvěd

V hloubi Měsíčního hvozdu prý žije bílý medvěd, který je starý jako hvozdu sám. Je obrovský a jeho drápy jsou pokryty zaschlou krví lovců, kteří ve hvozdu lovili vzácnou zvěř.

### Čertova studánka

Říká se, že čertova studánka je zrcadlem jiného světa a kdo se do ní za úplňku podívá, může spatřit svoji budoucnost. Živá voda ze studánky by prý mohla vzkřísit usychající zlatou jablko v knížecích zahradách. Kdysi krásný strom plodící zlatá jablka nyní chřadne. Pověřivý lid věří, že je to předzvěst velkého neštěstí.



### Rusalky a bludičky

Ve hvozdu se ztrácejí lidé. Můžou za to prý malá světýlka, která dovedou nešťastníka přímo do zrádných močálů. Rusalky zase lákají mladé chlapce do zběsilého tance, který končí smrtí.



# Draci Hlidka

hra na hradiny

## Lokace:

### Druidský kruh

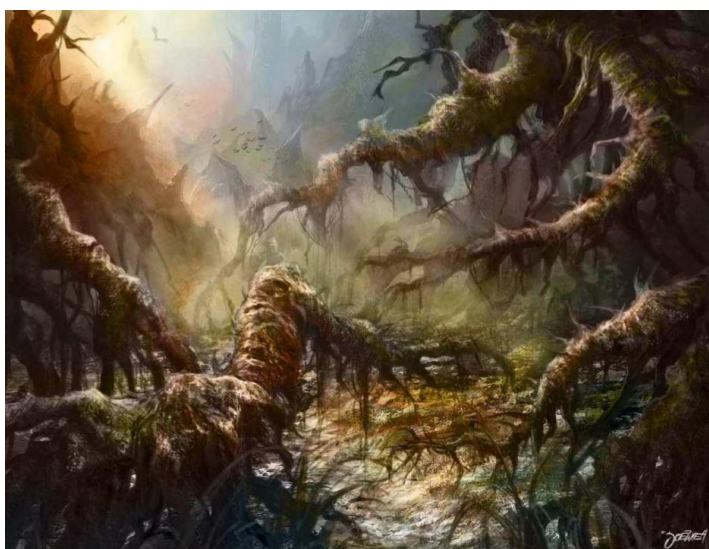
Jedná se o magické místo - palouk, na kterém jsou do několika kruhů uspořádány kamenné obelisky různých tvarů a velikostí. Uprostřed se nachází rozbitý kamenný kruh, na kterém býval mozaikou vyobrazen Měsíc v úplňku. Vše je rozházené, značně zarostlé a pokryté mechem.

Toto místo sloužilo dříve měsíčním druidům k vykonávání různých rituálů. Právě zde má družina největší šanci chytit jednorožce, protože právě tady mohou postavy vytvořit bariéru měsíčního svitu a uvěznit v ní toto bájně zvíře. K vytvoření bariéry musí získat měsíční kámen, který vlastní Vodník (bývalý měsíční druid) a jenž musí být zasazen do mozaiky.

V příloze je obrázek mozaiky, je vhodné jej vytisknout a rozstříhat na několik kousků. Když družina mozaiku složí, zjistí, že jeden fragment chybí (Měsíční kámen).



### Močál zatracení



Na místě, kde se dnes nachází zrádný močál, bylo kdysi křišťálově čisté jezero. Elfové jej nazývali Slza bohů. O jezero pečoval jeden z měsíčních druidů, který s ním byl spjat natolik, že se v hladině zrcadlil odraz jeho duše. Tím, jak se duše druida stávala zkaženější, tím jezero ztrácelo i svoji čistotu. Až se nakonec z křišťálově čistého jezera stal páchnoucí, špinavý močál. Na tomto místě jakoby vše tlelo a podléhalo rozkladu. Močál zahalený těžkou mlhou je zlověstným místem.

Močál obývá padlý druid (Vodník).



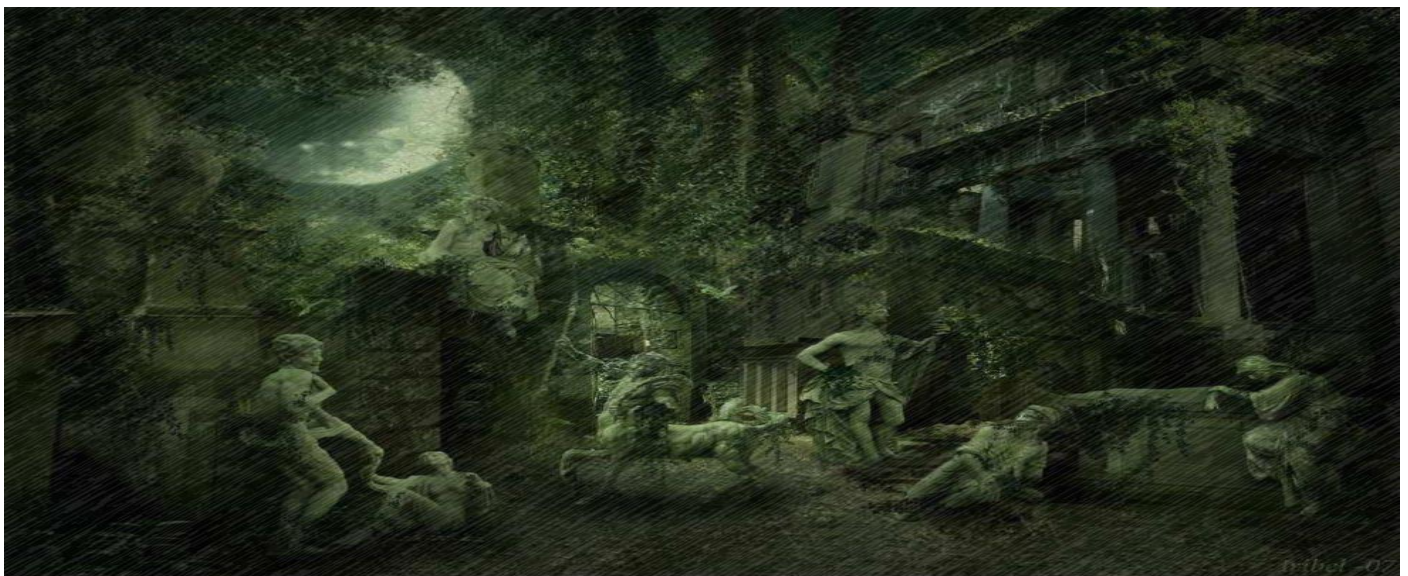
# Drací Hlidka

hra na hrdiny

## Elfi ruiny

Ve hvozdu lze narazit na rozvaliny elfích měst, vystavěných z bílého mramoru. Většinu jich již pohltil hvozď a je sotva patrná jejich existence připomínající kdysi zašlou slávu tohoto národa. V ruinách mohou dobrodruzi nalézt něco zajímavého, co ještě nestačilo podlehnout zubu času. Daleko v hloubi hvozdu leží ruiny bývalého hlavního města elfů. Toto město bylo stejně jako ostatní vyplněno lidmi, ovšem zdaleka nevydalo veškerá svá tajemství. Jednou ze záhad jsou i tzv. Měsíční zahrady. Měsíční zahrady jsou místem dávno zapomenutým a velice zvláštním. Kdysi dávno toto místo užívali elfští členové královské rodiny. Do zahrad je možno se dostat skrz portál nacházející se v ruinách královského paláce. Toto místo se nachází mimo prostor a čas známého světa. Před stovkami let ho objevili elfí čarodějové a theurgové a časem bylo přetvořeno do podoby královských zahrad.

V zahradách se nachází rostliny a živočichové všech možných druhů. Elfové, známí svojí láskou k přírodě, v zahradách shromáždili nejen vzácné druhy stromů a květin, ale i zvířata či magické tvory. Rozpínavost lidské rasy s sebou nesla bezohlednost a zkázu pro starý svět, a elfové se snažili z tohoto světa uchovat co nejvíc. Některé rostliny a tvorové, nacházející se v zahradách jsou dnes možná jedinými dosud žijícími zástupci svého druhu. Do zahrad elfové ukryli rovněž tajemství nesmrtnosti. Ovšem to je zase jiný příběh...

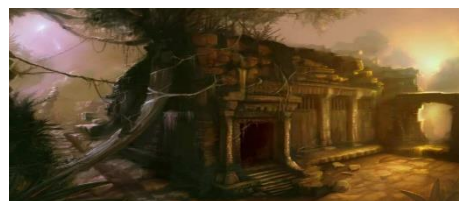


# Dračí Hradka

hra na hradiny

## Hrobka čarodějů

V Měsíčním hvozdu byli kdysi dávno za živa pohřbeni mocní čarodějové. Kořeny stromů prorůstají sarkofágy pohřbených těl, která sama prodlévají na hranici neživota. Pokud postavy do hrobky vstoupí, budou je pohřbení žádat, prosit a vyhrožovat, aby je osvobodili ze zajetí kořenů, které vysávají jejich sílu.



## Strom milenců

Na kraji hvozdu se nachází krásné místo - palouk se stále kvetoucími rostlinami, průzračným jezírkem a velkým košatým stromem prorostlým jmelím, jehož plody jako bílé perly zdobí rozložitou korunu. Právě pod tímto stromem se scházeli mladí milenci a na důkaz své lásky vyřezávali do stromu své iniciály. Tím na sebe nevědomky seslali kletbu stromu, jemuž vyřezané iniciály zanechávali jizvy na duši. Každému páru, který na stromu zanechal vyryta svá jména, se přihodilo něco zlého. Někomu se ve hvozdu ztratily děti (Jeníček a Mařenka), někoho rozsápal medvěd, jiný se otrávil z hub nasbíranými ve hvozdu atd. Kdosi se dovtípl kletby stromu a pokusil se jej pokácet. Strom však proměnil jeho tělo v dřevěnou marionetu. Sekyra tohoto nešťastníka je stále zaklíněna hluboko mezi kořeny. Sekyra je kouzelná díky nenávisti, která šířila jejího majitele. Pokud je s ní sekáno do dřeva, má ničivý účinek. Díky této vlastnosti je s ní postava schopna třeba jedním úderem rozbít dřevěný štít nebo hravě pokácet vzrostlý strom.



#### 4. Užitečné informace (aneb jak chytit jednorozce)

V této kapitole bude popsán ideální postup, jak uspět při lovu na jednorozce. Záleží na hráčích, jak moc se tomuto postupu přiblíží a jak úspěšní nakonec budou. Základem úspěšného lovu jsou informace. Nejdříve se zeptej hráčů, co vědí o jednorozcích oni sami (jejich postavy). Informace, které ti řeknou, považuj za ty, které se mohou dozvědět mezi běžným lidem.

Zde jsou uvedeny pravdivé informace o jednorozci a možný nepravděpodobnější zdroj jejich získání:

- vyhledává magická místa (čaroděj)
- ulehne do klína pannám (bard, bylinkářka)
- je odolný proti magii (čaroděj)
- vládne mocnou magií (čaroděj)
- strážce hvozdů (bylinkářka)
- je velice rychlý (bratři Grimmové)
- vycítí nebezpečí (bratři Grimmové)
- prochází mezi sférami bytí (čaroděj)
- lze ho spoutat paprsky měsíčního svitu (bratři Grimmové)
- jeho roh má léčivé účinky (bylinkářka, čaroděj)
- nepůsobí na něho jedy (lze odvodit z informací o jeho léčivých schopnostech)
- toho, kdo mu ublíží, toho stihne mocná kletba (bard, bylinkářka).



#### Místo:

Ideálním místem pro chycení jednorozce je Druidský kruh. Je obecně známo, že jednorozce přitahují magická místa a navíc právě zde ho lze spoutat „paprsky Měsíce“. Právě na tomto místě lze vytvořit bariéru z měsíčních paprsků, skrz kterou jednorozec nemůže proniknout (nemůže využít svou schopnost cestování mezi sférami). Bariéru je možné aktivovat pomocí Měsíčního kamene (který vlastní Vodník) tak, že bude za noci (za svitu Měsíce) přiložen do správně složené mozaiky. Bariéra ovšem nebude dostatečně stabilní a vydrží pouze krátkou dobu (je třeba na to upozornit hráče, např. tím, že se bariéra chvěje).

#### Čas:

První novoroční úplněk, kdy je síla Měsíce největší. V tu dobu bude bariéra nejstabilnější, tudíž vydrží nejdéle a pro jednorozce bude nejtěžší ji překonat. Za úplňku bývá jednorozcova moc vždy oslabena, v době novoročního úplňku však nejvíce.

#### Přivábění a lapení:

Jako návnada ideálně poslouží panna. Jednorozce přivábí její čistota a nevinnost. Jednou z mála panen ve Velehradu je Bivojova dcera Běla. Jednorozci mají rádi i zpěv.

Jak víme, jednorozci se dokáží pohybovat mezi sférami bytí. A co zabráni jednorozci v tom, aby po zřídnutí bariéry pomocí této své schopnosti opět neutekl? Jednou z možností je nasadit mu kouzelnou ohlávku. Díky této ohlávce zkrotne. Jednu takovou ohlávku vlastní bratři Grimmové v jejich obludáriu nebo ji může vyrobit místní čaroděj.

#### Výhoda:

Jelikož jednorozci mají velice dobrý čich, jsou schopni odhalit nebezpečí dříve, než stačí družina cokoliv udělat. Je dobré se učinit nevycíitelnými, třeba s pomocí bylinek nebo kouzel. (Lektvar nevycíitelnosti - bylinkářka)





## 5. Cizí postavy

V této kapitole je uveden popis postav, které jsou nedílnou součástí tohoto příběhu.

### Kníže Vladozpyt

Kníže je moudrým a spravedlivým panovníkem a o svůj kraj i poddané se stará dobře. Pojdme společně nahlédnout zpátky do minulosti, neboť ta je pro pozadí dobrodružství důležitá.

Zhruba před osmnácti lety byl Vladozpyt šťastně ženatý. Štěstí se začalo vytrácet poté, co knížecí pár zjistil, že nemohou mít dítě. Knížete a jeho ženu to rmoutilo natolik, že byli ochotni učinit cokoli, aby se svého potomka dočkali.

Kníže se doslechl, že v Měsíčním hvozdu žijí dryády, které by dokázaly pomoci jeho ženě s početím. Vydal se tedy se svojí ženou za doprovodu lovcího a věrného vojáka Bivoje do hloubi nebezpečného hvozdu. Tam se setkal s lesním národem, se kterým uzavřel tajnou dohodu. Kníže slíbil, že jeho poddaní nebudou do hvozdu zasahovat (kácet stromy, lovit zvěř atd.), výměnou za tento slib dryády zasely semínko života do lůna jeho ženy. Kněžna krátce nato porodila dcerku, které začali říkat Miriam.

### Miriam

Miriam je dcerou knížete Vladozpyta. Většinu svého života vyrůstala bez matky, neboť ta zemřela při morové epidemii, která se před několika lety prohnala krajem.

Miriam je zvláštní dítě. Dřímá v ní lesní dryáda, která se postupem času probouzí. Už od mala byla tak trochu jiná. Vždy si více rozuměla se zvířaty než s lidmi. V pevnosti si tajně chodí povídat s koňmi, jelikož se časem naučila mluvit řečí zvířat. Občas se stane, že přiletí pták a přinese ji nějaký dárek (třeba oříšek). I přes otcův zákaz často utíká do Měsíčního hvozdu, jehož přírodu miluje a považuje jej za svůj druhý domov.

Ve hvozdu potkala Miriam svoji první lásku - Stříbrného chlapce (viz. Vzpomínka), za kterým často utíká do noci. Blíží se její osmnáctý rok - den její plnoletosti. Otec jí vybral ženicha a v den oslav proběhne zasnoubení. Duše Miriam je rozervaná. Tápe a přemýšlí, kde je její pravý domov. Miluje svého otce a nemůže se rozhodnout, kam vlastně patří. Zda na zámek po bok urozeného šlechtice, jak si přeje její otec? Nebo je její místo v divokém Měsíčním hvozdu se Stříbrným chlapcem?

Kníže Vladozpyt tuší, co trápí srdce Miriam. Avšak zaslepen sobeckou láskou k svojí dceři nechce vidět celou pravdu. Kníže žije v naději, že se vše urovná. Najde jí hodného manžela, který ji odvede daleko od toho proklatého hvozdu. Ví, že Miriam hvozdu miluje, proto jí jako svatební dar chce na rozloučenou věnovat to nejkrásnější, co je ve hvozdu k nalezení - bájný jednorožec.



# Drací Hlídka

hra na hrámy

## Čaroděj

„Co do magických vlastností lze hodnotit jednorožce, jako zvíře těmito schopnostmi přímo oplývající. Kromě surového využití rohu, žíní, krve a slz, je nutno pohovořit i o dalších daleko zajímavějších vlastnostech. Jednorožec jest bestie značně odolná vůči působení veškeré magie. Tato vlastnost jest zapříčiněna schopností jednorožců jakýmsi přirozeným instinktem pronikati do jiných rovin reality a úspěšně se tak vyhýbati působení kouzel. O praktické využití této vlastnosti, například při přepravě praktikujících čarodějů se mezi odbornou veřejností vedou rozsáhlé diskuze.“

Místní čaroděj byl kdysi krásný, ale toužil býti ještě krásnějším. Jeho snaha toho dosáhnout přinesla však pravý opak. Čaroděj byl stížen magickou chorobou, která pomalu deformuje jeho tělo a on se tak stává stále ošklivějším.

Jakmile se u něj nemoc projevila, rozhodl se opustit svůj bývalý domov a odstěhoval se do Bludnova, kde jej nikdo neznal a uzavřel se ve své věži poblíž Velehradu. Ze svého sídla prakticky nevychází a před ostatními lidmi se skrývá. Většinu času tráví hledáním léku na svoji nemoc.



Čaroděj touží po lásce - zamiloval se do Bivojovy dcery Běly, která mu do věže nosí jídlo. Pokouší se vyrobit nápoj lásky, kterým by získal její srdce. Družinu může poprosit, aby mu získali nějakou přísadu do lektvaru (pramen vlasů nebo slzu Bivojovy dcery).

Nerad si pouští návštěvníky do svého sídla. S družinou bude mluvit vždy nepřímě - třeba pomocí kouzla břichomluvectví nebo svého přítelíčka. Nechce, aby kdokoli spatřil jeho ošklivou tvář a kulatý hrb na zádech. Postavám mohou o jeho vzhledu napovědět i rozbitá zrcadla a roztrhané portréty v čarodějově věži. O historii druidského kruhu, o původu a moci chybějícího Měsíčního kamene i o jednorožci může dohledat spoustu informací ve svých knihách. Především ty, které se týkají lunární magie a cestování mezi úrovněmi bytí. Dozví-li se o tom, že družina chce jednorožce chytit, pokusí se ji přesvědčit, aby jednorožce získala pro něj.

Ví o léčivé moci jednorožce, a doufá, že by jednorožcův roh mohl vyléčit jeho chorobu. Jelikož je zoufalý, slíbí družině za pomoc téměř cokoli.

## Bard

„Jednorožec je zvíře složené z několika tvorů, strašlivě řve, podobno jsouc tělem koni, co do noh slonu, co do ocasu vepří, co do hlavy jelenu, avšak mající místo parohů roh jeden dlouhý. Jejich roh, zářící zázračná zbraň na čele, je činí neporazitelnými a můžou být poraženi pouze lstí.“

Potulný bard zná mnoho příběhů a ledacos o jednorožcích jistě slyšel. Postavám rád řekne, co ví, výměnou za nějaký ten jejich příběh. Jeho vědomosti o jednorožcích budou spíše povrchní - bude vědět to, co se povídá mezi obyčejným lidem.

„Bílá srst a rychlý klapot koní  
růže, lilie - to vše kolem voní.  
Hříva zlatá, ocas stejný  
zářící roh čarodějny

Nohy rychlé, oči žhnoucí,  
bystrý zrak má vševidoucí.  
Nezvíteží žádná zlověst,  
jednorožec není pověst.“



# Drací Hlídka

hra na hradiny

## Bylinkářka

„Eeh, jistě existuje receptis k použití bejlí všelikého. Jedna ze starých pověr praví, že nálev z Kostivalu přidaný do koupele prý i panenství navrátí.“

Bylinkářka žije v chatrči na kraji Měsíčního hvozdu. Je velice stará, ale i přes svůj věk je poměrně čilá. O hvozdu toho ví mnoho. Dokáže poradit, jak cestovat ve hvozdu a neztratit se. Ovládá řadu druidských kouzel - umí vyvolat bludičku, která povede družinu na místo určení. Dokáže postavám poradit s bylinkami - ví, kde najít ty, které zakryjí pachovou stopu (jednoduše svaří čaj proti pocení z natí vřesu a zlatobýlu, šalvěje, rozrazilu, přesličky a několika borůvek).

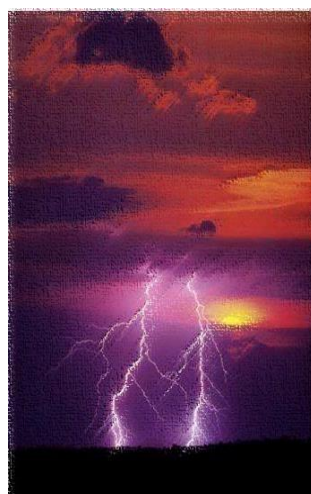


Umí připravit **Theriak návratníku** – bylinný portál vyrobený z lunárních esencí a odnoží Hromotřesku.

Hromotřesk Návratník (*Semperivivum tectorum*) je sukulent s jedinou lodyhou a vrcholíkovitým květenstvím duhové barvy. Je-li z něj v noci prvního Měsíčního čtvrtu kvítek utržen a je z něj vyroben Theriak návratníku, bude ten, kdo ho vypije, transportován zpět na místo, kde se v danou chvíli nachází podnoží rostliny zalévané tímž lektvarem až do čtvrtu posledního (je-li rostlina mezitím zničena, lektvar neúčinkuje).

Hromotřesk lze jednoduše přesazovat, což nabízí možnost cíleného umístění původního podnoží, z jehož květu byl theriak připraven. Zároveň sběr takto zalévaných podnoží Návratníků (*Hromotřesků*) je kořeněný vyprávěnými

legendami o prudkých bouřích bez deště, které se strhnou při pošlapání tohoto magického bylinného “portálu”.



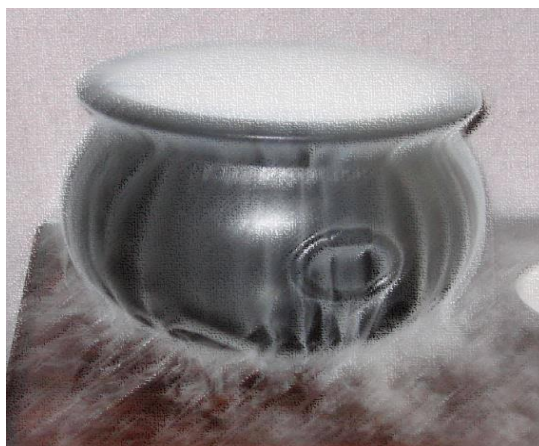
Magický **Theriak nevcítitelnosti** bude vyžadovat speciální ingredience i zařikání:

*Mločí oko, žabí prst,  
shnilou netopýří srst,  
tlamu psí a vraní krk,  
zmijí jazyk, soví brk.*

*Kěž se receptura zdaří,  
pekelná polévka svaří  
v hustý čarodějný puch.  
nevcítí nás ni duch.*

*Páro, pař se, dílo, dař se,  
ohni, hoř, a kotli, vař se!*

*(šejk Spír & Lum Ir)*



*„Bylinky jsou na nebezpečných  
místech. Jich utrhnouti třeba jest  
správným způsobem v pravý čas“.*

*„Vím, jak z plátků leknínu  
splésti věnec kouzelný, jenž bez  
smáčení kráčet močálem  
ulehčuje.“*

*(věneček může být užitečný v boji proti  
vodníkovi)*





Bylinkářka ví něco málo o měsíčních druidech a jejich osudu a zná i místo Druidského kruhu. Jistě má tušení, že chybějící Měsíční kámen má Vodník. Ve skutečnosti je ona sama jednou z měsíčních druidů kteří v obavě o vyzrazení tajemství Měsíčního hvozdu raději roztržili dlažbu Druidského kruhu. Stejně jako několik dalších druidů, si nechala odstranit vzpomínky Pánem vzpomínek. Proto nemá tušení, kým byla, ani jakou měla moc. Občas se jí některé útržky vzpomínek vrací, ale má zmatené a toto blouznění příkládá své stařecké senilitě. Postavám může povyprávět o setkání s jednorožcem, když byla ještě pannou. O jednorožci toho bude vědět docela dost, ovšem bude-li mít podezření, že mu družina chce ublížit, rozhodně nic neřekne. Problém také je, že tato stařena je velice zapomnětlivá, řadu věcí si již nepamatuje a občas poradí úplně opačně. Někdy mívá světlé chvíle a jindy si zase nebude moci vzpomenout, o čem to mluvila před pěti minutami.

### Bratři Grimmové

*„Vynikající smyslová výbava v případě čichu může být i vysvětlením pro podivné chování, kdy jednorožec který uniká při sebemenším náznaku přítomnosti člověka, v případě čisté panny (virgo intacta), bez zábran vyhledává blízký kontakt. Zdá se, že pachová stopa dotyčně je zde velmi podobna pachové stopě samice jednorožce v říji. Bohužel nelze pro plachost těchto tvorů tuto ideu potvrdit praktickým výzkumem.“* „Jejich mláďata se rodí se zlatou srstí a až v dospělosti se srst mění do stříbrna a pak do bíla. Styku s lidmi se jednorožec vyhýbá, má velmi hbité nohy, tak že se dá těžko chytit. Jednorožci jsou díky své síle, odvaze a rychlosti považováni za božskou bytost.“

Do Velehradu zrovna zavítali bratři Grimmové se svým obludáři. Všude po městě jsou rozvěšeny plakáty lákající místní na nevidanou podívanou. Za poplatek mohou lidé vstoupit do obludária, kde jsou v klecích držena ta nejpodivnější a mnohdy nejnebezpečnější stvoření, která chodí, létají či plavou po tomto světě. Ve skutečnosti jsou bratři Grimmové podvodníci, kteří klamou návštěvníky obludária svými iluzemi. Takže zuřivý Mínotauros je ve skutečnosti pouze statný býk, děsivá Mantikora jen starý lev, obávaná Harpyje opelichaný sup, a lesní satyr je pouhý kozel atd. Na klece jsou seslána iluzivní kouzla a lidé díky nim vidí jen to, co chtějí vidět.

Bratři Grimmové jsou mnohem lepší lháři a iluzionisté než lovci příšer. Ovšem to neznamená, že by o nich nic nevěděli nebo žádnou bytost nechytily. Jsou těmito zvláštními tvory posedlí a vědí toho o nich opravdu mnoho. I když ještě více jsou schopni si toho o nich navymýšlet.

Jistě budou vědět něco i o bájném jednorožci, kterého by rádi měli ve své „sbírce“. Postavám za jeho získání mohou nabídnout poměrně značnou sumu a případně i vyměnit za nějakého tvora, kterého mají v zajetí. Bratři mohou poradit, co se samotného lovu týče - budou vědět, že jednorožec má velice dobrý čich, je nesmírně rychlý a že jej lze spoutat paprsky měsíčního svitu.

Jednou ze skutečných bytostí, které bratři vlastní je pekelný oř. Kůže tohoto koně je seškvařená a popálená. Oči mu rudě žhnou, hřívu a ohon jakoby tvořily samotné plameny. Z nozder funí obláčky popela. Od jeho kopyt létají jiskry a nechává za sebou hořící stopy. Místo ovsu má v korytu přichystané syrové maso.

Ke zkrocení pekelného oře používají bratři Grimmové **kouzelnou ohlávku** utkanou z měsíčních paprsků. Právě s touto ohlávkou mohou postavy lapit jednorožce. Bude-li mu nasazena, zkrotne a nebude moci využít své schopnosti pohybovat se mezi sférami bytí. Ohlávku však nebude jednoduché získat. Družina ji může ukrást nebo zjistí-li, že bytosti v klecích jsou jen iluze, tak bratry vydírat atd.

Jako zpestření děje, může některé bytost či zvíře utéct z klece obludária a vystrašit obyvatele Velehradu.



# Drací Hlidka

hra na hrdiny

## Bivoj

Bivoj je vysloužilý voják. Kdysi prý zachránil knížeti a jeho ženě život, když holýma rukama zabil divočáka. Za odměnu mu kníže daroval hospodu ve Velehradu.

Na počest této události se konají tzv. Kančí slavnosti. Ve městě probíhají kančí hody a soupeří se v různých silových disciplínách. Vrcholem slavností je pak běh s kancem na zádech. Soutěžící musí uběhnout danou trasu s na zádech vycpanou kožešinou divočáka. Na tento závod se sjíždějí mladíci z celého kraje, neboť cena pro vítěze je opravdu lákavá. Vítěz obdrží nejen nemalý finanční obnos a kančí pečínku, ale hlavně obdiv u místních děvčat.



Jedním takovým děvčetem je i Bivojova dcera Běla (shodou okolností jedna z mála panen ve Velehradu). Bivoj ji střeží jako oko v hlavě, a odhání od ní mládence, jak jen může. Ale jelikož má dcera pomalu věk na vdávání, začíná přemýšlet o jejím ženichovi. A pro vítěze běhu má Bivoj tak trochu slabost.

Běh zčásti vede i Měsíčním hvozdem. Jeho účastníkům se po cestě mohou přihodit různé nehody - některý z kořenů se vymrští a podrazí běžci nohy, na jiného spadne vosí hnízdo, kanec na zádech některého běžce nakrátko obživne atd. Nutno dodat, že běh je velice prestižní záležitostí, a tak někteří závodníci neváhají sáhnout k nekalým trikům a podvádějí. Šampion závodu z minulého ročníku nosí na krku kančí kel.

Bivoj doprovázel knížete a jeho ženu do Měsíčního hvozdu ten den, kdy se vydali za dryádami. On sám neví, co přesně tam kníže dělal, ale mnohé si může domýšlet. Na zpáteční cestě skutečně skolil divočáka, ovšem rozhodně ne holýma rukama. Kníže udělal z Bivoje hrdinu a věnoval mu hospodu. Tímto činem si zároveň koupil i Bivojovu mlčenlivost o tom, co se ve hvozdu té noci skutečně stalo.



# Dračí Hlídka

hra na hrdiny

## Vodník

Kdysi býval jedním z mocných měsíčních druidů a opečovával své křišťálově čisté jezero v hloubi hvozdu. S pokusem vnutit hvozdu svoji vůli, byla duše druida zakalena, stejně jako bylo znečištěno i jeho jezero. Měsíční hvozd vrhl svůj hněv na nešťastného druida a umocnil tak tuto zvrácenou přeměnu. Z průzračného jezera se stal hnilobný močál a z laskavého druida zvrácená zrůda.

Dnes je jeho močál místem rozkladu a smrti. Pomocí bludiček láká bytosti do bahnitých vod, kde si bere jejich duše, které v podobě černých perel vkládá pod hniující kořeny. Voda pak tyto perly omývá, až duše zemřelého splyne s tímto ponurým místem.

Vodník stále vlastní Měsíční kámen, který zapadá do mozaiky Druidského kruhu a jedině jeho pomocí lze vytvořit bariéru měsíčního svitu. Kámen sám o sobě může být magický a vodník pomocí něj může sesílat nějaká kouzla, ale jinak mu je v podstatě k ničemu. S družinou by byl kámen ochotný vyměnit pouze za nějakou tu duši. Samotný vodník je šílený a krutý. Živí se strachem svých obětí. Pokud družina vstoupí do močálu, bude se snažit je rozdělit. Vyvolá čarovnou mlhu, aby znemožnil postavám orientaci. Bude se snažit postavy co nejvíce vyděsit a bude je zraňovat pomalu, jednu po druhé, aby cítil strach čišíci z jeho obětí. Z mlhy se začnou ozývat skřeky a čvachtavé kroky. Táhle se objeví podivný přelud, tuhle se ozve pláč dítěte, jinde zas dušený výkřik, či šepot.



Vodník na sebe dokáže brát podobu utonulých. Může se proměnit třeba ve ztracenou Mařenku a prosit družinu o pomoc. V nestřežené chvíli pak některou z postav stáhne pod hladinu.

Rovněž dokáže manipulovat s vodní hladinou. Může znehybnit některou z postav tím, že ji nechá uvíznout v bahenní pasti, nechá postavu se pomalu nořit do bahna hlouběji a hlouběji a když se postavě pokusí někdo pomoci, ve vhodný okamžik zaútočí. Tuto jeho schopnost lze eliminovat, pokud si postavy nasadí věneček, utkaný z půlnočního kapradí (může jim poradit Bylinkářka). Věneček působí jen v tu noc, kdy je kapradí natrháno. Za rozbřesku ztrácí svoji moc.

Vodník vládne druidskou magií a dokáže oživovat těla utonulá v jeho močálu.



### Jednorožec

Sněhobílý kůň se zářícím rohem na čele. Ochránce hvozdu a bájná bytost. Stvoření nadpozemsky krásné. Nevinnost a čistota jakoby z něj přímo čišela. Není lehké jednorožce vůbec spatřit, natož ho chytit. Hvozdu je jeho královstvím a on v něm má velkou moc. Jednorožec vládne poměrně silnou magií - dokáže sesílat přírodní i kouzelnická kouzla. Dokáže cestovat mezi světy. Nakrátko je schopen se přemístit do jiné sféry bytí. Díky tomu je schopen uniknout působení kouzel a je téměř nemožné ho chytit.

Jednorožec se ve hvozdu pohybuje neuvěřitelnou rychlostí, má velice dobrý čich a téměř neomylně vycítí nebezpečí. Rovněž jej nelze otrávit, neboť ze své podstaty je bytostí, která léčí a očišťuje přírodu i živé tvory. Ovšem jako každý má i tato mocná bytost nějakou slabinu. První z nich je měsíční světlo. Měsíční paprsky omezují jeho moc. Toho mohou postavy využít (bariéra v Druidském kruhu, kouzelná ohlávka). Druhou slabinou je jednorožcova nevinnost. Nedokáže ublížit živým bytostem a rád ulehá do klína panen. Pokud se družina rozhodne vydat do hvozdu na lov jednorožce bez některých zásadních informací, můžeš sehrát menší scénu, kdy se s ním setká. Postavy tak poznají, že jednorožec ve hvozdu jim hravě prchne.



Příklad některých jednorožcových kouzel:

- Zdvojení - Vytvoří několik svých kopií k odlákání pozornosti
- Slepota - Jeho roh se rozzáří natolik, že dokáže na krátko oslepit ty, kteří se na něho dívají
- Hypnóza - Pohlédne-li některá z postav do nevinných jiskřících očí jednorožce a má alespoň trochu čisté srdce, s největší pravděpodobností se podvolí jeho vůli.
- Mlha - Ze svých nozder dokáže vypouštět obláčky husté mlhy, ve které není téměř nic vidět
- Změna počasí: Jednorožec umí do jisté míry poroučet počasí. Takže se může stát, že v horkém létě začne najednou sněžit nebo z nebe bez mráčků se strhne prudký liják.
- Rychlý růst: Dokáže ovládat rostliny. Např. svojí vůlí přiměje šlahouny rostlin, aby se obmotaly kolem nohou či celého těla postavy, čímž jí znemožní pohyb.
- Další kouzla: neviditelnost, rychlost, ticho, léčivá kouzla atd.

Toho, kdo nějakým způsobem jednorožci ublíží, stihne kletba. Nehledě na to, že taková osoba na sebe přivolá hněv hvozdu, bude určitým způsobem prokleta. Jistě dokážeš vymyslet nějaká zajímavá prokletí...





## Cizí družina

Kníže najal na úkol ještě jednu družinu dobrodruhů. Tu můžeš vytvořit libovolně. Tato družina má jistý náskok a po jednorožci již nějakou dobu pátrá. Postavy se mohou o cizí družině dozvědět od knížete či od místních. Nejpravděpodobnější varianta bude, že cizí družinu naposledy viděli obyvatelé Velehradu, jak vyrazila do hvozdu. Od té doby členové cizí družiny bloudí po Měsíčním hvozdu (ztratit se v čarovném hvozdu je opravdu snadné, zvláště když zakopnete o bludný kámen) a družina na ně může ve vhodném okamžiku narazit (např. jeden ze členů bude tancovat s rusalkami nebo hýřit se satyrem, další zmámen bludičkou uvízl v bažinách, jiný přišel ve hvozdu o rozum). Cizí družinu lze využít jednak pro zpestření děje nebo taky jako zdroj informací pro tápající družinu. Cizí družina může postavám pomoci třeba při boji s Vodníkem apod.

## Pán vzpomínek

*„Chodí za mnou lidé, elfové i trpaslíci. Chodí za mnou muži i ženy, staří i mladí. Do mé pevnosti uprostřed Měsíčního hvozdu. Někteří říkají, že jsem démon, samotný satanův bratr, někteří mě nenávidí a jiní se ke mně modlí. Všichni však přicházejí s tou samou prosbou. Už dávno neumím nic jiného a tak jim jejich přání plním. Beru jim jejich vzpomínky.“*

Pán vzpomínek je zvláštní bytost žijící v Měsíčním hvozdu. Dokáže manipulovat se vzpomínkami lidí - dokáže vzpomínky brát, dávat nebo je pozměnit. Jeho existence byla téměř zapomenuta. Dříve ho vyhledávali mnozí, neboť někdy je dobré zapomenout nebo si naopak některé vzpomínky prožít znovu. Jeho služeb kdysi využili někteří měsíční druidi, když chtěli zapomenout na svoji hanbu. Jednou z nich byla i Bylinkářka, která nyní žije poblíž Velehradu.

Mladá Miriam se dozvěděla o Pánovi vzpomínek a touží konečně ukončit své trápení. Rozhodne se vymazat některé ze svých vzpomínek. Čeká ji velké rozhodnutí. Musí volit mezi láskou k svému otci a životem na zámku, a mezi láskou ke Stříbrnému chlapci a milovanému hvozdu.

Miriam se vydá za Pánem vzpomínek v den svých narozenin. Uprchne z tvrze a zamíří do Měsíčního hvozdu. Kníže může pověřit družinu jejím nalezením. Hledání knížecí dcerky může být námětem samostatného dobrodružství. Po jejím nalezení mohou postavy ovlivnit její rozhodnutí. V sídle Pána vzpomínek mohou spatřit některou ze vzpomínek Miriam...



# Dračí Hlidka

hra na hrámy

## Vedlejší postavy:

### Opilý kovář

Místní kovář prý viděl jednorožce. Je o tom skálopevně přesvědčen. Ve skutečnosti zabloudil při cestě z hospody a zahlédl kozla jednoho ze sousedů. Tento kozel má jeden roh ulomený a tak si ho opilý kovář spletl s jednorožcem. Postavy může poslat na místo, kde se s domnělým jednorožcem setkal a vylíčit jim, jak ho toto zvíře napadlo, že jen o vlásek unikl smrti.

### Knížecí lovčí

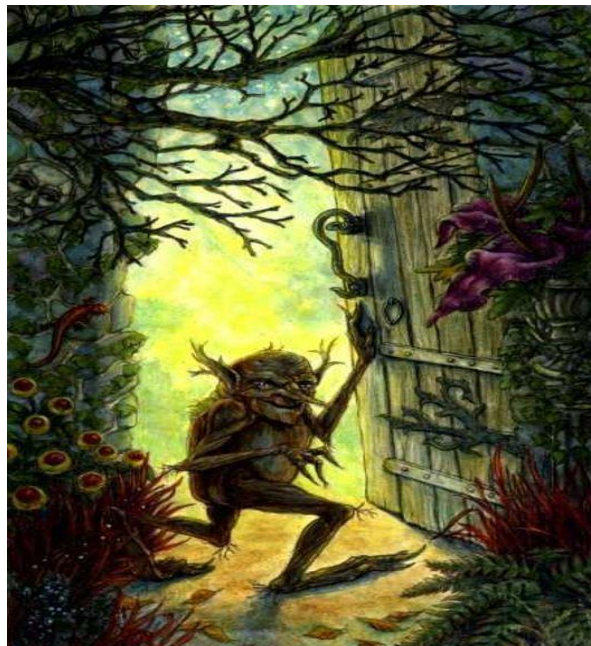
Knížecí lovčí je nezvěstný. Už nějakou dobu ho nikdo neviděl a kníže začíná být znepokojen. Ve skutečnosti lovčí sledoval Miriam při posledním z jejích útěků do hvozdu. Odhalil sice její tajemství, kam a za kým tajně chodí, ale s návratem otálí. Má obavy, jak na tuto zprávu kníže zareaguje.

### Jeníček a Mařenka

Tato dvě nebohá dítko se zatoulala v Měsíčním hvozdu. Jejich rodiče jsou jedni z těch, kteří vyryli svoje iniciály do Stromu milenců. Jeníček a Mařenka byli zmámeni bludičkou Vodníka a utonuli v jeho močálu. Družina může zachránit už jen jejich duše v podobě černých perel, a důstojně pohřbít jejich těla.

### Bláznivý vetešník

Místní vetešník se prý chová jako blázen. Ve skutečnosti v jeho krámě řadí šotkové a raraši, kteří mu schovávají věci a tropí různou neplechu. Není divu, že z toho nebohý obchodník napůl šílený.





## 6. Motivace a rozhodnutí

Prvotní impulz k chycení jednorožce nemusí vzejít od Knížete, ale od nějaké jiné CP. Postavy se mohou například chtít sejít s někým z družiny CP, která už jednorožce hledá, nebo přicestují s obludářiemi bratří Grimmů. Může pro ně také poslat místní Čaroděj. Další návrhy od ostatních CP mohou přijít postupně, jakmile se rozkřikne, že družina po jednorožci pátrá. Ovšem nabídka od knížete by měla přijít každopádně, kvůli ději a seznámení s příběhem Miriam - to je klíčové.

Motivací družiny může být finanční zisk, prestiž, vděčnost a případná protislužba některé z cizích postav (poskytnutí informace, zisk vzácného předmětu apod.). Vypravěč by měl znát charaktery postav a zvolit vhodně motivaci. Klidně i motivaci zápornou - výhrůžku, přímý rozkaz od samotného knížete, vydírání apod.

Poté, co družina jednorožce chytí, měla by být vystavena rozhodnutí, co s ním? Tato volba nebude jednoduchá. Každé cizí postavě, jednorožec něco přinese: Knížeti symbolický dar lásky k dceři, Čarodějovi ztracenou krásu a možná věčné mládí, bratrům Grimmovým věhlas a prestiž pro jejich obludárium. Každá z těchto cizích postav má družině jistě co nabídnout. Ovšem také naopak - může se mstít za to, že družina dá přednost někomu jinému. Hráči proto budou muset volit moudře. Pochopitelně mohou se dohodnout i se samotným jednorožcem a darovat mu ztracenou svobodu...

## 7. Dodatek autora

Asi nejdůležitější, co bych chtěl zmínit je ústřední "téma, motiv" (či jak to nazvat) vinoucí se tímto příběhem. Tím motivem je symbolika duality: **Rozum** (zodpovědnost) **versus** **Cit** (hlas srdce). Právě postava Miriam je ústředním symbolem tohoto motivu, jakýmsi jeho koncentrovaným podbenstvím. Hráči jsou postupně vtahováni do děje a musejí činit volby na miskách vah této duality. Právě finální rozhodnutí Miriam by mělo být jakýmsi odrazem rozhodnutí hráčů. Symbolika jejího dospívání je nám známa z našich vlastních životů a každý z nás si tímto obdobím musíme projít (dříve či později). Je to právě neodkladná naléhavost její volby, která graduje děj.

Porozumění tomuto motivu, poslouží k snadnějšímu porozumění toho, jak je původní text psán. Je potřeba takzvaně číst mezi řádky. Stejně jako na jedné straně v tomto případě stojí Knížectví, Civilizace, Řád (jakožto symboly Rozumu) na straně druhé Hvozd, Příroda, Volnost (jako zástupci Citu) tak jsou konfrontovány dva póly v samotných vypravěčích a hráčích - ti s převahou Rozumu budou hledat časové osy, pevně dané logické struktury, pokoušet se držet návodu a ti, ve kterých převládá Cit, budou improvizovat, tvořit, nechají hru plynout. I o tomto zamyšlení právě dobrodružství Jednorožec je (nebo alespoň to bylo jedním z mých záměrů) - o tomto metaherním přesahu.

V době, kdy jsem toto dobrodružství tvořil, tak dominantní postavení herních systémů v ČR zaujímal Dračí doupe a měl jsem pocit, že právě v herním projevu jeho hráčů je převažujícím prvkem logika, rozum (tabulky, čísla, hody kostkou, simulace reality apod.). Mým záměrem bylo vnést do hry více příběhovosti. Dnes už je situace naprosto odlišná a dostupné herní systémy tvoří širokou škálu na obou koncích spektra: pravidlovost x příběhovost.





Zpět k samotnému dobrodružství konkrétněji: Když vypravěč uchopí příběh tímto způsobem, tak může hráčům zmiňovanou dualitu servírovat a konfrontovat je s ní v daných situacích.

Např. Cestování ve Hvozdu- logika a rozum tam postavám není nic platná- platí tam úplně jiná pravidla- hvozď je dynamická, proměnlivá entita, lidskou optikou logiky neuchopitelná, živelná a chaotická jako život sám. Jen hlas srdce a hlas vnitřní touhy napoví kudy jít. Tomuto jazyku Hvozď rozumí. Proto ani Měsíční druidi nedokázali vnutit Hvozdu "svůj řád", neboť to z podstaty hvozdu nelze. Postavy by měly pociťovat neustále nehostinnost hvozdu, který k nim promlouvá svojí divokostí.

Příběh může působit na první pohled pohádkově - avšak jde o to, jak moc se hráči budou chtít dostat do hlubších vrstev skutečnosti. Právě k tomu slouží jednotlivé cizí postavy. Třeba úplatný Bivoj, který v sobě zadusil pravdu pro slávu a majetek. Toto dobrodružství ve skutečnosti není o černobílém světě dobra a zla, je o skutečném světě plném kompromisů. Každý v sobě nosíme morální šrámy minulosti, které jsou pořád s námi. Až expresivní symbolika šrámu na duši je použita např. u Stromu milenců, kde sami sebe zraňujeme vrytými představami o lásce. Téma rodičovské lásky, sobectví, zodpovědnost k poddanému lidu v příběhu Knížete. Obchod se lži bratří Grimmů a publikum, kterému možná nevdá platit za iluzorní podívanou. Čarodějova cesta za dokonalostí. V lidském světě není zkažený charakter okázale vidět na první pohled, jako u Vodníka. Může se skrývat pod maskou vlídné babičkovské tváře Bylinkářky. A nejsme náhodou sami sobě Pány vzpomínek, když rádi zapomínáme to, co se nám nelíbí a přetváříme si ve vlastních hlavách to, co se opravdu stalo?

Jednorožec je symbolem dokonalosti a čistoty, která je nám všem nedosažitelná a zdá se býti nepolapitelnou jako ono bájně zvíře.

Myslím, že dobře chápeš, že tohle dobrodružství je poeticky laděné a plné metafor. Třeba jako té o Stříbrném chlapci- hlasu srdce Miriam. Nezáleží na tom, zda je skutečný nebo to je jen její fantazie, stejně jako celá vzpomínka na něj, kde se skutečnost slévá s fantazijním světem v jedno- podobně jako jsou hráči ponořeni do hraní tohoto příběhu...





Úryvek v následující kapitole čerpá z původního zdroje, Salmarovy povídky Pán vzpomínek, která byla publikována na serveru [www.dracidoupe.cz](http://www.dracidoupe.cz). Povídka byla lehce upravena tak, aby zapadala do tohoto příběhu. Samotná povídka mě velice inspirovala a byla jedním z podnětů pro tvorbu tohoto dobrodružství. Salmarovi za to patří můj dík. Stejný dík patří i dalším za jejich nápady, které byly v dobrodružství použity.

## Vzpomínka

Miriam bylo přibližně šestnáct let a stávala se z ní krásná, dospělá žena. Kaštanové vlasy za ní vlály, když běžela z travnatého kopce. Milovala vůni květin a zpěv ptáků. Jako dcera šlechtice žila ve staré pevnosti v pohraničí, ale žádnou radost z toho neměla. Mezi chladnými kameny se cítila stísněná a osamocená. Na nádvoří stěží dopadalo pár paprsků slunečního svitu a váleční oři obrněných rytířů rozrývali hlínu až z ní zbylo jen všudypřítomné bláto. Nejraději se toulala ve svém lese za hradem.

Proběhla kolem desítek druhů květin a stébla vysoké trávy se jí snažila omotat kolem kotníků.

Miriam se smála z plných plic. Tohle je život, nic jiného. Blížila se k lesu.

„Přenádherný příteli ticha, otevři vrata z větroví, tvá princezna již přichází.“

Když vstoupila, celý svět se změnil. Prostor kolem ní potemněl, vzduch se prosytil vlhkostí a příběhy začaly ožívat. Její hájemství ji přivítalo zpěvem ptáků a šumem větru v korunách stromů.

„Dnes Vám to výjimečně sluší, pane Buku. A vy vypadáte mnohem mladší s tou novou hřívou listů, paní Lípo.“  
prohazovala pozdravy se širokým úsměvem na tváři. Dívka stoupala vyšlapanou cestičkou vzhůru proti slunci.

„Ale, ale“, zakroutila pobaveně hlavou s upřeným pohledem na šneka u svých nohou, „Snad se nebudete hněvat, když vás překročím, pane.“

Miriam po něm hodila očkem. Běžela vzhůru a plně vdechovala vůni lesa. Cítila se být v bezpečí. Po chvilce se vydrápala do středu svého království. Na vrcholku kopce rostlo jenom pár dubů a uprostřed bojoval o sluneční paprsky malý palouček. Zнала tu každou větev v nebesích a každý kořen pod sebou. Dobře váženými kroky přitánčila na travnatý koberec a usadila se tam.

„Tak. Jaké představení mi dnes ukážete?“

Její fantazie se rozjela naplno. Dnes, ve východním větru, se odehrávalo její nejoblíbenější divadlo - Srdce a růže.

Okolí zešedlo a pohádková atmosféra se změnila v dusnou předtuchu pekla. Listy stromů ztratily veškerou barvu a na jejich kůrách se prohloubily vrásky. Odněkud zazněl první melancholický tón houslí. Starý dub začal vytrhávat kořeny ze země jako tisíce let svázaný trestanec. Ke zrychlujícímu tempu houslí se přidalo praskání dřeva, jak se osvobozovaly i ostatní stromy. Prudce napřímily své větve do nebes a do skrytých plic začaly nasávat všechen těžký vzduch.

První úder bubnu zadal pochodový rytmus podobný srdečnímu tepu dunícím po celém lese, a dál svolával všechny jeho obyvatele na jedno místo. Stromy se začaly praskavými vzlyky děsivě smát. Tancovaly svůj podivný pochod. Housle se už dávno ztratily v hlubokých úderech. Jenom jeden strom se nehýbal. Větve měl propletené do sebe a jeho koruna nevyrostla tak blízko nebesům. Každým zaduněním se kolem něho ostatní stahovali ve zmenšujícím se kruhu.

Bubny přestaly hrát. Všechny větve se jako na povel prudce sklonily a křivými prsty si ukazovaly na mladíka mezi sebou. Strach. Lesní strážci jeden přes druhého vyřvávali své výčitky o podivínství, zradě a nenávisti. Postupovali stále blíže.



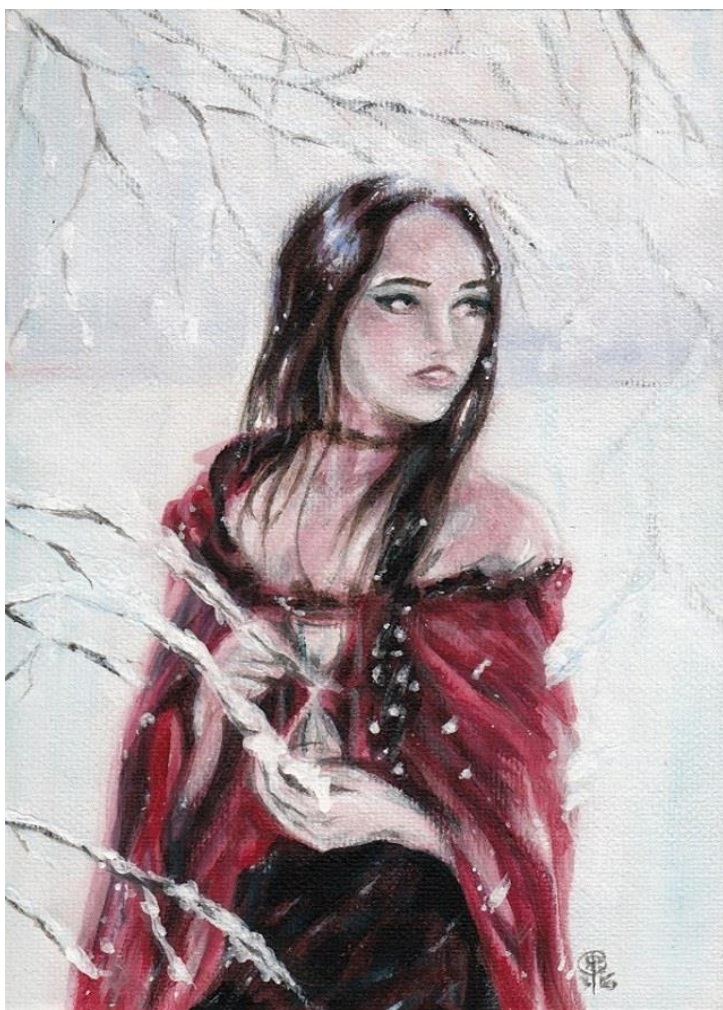
# Dračí Hlídka

hra na hradiny

Na pár úderů srdce zavládlo ticho a stromy se zastavily. Vzduch prořízl až vysoký tón flétny a v tu chvíli se poprvé pohnul mladý dub. Elegantně vytáhl kořeny ze země, ale větve nechal propletené. Jeho hlas dolehl až do samotných srdcí jeho předků. Zpíval o svobodě a o svazujících pravidlech, vysvětloval jim, co je to život a kázal o lásce. Vítr odvál poslední tóny flétny. Barvy se vrátily do prošedlých listů a stromy líně zapustily kořeny. Představení bylo u konce.

Ani si nevšimla, že se setmělo. Neměla ráda návraty. Byly plné smutku a zoufalých představ. První kapky deště se proměnily v souvislé cáry vody, smáčely jí šaty a vlasy přilepily k čelu. Mraky se zatáhly velice rychle a odehrávaly své vlastní představení. Miriam si lehla na palouček a sledovala je ze svého lesního království. Bouřka je uklidňující, přináší svobodu a ukončuje nejistotu.

Letní kapky vody padaly na Miriam a bubnovaly jí po těle, tříštily se na malé, křišťálové jiskřičky, uspaly ji a pohrávaly si s jejími sny. Když dívka otevřela oči, všude kolem panovala hluboká noc, osvětlená hvězdami a měsícem. Bouřkové mraky již dávno odpluly mimo její říši a ona teď vdechovala svěží vzduch.



Posadila se na promočenou zem a zděšeně vykřikla. Před ní stál chlapec ve stříbrných šatech ušitých z jasné noci. Naklonil hlavu trochu stranou, usmál se a posadil se proti ní.

„Jsi tak krásná...“

Bylo to jako ve snu. Oči mu zářily dvěma malými měsíčky a stříbrné vlasy mu spadaly na ramena v dlouhém vodopádu snů. Nikdy neviděla něžnější tvář, tak neposkvřněnou a čistou.

„Slova nejsou zapotřebí, překrásná Miriam, stačí snít. Já budu s tebou.“

Jejich pohledy se vpíjely do sebe a oba vymýšleli zapomenuté říše a odvážné hrdiny. Společně poznali rozlehlá horská jezera i písečné duny. Pod hvězdami létali na Pegasech a mezi květinami pozorovali úplněk. V tu noc nebyl nikdo jiný, jenom Miriam, stříbrný chlapec a jejich sny. Jejich říše se začaly hroutit pod prvními paprsky.

Poprvé v tu chvíli přelétl chlapci přes tvář stín smutku.

„Přijde čas má Miriam, kdy se tvé srdce bude muset rozhodnout.“

Chlapec začal průhlednět a pomalu mizet. S krku si rychle sundal malý krystal a podal ho dívce.

„Na důkaz, že srdce patří růži, má malá princezno...“





## 8. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese [www.DraciHlidka.cz](http://www.DraciHlidka.cz)

**Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!**



© 2019 autor příběhu: Roman (Aramir) Dvořáček  
ilustrace obálky: Ondřej Hrdina,  
korektury, přílohy: Petr (Pret) Vařeka

**Všechna práva vyhrazena**

*Toto dobrodružství je autorským dílem výše uvedeného autora. Fragmenty původních zápisků byly upraveny do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu [www.DraciHlidka.cz](http://www.DraciHlidka.cz), a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídkka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložištích.*



## 9. Přílohy

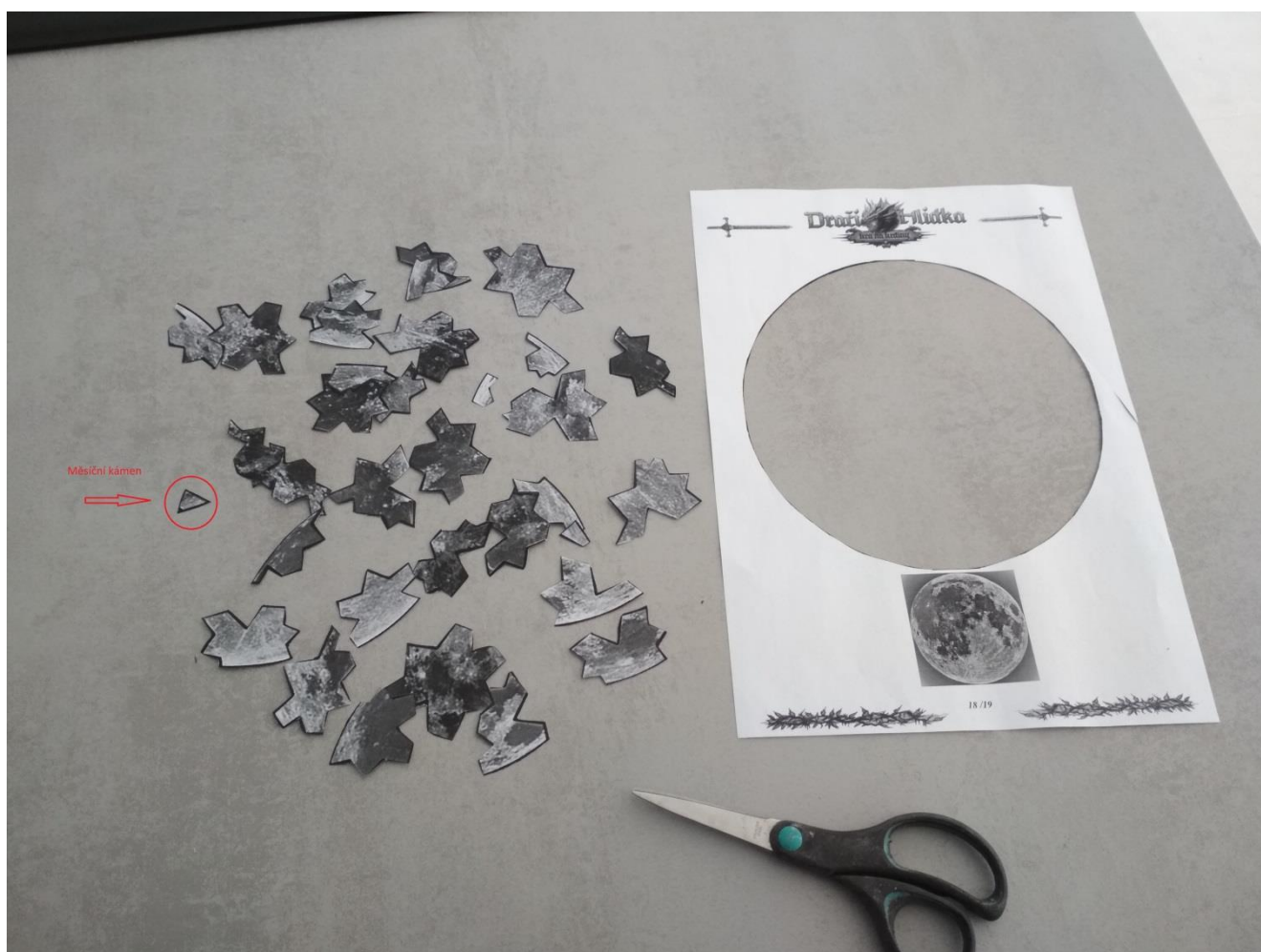
Dlaždice druidského kruhu - rozházené kameny - nalezne družina ve zpustošeném háji druidů.

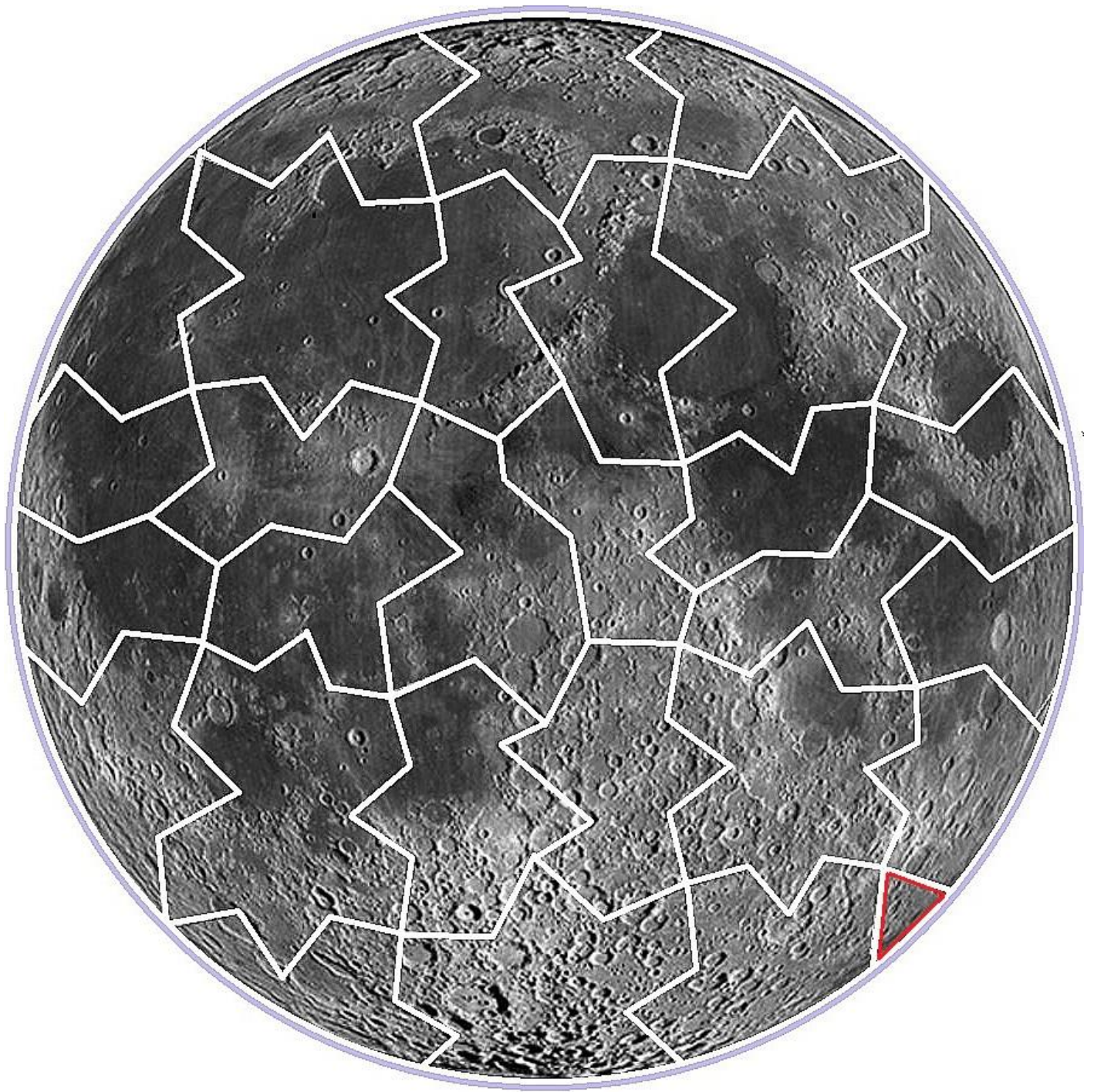
Je potřeba nejprve složit mozaiku - obrázek by měl PJ podlepit pevnějším papírem, rozstříhat na puzzle (jeden libovolný fragment uschovat u CP vodníka) a zbytek rozhodit po herním stole ve chvíli, kdy družina poprvé objeví rozbitý druidský kruh uprostřed hvozdů. Tvary jednotlivých kamenů dlažby - puzzle se neopakují, svrchní strana je opatřena obrazem přivrácené strany Měsíce. Náповědou je tedy paměť, pohled na noční oblohu, případně menší reliéf na jednom z obelisků druidského kruhu.

Pracujte s rozvahou, neustříhňte si hlavu a nepolámejte si prsty.

Jeden z kamenů ("Měsíční kámen") by měl ve složeném hlavolamu scházet. Družina po něm má pátrat. **Informace o jeho moci lze získat u čaroděje nebo v obludáriu bratří Grimmů.** Kámen samotný pak je možno pomocí diplomacie či hrubé síly vymámit z dost drsného vodníka (padlého druida). Záleží na schopnostech postav a fantazii hráčů.

Kámen je potřebný pro doplnění do dlažby právě při přechodu úplňku v nadhlavníku. Takto se aktivuje magická bariéra měsíčních paprsků, která jednorožce přivábeného dovnitř kruhu nakrátko uvězní v naší sféře bytí. Pak mají dobrodruzi možnost nasadit mu ohlávku dřív, než měsíční svit pohasne a sílíci jednorožec opět unikne (síť lunárních paprsků omezuje jeho magické schopnosti jen pár minut, navíc může být zastíněna například mrakem). V této situaci je též vhodné zapálit malou čajovou svíčku. Okamžik jejího pohasnutí či úplného vyhoření ukončí krátký čas přechodu úplňku vymezený pro splnění úkolu.



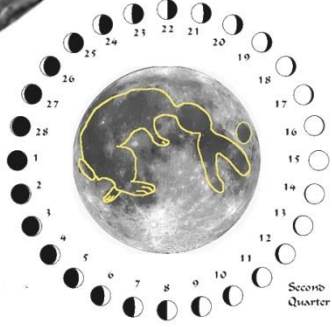
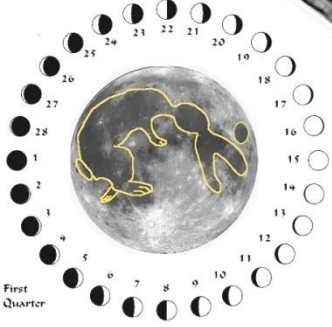
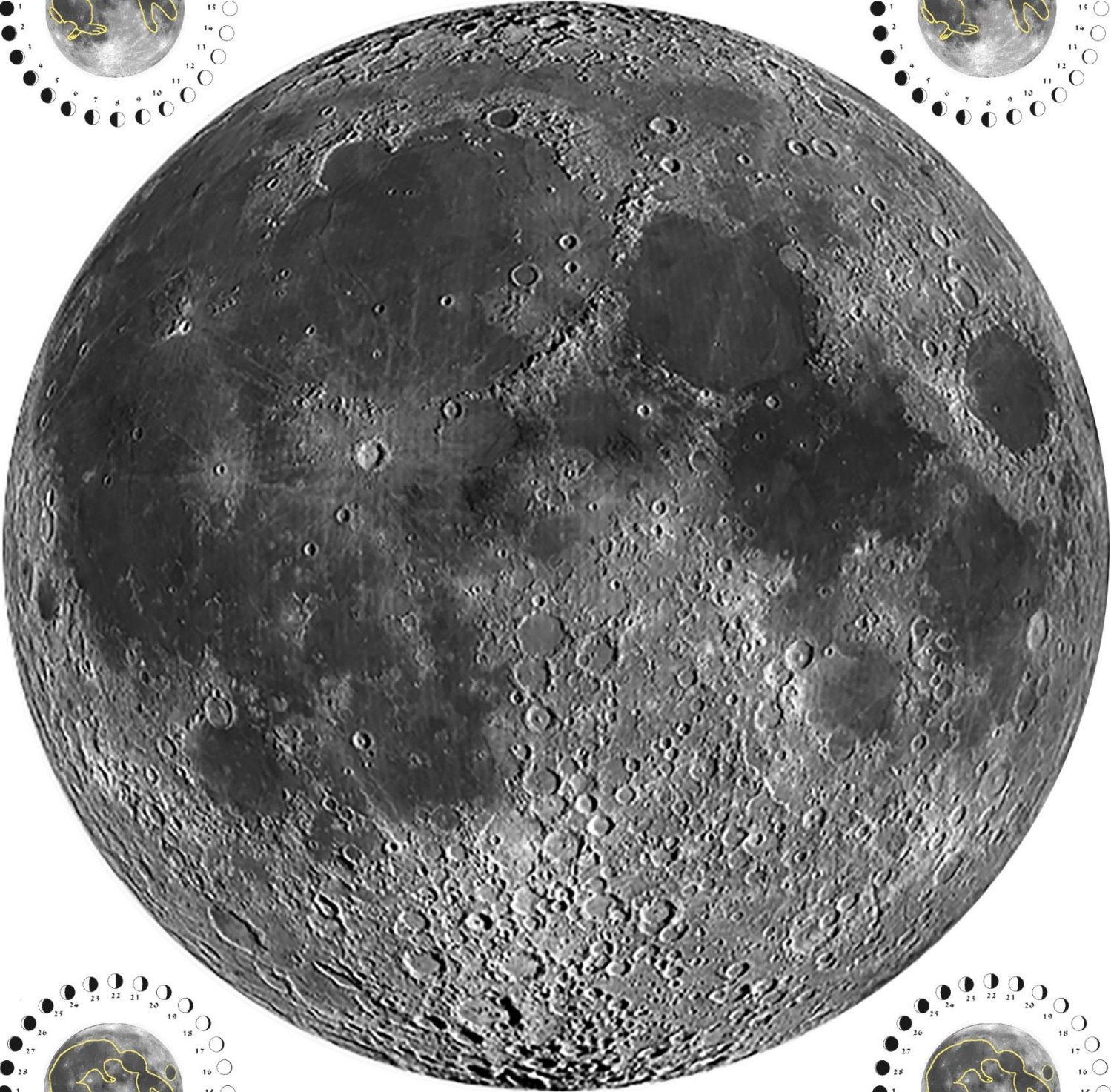
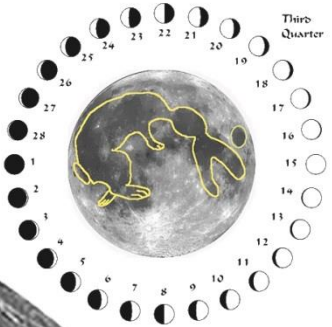
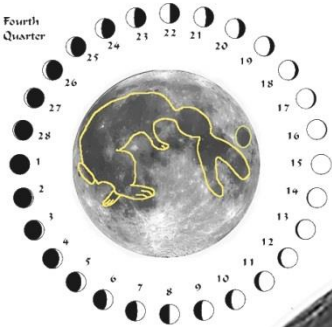


## Podklad pro složení dlažby druidského kruhu

(vhodný pro odhad velikosti celku – skladba neorientovaných fragmentů může být příliš obtížná pro nezkušené hráče)



Suport pro společnou tvorbu herní mapy



Kruhová, slepá a neorientovaná mapa má být mezi hráči uprostřed, jako centrum spirituální seance. Každý k ní má mít stejně blízko, aby vnímal nebo předával inspiraci. PíďžeJ i hráči. Oni sami do ní namalují, přilepí vystřihovánky, nebo postaví modely aktuálně objevených lokací.



Bude záležet jen na PJ a hráčích, kam přijdou a kde poodhalí tajemné závoje divokého Měsíčního hvozdů.

**Drobná pomůcka pro nezkušené pozorovatele Měsíce.** Abyste se snadněji orientovali na jeho přivrácené straně, ohraničte žlutou křivkou tmavší oblasti „moří“. Kontury se podobají jednoduché kresbě obrovského zajíce spícího u hlávky zelí (MARE CRISIUM - Moře nepokojů).



- pozice největšího kráteru TYCHO pod zadními tlapkami zajíce třeba nabízí umístění **čarodějovy Věže**
- PALUS PUTERIDINIS ad MARE IMBRIUM (Bažina hniloby ve východní části Moře dešťů) v pozici krku zajíce může být **vodníkovým Močálem zatracení**,
- kráter KOPERNIKUS v pozici třísel zajíce může pamatovat nějakou pyroforickou nehodu
- PALUS SOMNI ad MARE TRANQUILLITATIS (Bažina spánku v Moři klidu) mezi ušima zajíce je ideálním místem pro chatrč **staré bylinářky** atd.

Obraz tohoto světa mají všichni v podvědomí. Lze jej spatřit na noční obloze i ve školních atlasech (Schola ludus).



Základní zobrazení mapy nabízí spoustu variací při vyjadřování plánů družiny, rozvržení času a orientace při přesunech mezi lokacemi. Družina bude v počátku hry v Měsíčním hvozdu víceméně bloudit. Snad i proto se knížectví jmenuje BLUDNOV.

V divokém Měsíčním hvozdu nejsou žádné udržované cesty. Hráči mohou na prozkoumaná místa podle svého uvážení sami zasadit podnože Hromotřesku (**bylinný portál**, který jim usnadní cestování – viz recepty staré bylinkářky, **Theriak Hromotřesku**)

**Nabízené herní akce se periodicky vyvolávají a opět zanikají. Pro odhady jejich délky (krátkodobá trvanlivost a účinky Theriaků) či periodické spouštění událostí v jednotlivých lokacích (rej skotačivých satyrů, lovicí smečka hladových vrků nebo číhající pomstychtivý vodník) se nabízejí kostky, pohasínající krátké čajové svíčky, kouřící vonné tyčinky, mystické skladby z MP3.**

**Stejně dobře může posloužit aktuální rozhraní světla a stínu na reálném Měsíci na noční obloze nad vámi**



nov



dorůstající  
srpek



první  
čtvrť



dorůstající  
měsíc



úplněk



couvající  
měsíc



poslední  
čtvrť



couvající  
srpek

**(skutečné lunární fáze tak určují zároveň čas i oblast událostí, hrajete-li nějakou dlouhodobou kampaň).**

**Jde o naprostou volnost fantazie - právě tu svobodu, kterou chceme inspirovat příznivce Dračí Hlídky.**