

*Dobrodružství*

# *Jednorozec*



*Aramir  
2011*

## Úvod

*Jedná se o dobrodružství vhodné pro skupinu postav zhruba kolem šestých úrovní. Dobrodružství je protkáno mnoha vedlejšími příběhy, kterým je v textu věnován nemalý prostor, stejně jako hernímu prostředí.*



## Zápletka

Jelikož si družina vydobyla dobrou pověst a v kraji je docela známá (např. se nedávno vypořádala se zbojnickou bandou), učiní dobrodruhům zajímavou nabídku sám kníže Bludnovského kraje. Družinu pověří úkolem, chytit živého jednorožce. Jelikož dcera knížete zanedlouho oslaví plnoletost,

rozhodl se jí otec darovat jednorožce jako dárek k narozeninám a zároveň jako dar zásrubní. Postavy mají zhruba týden na splnění úkolu a odměnou jim bude 500 zl a v neposlední řadě vděčnost samotného knížete.



# 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 jej začali pozvolna opouštět. V současnosti probíhá druhá vlna kolonizace. Do Bludnovského knížectví přicházejí nejen díky nízkým daním lidé, kteří přišli o své domovy ve válce a chtějí začít nový život, obchodníci, kteří sem přicházejí za vidinou nového trhu a v neposlední řadě vyhnanci- nůzní bývalí zločinci, vydědenci apod. Do Bludnova přichází i řada dobrodruhů, neboť zakopnout o práci tu je velice snadné- v kopcích se to hemží skřety a divokými krolly, na obchodních stezkách řadí lapkové, po lesích pobíhá divoká zvěř a ve hvozdu žijí bytosti, jako jsou rusalky a vlkodlaci.*

## Velehrad

Hlavní město knížectví, ležící v podhůří severních hor. Má přibližně 1200 obyvatel. Město je pozůstatkem 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- lidé tu uctívají přírodní božstva, modlí se k lesním duchům, duchům vod apod., nechávají před svým prahem miskou jídla pro skřítky a šotky, konají různé obětiny apod.

# Drby a klepy

*Mezi lidmi ve Velehradu se povídá ledasco.*

## 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 vyličit jim, jak ho toto zvíře napadlo, že jen o vlásek unikl smrti.

## O knížecí dceři

Malá **Miriam** prý často utíká z domu. Prý je chudák nesvá ze zasnub chystajících se na den jejích narozenin.

## 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 utonuly v jeho močálu. Družina může zachránit už jen jejich duše v podobě černých perel a důstojně pohřbit jejich těla.

## Knížecí lovčí

Knížecí lovčí je nezvěstný. Už nějakou dobu ho nikdo neviděl a kníže začíná být znepokojen.

Ve skutečnosti sledoval lovčí **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.

## Zlatá jablkoň

Zlatá jablka v knížecí zahradě uschla. Je to prý znamení velkého neštěstí. Nabízí se vedlejší úkol pro družinu, donést živou vodu z pramene v **Měsíčním hvozdu**.

## Bláznivý vetešník

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





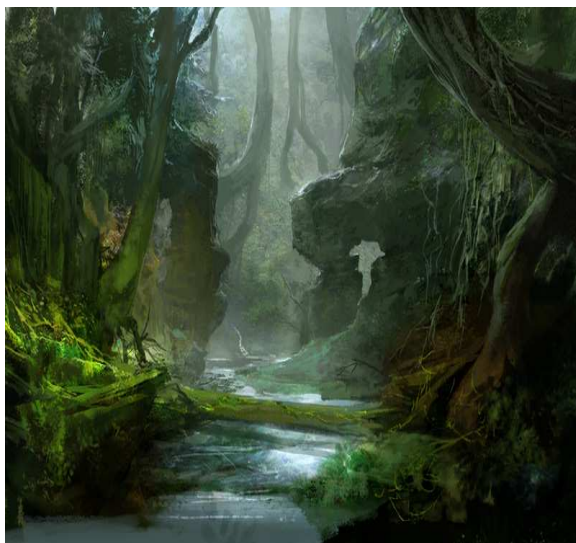
## Měsíční hvozd

*Měsíční hvozd začíná na východ od města Velehrad a táhne se až neznámo kam. Hvozd je to 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 neodvážují. Ve hvozdu neloví ani nekácejí- sbírají pouze lesní plody, bylinky, spadlé dřevo na topení atd. Jednak se lidé bojí, neboť ze zkušenosti vědí, že když někdo hvozdu ublížil, stalo se mu něco hrozného a druhak je taky 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 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 intenzivněji a lépe hráč místo popíše, tím snazší se na místo postava dostane a i cesta bude trvat kratší dobu.

*Např. Rozdíl bude, když hráčka řekne, že chce najít cestu zpět do vesnice, odkud její postava vyšla nebo když popíše, jak moc postava touží se opět setkat se svým milým, který na ni ve vesnici čeká- chtěla by opět spočinout v jeho mužném objetí a cítit chuť jeho rtů...*

Orientovat ve hvozdu se dá rovněž pomocí různých rituálů, které bude znát pouze několik málo lidí, kteří do hvozdu chodí (družinu s nimi může nejpravděpodobněji seznámit **Bylinkářka**).

# Legendsy a povídačky o Měsíčním hvozdu

*O Měsíčním hvozdu koluje mnoho povídaček, báchorek a legend, z nichž některé mohou být pravdivé. Tady jsou některé z nich.*

## Měsíční druidé

Ve hvozdu kdysi působili měsíční druidé. Byli velice mocí, až časem zpychly. 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 hvozd 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**.

## Galahadova družina

Legendsy 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 hvozdů bývá, už víckrát je nikdo nespátřil. Prý statečné rytíře pohltil samotný hvozd.

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. Hvozd udržuje družinu i samotného Galahada na živu v této zvláštní symbióze.



## Oživlé stromy

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

## Bílý medvěd

V hloubi Měsíčního hvozdu prý žije bílý medvěd, který je starý jako hvozd 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.



## 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.



---

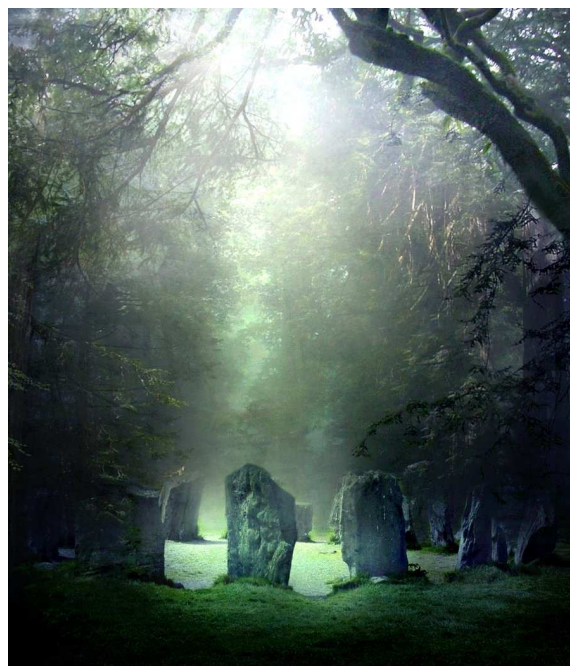
---

## Zajímavá místa Měsíčního hvozdu

### Druidský kruh

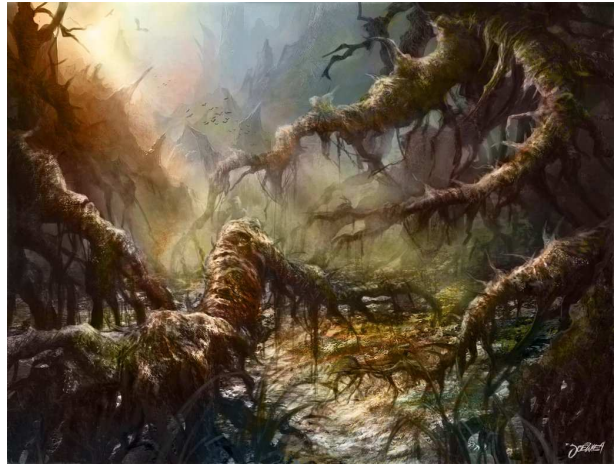
Jedná se o magické místo- palouk, na kterém jsou do několika kruhů uspořádány kamenné obelisky různých tvarů a velikostí. Uprostřed se nachází kamenný kruh, na němž je mozaikou vyobrazen zvláštní symbol. Vše je značně zarostlé a pokryté mechem.

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. *Doporučuji obrázek mozaiky (Přilohy) vytisknout a rozstříhat na několik kousků. Když družina mozaiku složí, zjistí, že jeden kousek 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. Toto místo obývá padlý druid (*Vodník*).

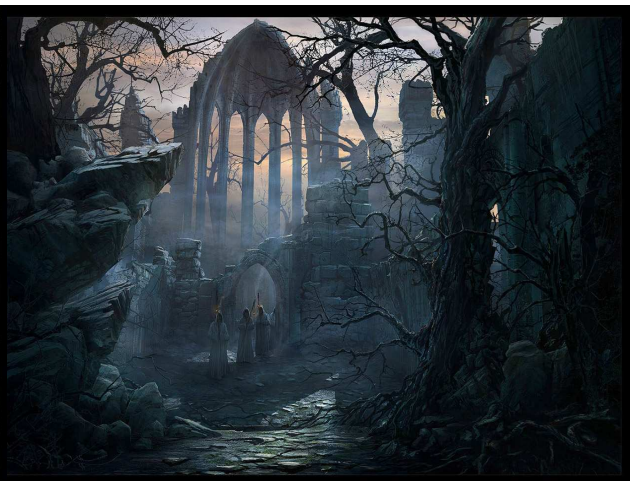


## Elfi ruiny

Ve hvozdu lze narazit na rozvaliny elfích měst, vystavěných z bílého mramoru. Většinu jich již pohltit hvozd a je sotva patrné jejich existence, připomínající kdysi zašlou slávu tohoto národa. V ruinách mohou dobrodruhové 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 jej 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, do zahrad shromažďovali vzácné druhy stromů, 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 nejvíce. Některé rostliny a tvorové, nacházející se v zahradách jsou dnes možná jedinými dosud žijícími zástupci svého druhu. Prý do zahrad elfové ukryli rovněž tajemství nesmrtelnosti. Ovšem to je zase jiný příběh...





## Strom milenců

Na kraji hvozdů se nachází krásné místo - palouk s kvetoucími rostlinami, průzračným jezírkem a velkým košatým stromem, jehož okvětní listy vytváří zlatobílou 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 živou na duši.

Každý milenecký pár, který na stromu zanechal vyryto své jméno, tomu se přihodilo něco zlého. Někomu se ve hvozdu ztratili děti (*Jeníček a Mařenka*), někoho rozsápal medvěd, jiný se otrávil z hub nasbíranými ve hvozdu atd.

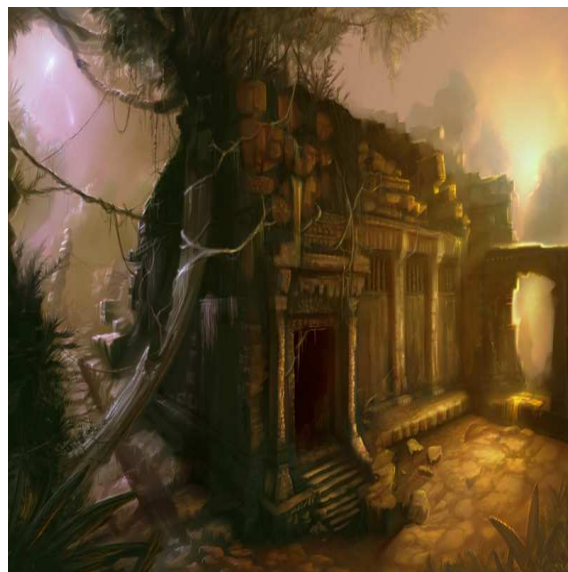
Jeden z milenců se dovtípil kletby stromu a pokusil se jej pokácet. Strom proměnil jeho tělo v dřevěnou marionetu. Sekera tohoto



nešťastníka je stále zaseknuta v kmeni stromu. Sekera 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.

## Hrobka čarodějů

V měsíčním hvozdu byli kdysi dávno pohřbeni za živa mocní čarodějové. Kořeny stromů prorůstají sarkofágy pohřbených čarodějů, kteří sami prodlívají na hranici neživota. Pokud postavy do hrobky vstoupí, budou je pohřbení žádat, prosit a vyhrožovat, aby je osvobodily ze zajetí kořenů, které vysávají jejich sílu.



## Obyvatelé Měsíčního hvozdů

*Měsíční hvozd obývají roztodivné bytosti. Pro příklad uvedme některé:*

*Satyrové  
Rusalky  
Skřítkové  
Bludičky  
Dryády  
Obří pavouci*

*Poletuchy  
Obří hmyz  
Huňáci  
Medvědodlaci  
Nymfy  
Divocí kentauři*

*Moudré sovy  
Vodníci  
Hejkalové  
Enti  
Vlkodlaci*

# 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.*

## Informace:

Základem úspěšného lovu jsou informace. Zde jsou uvedeny pravdivé informace o jednorozci a nejpravděpodobnější zdroj jejich získání. Nejdříve se zeptej hráčů, co vědí o jednorozcích oni sami (jejich postavy). Ty informace, které ti řeknou, považuj za ty, které se mohou dozvědět mezi běžným lidem.

- Vyhledává magická místa: *Čaroděj*
- Ulehne do klína pannám: *Bard, Bylinkářka*
- Je odolný proti magii: *Čaroděj*
- Vládne mocnou magií: *Čaroděj*
- Strážce hvozdu: *Bylinkářka*
- Je velice rychlý: *Bratři Grimmové*
- Vycítí nebezpečí: *Bratři Grimmové*
- Cestuje mezi sférami bytí: *Čaroděj*
- Lze ho spoutat paprsky měsíčního svitu: *Bratři Grimmové*
- Jeho roh má léčivé účinky: *Bylinkářka, Čaroděj*
- Nepůsobí na něho jedy: *Lze si odvodit z informací o jeho léčivých schopnostech*
- Ten, kdo mu ublíží, toho stihne mocná kletba: *Bard, Bylinkářka*

## Místo:

Ideálním místem pro chycení jednorozce je **Druidský kruh**. Jak známo, tak 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 nemůže jednorozec proniknout (nemůže využít své schopnosti cestování mezi rovinami bytí). Bariéru je možné aktivovat pomocí měsíčního kamene, který vlastní **Vodník** tím, že bude za noci (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 apod.).

## 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 oslabena jednorozcova moc.

## Nalákání:

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



### Lapení:

Jak víme, jednorožci se dokáží pohybovat mezi sférami bytí. A co zabrání jednorožci v tom, aby po skončení bariéry pomocí této schopnosti opět neutekl? Jednou z možností je, mu nasadit kouzelnou ohlávku. Díky této ohlávce zkrotne a nebude moci využívat své schopnosti. Jednu takovou ohlávku vlastní **bratři Grimmové** v jejich obludáriu nebo ji může vyrobit místní **Čaroděj**.

### Výhoda:

Jelikož jednorožci mají velice dobrý čich, jsou schopni odhalit nebezpečí dříve, než stačí družina cokoli udělat. Je dobré se učinit nevycíitelnými, třeba za pomoci bylinek nebo kouzel.



---

---

## 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 nemůže 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 dokázali 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 zaseli 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 prohnala krajem před několika lety.

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 zákaz svého otce utíká do Měsíčního hvozdu, jehož přírodu miluje a považuje ho za svůj druhý domov.

Ve hvozdu potkala Miriam svoji první lásku- Stříbrného chlapce (viz. *Vzpomínka*), za kterým často utíká do noci.

Blíží se den jejich osmnáctých narozenin- den její plnoletosti. Otec jí vybral ženicha a v den oslav proběhne zasnoubení. Duše Miriam je rozervaná. Tápe a přemýšlí, kde vlastně 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 zda je její místo v divokém hvozdu se Stříbrným chlapcem?

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





## 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 pronikatí do jiných rovin reality a úspěšně se tak vyhýbatí působení kouzel. O praktické využití této vlastnosti, např. při přepravě praktikujících čarodějů se vedou mezi odbornou veřejností rozsáhlé diskuze.“*



Místní čaroděj byl kdysi krásný, ale toužil být 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 **Bivojovi** dcery, 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 Bivojovi dcery).

Nerad si pouští návštěvníky do svého sídla. S družinou bude mluvit vždy nepřímotřeba pomocí kouzla břichomluvectví nebo svého přítelíčka. Nechce, aby kdokoliv 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 jednorožci může dohledat spoustu informací ve svých knihách. Především ty, které se týkají magie a cestování mezi úrovněmi bytí. Dozví-li se o tom, že družina chce jednorožce chytit, pokusí se ji přesvědčit, aby jednorožce získali 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 cokoliv.

## Bylinkářka

*„Jednorožec je pokládán podobně, jako dryáda za ochránce lesa. Dotyk jeho magického rohu způsobuje očistu vody či půdy.“*

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- může vyvolat bludičku, která povede družinu na místo určení apod.

Dokáže postavám poradit s bylinkami- ví, kde najít ty, které zakryjí pachovou stopu nebo poradí jak vyrobit kouzelný věneček, jenž umožní chodit po vodě (pomůže v boji proti **Vodníkovi**) apod. Bylinky mohou být na některých nebezpečných místech a je třeba je utrhnout správným způsobem ve správnou dobu.

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. 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 vše má zmatené a toto blouznění přikládá 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 bude chtít 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 chvílky a jindy si zase nebude moci vzpomenout, o čem se to s postavami bavila před pěti minutami.





## Bratři Grimmové

*„Vynikající smyslová vybava 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 dotyčné je zde velmi podobna pachové stopě samice jednorožce v říji. Bohužel nelze pro plachost těchto tvorů tuto ideu potvrdit praktickým výzkumem.“*

*„Jejich mlád'ata 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, takže se dá těžko chytit. Jednorožci jsou díky své síle, odvaze a rychlosti považováni za božskou bytost.“*

Do Velehradu zrovna zavítalo Obludárium bratří Grimmů. 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, které chodí, létají či plavou po tomto světě.

Ve skutečnosti jsou bratři Grimmové podvodníci, kteří klamou návštěvníky obludária svými iluzemi. Takže zuřivý minotaurus 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.

Jedním ze skutečných bytostí, které bratři vlastní je pekelný oř. Kůže tohoto koně je seškvařená a popálená. Oči mu rudě žhnou a 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 k jídlu syrové maso.

Ke zkrocení pekelného oře používají bratři Grimmové kouzelnou ohlávku utkanou z měsíčních paprsků. Právě za pomoci této ohlávky mohou postavy lapit jednorožce. Bude-li mu nasazena, zkrátne 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.

## 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 (shodou okolností jedna z mála panen ve Velehradu). Bivoj ji hlídá 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

---

## Bard

*„Jednorožec je zvíře složené z několika tvorů, strašlivě řve, podobno jsouc tělem koni, co do noh slonu, co do ocasu vepři, 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 Istí.“*

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.

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.



*„Bílá srst, klapot koní  
nůž, lilie-to vše kolem voní.  
Zář do tmy přináší,  
světlo z rána donáší.  
Hřívá zlatá, ocas stejný  
zářící roh čarodějny.  
Žhnoucí oči, rychlé nohy  
a kopyta barvy duhy.  
Nezvíteží žádná zlověst,  
jednorožec není pověst.“*



## Vodník



Kdysi býval jedním z mocných *měsíčních druidů* a opečovával své křišťálově čisté jezero v hloubi hvozdů. S pokusem vnutit hvozdů svoji vůli, byla duše druida zakalena, stejně jako bylo znečištěno i jeho jezero. Měsíční hvozd vrhl svůj hněv na nešťasného 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 hnijící kořeny. Voda pak tyto perly omývá, až duše zemřelého splýne 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 se orientovat.

Bude se snažit postavy, co nejvíce vyděsit a bude je zraňovat pomalu, jednu po druhé, aby cítil strach čišící z jeho obětí. Z mlhy se začnou ozývat skřeky a čvachtavé kroky. Táhle se objeví podivný přelud, táhle se ozve pláč dítěte, tu zase 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 apod. Tuto jeho schopnost lze eliminovat tím, že 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 utonulá těla ve svém močálu.

## Jednorožec

Sněhově bílý kůň se zářícím rohem na čele. Ochránce hvozdů a bájná bytost. Stvoření nadpozemsky krásné. Nevinnost a čistota jakoby z něj přímo čísel.

Není lehké jednorožce vůbec spatřit, natož ho chytit. Hvozd 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 hvozdě 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 hvozdů na lov jednorožce bez některých zásadních informací, můžeš sehrát menší scénu, kdy se s ní setká. Postavy tak poznají, že jednorožec ve hvozdě 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 obmotali 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. Tady je několik příkladů:

- Postava se musí dorozumívat pouze pomocí citoslovců, přídavných jmen, veršů atd.
- Postava nedokáže lhat: za každé zalhání se jí prodlouží nos jako Pinocciovi, vyskočí mu z pusy žába atd.
- Postava na sebe přitahuje veškerá kouzla, která jsou v jeho okolí vyvolána.
- Postava se částečně změní na zvíře: Místo nohy jí naroste kopyto, může jí narůst vlčí ocas, veverčí hlodáky, netopýří uši, krovky brouka apod.
- Čehokoliv se postava dotkne, to se k ní přilepí.
- Jakékoliv zranění postavy se bude hojit velice dlouho.

---

---

## 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 apod.).

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 druidé**, když chtěli zapomenout na svoji hanbu. Jednou z nich byla i **Bylinkářka**, která nyní žije poblíž Velehradu.

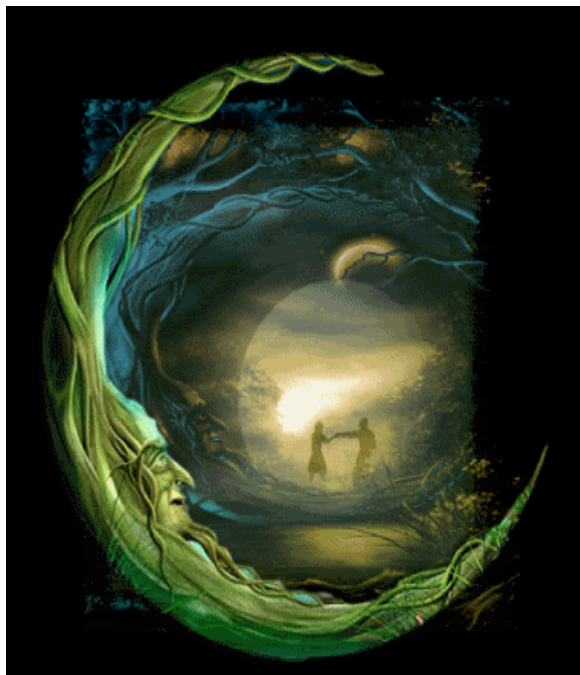
Mladá **Miriam** se dozvěděla o Pánovi vzpomínek a touží konečně ukončit své trápení. Rozhodne se vymazat některé ze svých vzpomínek. Čeká ji velké rozhodnutí. Musí volit mezi láskou ke svému otci a životem na zámku a mezi láskou ke stříbrnému chlapci a milovanému hvozdu.

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...



## Vzpomínka

*Toto je jedna ze vzpomínek Miriam, kterou můžeš při setkání s Pánem vzpomínek přečíst hráčům.*



Miriam bylo přibližně sedmnáct 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. Žila jako dcera šlechtice na 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 jenom 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.

*„Přenáherný příteli ticha,  
otevři vrata z větvoví,  
tvá princezna jž 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 chvíli 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 přitančila 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 připlul 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 všechn těžký vzduch. První úder bubnu.

Pochodový rytmus se rozléhal po celém lese a 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 vyřvávaly své výčitky o podivínství, zradě a nenávisti. Postupovaly stále blíže.

Na pár úderů srdce zavládlo ticho, 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 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 a zmáčely ji 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. Nahnul trochu hlavu na stranu, 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 oni 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 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. Z krku si rychle sundal malý krystal a podal ho dívce. „*Na důkaz, že srdce patří růži, má malá princezno...*“

## Závěr

*Na hráče čeká při hraní tohoto příběhu několik důležitých rozhodnutí. Jedním z nich je, jak naloží s chyceným jednorožcem? Darují ho nemocnému čaroději a vrátí mu tím jeho ztracenou krásu? Prodají ho bratřím Grimmům a pomohou jim tak zvednout prestiž jejich obludária? Udělají radost knížecí dceři a darují jí jednorožce k jejím narozeninám? Nebo nemají to srdce nechat toto nevinné stvoření v zajetí a pustí jej na svobodu?*

*Dobrodružství nabízí mnohé příležitosti na hraní další příběhů a plnění vedlejších úkolů. Usnadní dobrodruhovému Miriam její těžké rozhodnutí? Podaří se družině najít ztracené děti? Zbaví hvozd od zlého vodníka? Podaří se někomu vyhrát prestižní závod při příležitosti kančích slavností? Atd. Záleží jen na tobě a tvých hráčích...*



## Dodatek

Autorem povídky, která je obsažena v kapitole **Vzpomínka** je Salmar a byla převzata se serveru [www.dracidoupe.cz](http://www.dracidoupe.cz).

Povídka se jmenuje Pán vzpomínek a byla mnou 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 uživatelům výše uvedeného serveru za jejich nápady, které byli v dobrodružství použity.

## Přílohy



*Mozaika druidského kruhu*