

Země České 1419



David Týč



Země České

1 hex = 10 km

***Kdož jste boží bojovníci a zákona jeho,
prostež od Boha pomoci a doufejtež v něho,
že konečně vždycky s ním zvítězíte.***

Obsah

Úvod.....	9
Doporučené herní systémy	10
Žánr	11
Historické zasazení.....	12
Herní rasa.....	12
Příklady staročeských jmen	13
Měna	13
Příklady cen.....	13
Zbraně.....	14
Konflikty ve společnosti.....	17
Život ve městech.....	18
Život na vesnicích.....	19
Malá města, vesnice a zájezdní hostince	20
Hrady	20
Lázně.....	20
Šatlava.....	21
Židé a lichva	21
Pokrmý a lov.....	22
Turnaje a turnajové rytíři	22
Významné šlechtické rody	23
Znamé katolické osobnosti.....	25
Znamé husitské osobnosti	30
Kališnické skupiny	37
Křížové výpravy.....	38
Zajímavá místa	38
Bestiář	45
Legendární nestvůry	47
Bezhlavý rytíř	48
Bílá paní	49
Blizoň.....	50
Bludný pařez.....	51
Bludička	52
Černý pes	53
Čert.....	54

Divoký hon.....	56
Divoženka.....	57
Duch.....	58
Démoni.....	59
Draci.....	60
Ghůl.....	62
Golem.....	63
Hejkal.....	64
Hospodářiček.....	65
Hřbitovní bába.....	67
Incubus.....	68
Jezinka.....	69
Ježibaba.....	70
Klekánice.....	72
Koloverš.....	73
Kostěj.....	74
Leprikón irský.....	75
Lešij.....	76
Lítý medvěd.....	77
Lítý vlk.....	78
Lykantropové.....	79
Meluzína a tma.....	81
Měňavec.....	82
Můra.....	83
Obr.....	84
Obří pavouci.....	86
Obří žabák.....	87
Pavoučice.....	88
Permoník.....	89
Polednice a půlnočnice.....	90
Potracenka.....	91
Rohatec.....	92
Rusalka.....	93
Succuba.....	94
Skřeti.....	95
Studniční bába.....	96

Šiškovec	97
Troll	98
Upír.....	99
Umrlici a fexti.....	106
Vejtyr	108
Víla	109
Víla zubnička	110
Vodník	111
Wyverna	112
Zlobr	113
Cechy	114
Náboženství	118
Magie	119
Okultní kletby.....	119
Okultní úkoly.....	120
Herbář neobvyklých rostlin a hub.....	122
Magické předměty a artefakty	124
Alchymie	128
Oleje.....	129
Jednoduché odvary	131
Složité odvary	132
Lektvary.....	133
Drogy	137
Podnikání	141
V případě, že hraješ v systému Zapovězené země.....	143
Povolání.....	144
Obecné talenty	147
Chlumecké bestie	152
Aldur.....	161
Aldurská království.....	162
Ikonicke aldurské produkty	165

Úvod

Hrad Houska byl již od samého založení roku 1290 obestřen řadou pověstí a spekulací o tom, co se v hradě skrývá. Říkalo se, že byl postaven odlišně než ostatní hrady. Jiné hrady byly totiž stavěny tak, aby jejich obyvatelé chránily před vnějšími vlivy. Hrad Houska byl ale postaven tak, jako by měl chránit zbytek světa před tím, co se v něm ukrývá. Svým zevnějškem připomínal spíše vězení než vojenskou pevnost či šlechtické sídlo.

Právě před sto lety se bratři Jan a Jakub z Lípy vydali do hradu Houska tuto záhadu vyšetřit. Vloupali se do něj a pokračovali do katakomb, vykopaných hluboko do skály, na které hrad Houska stál. Bratři se dostali až k samotnému konci katakomb, kde spatřili něco temného. Prastarou kamennou bránu, na které byly vyryty věty v cizím, temném jazyce. Jan přečetl nahlas větu „*Aperi portam in terram Aldur*“ a v tu chvíli začala brána praskat. Začaly se z ní ozývat odporné hrdelní skřeky a chroptění. Otevřela se a bratři začali se zděšením utíkat. Přežil pouze jeden z nich. Jan. Jakuba již nikdo nikdy nespatriil.

Vyřčením onoho zaklínadla Jan otevřel bránu do temného světa. Katolíci tvrdí, že se jednalo o bránu do samotného pekla. Jedno je ovšem jisté, toho dne začala do našeho světa proudit cizí energie. Netvoři, kteří byli do té doby známí pouze z pohádek, se začali stávat skutečností. U menších vesnic se začaly zjevovat klekánice a po setmění unášely děti. Vlkodlaci vraždili potulné kupce na lesních cestách a upíři infiltrovaní do společnosti se pod rouškou tmy krmili na nevinných obyvatelích zemí českých. Po otevření brány začaly v Čechách růst podivné barevné houby, z kterých započala výroba alchymistického prášku, jenž nastartoval rozvoj tohoto oboru. Brána získala jméno *Temná brána* a byla postrachem každého člověka v zemi. Králem byla sestavena skupina elitních žoldáků, dodnes známá pod názvem *Temná stráž*, která se vydala do katakomb hradu Houska a již se podařilo opět bránu zapečetit. Brána byla otevřena dlouhé tři roky a svět, který jsme znali, byl navždy poskvrněn. Temné síly se dosud potulují po černých hvozdech naší země, množí se a terorizují obyvatele. Zhruba deset let po zapečetění *Temné brány* se v okolí hradu Houska, obzvláště v Mladé Boleslavi, Mnichově Hradišti a dalších městech, začaly rodit prazvláštní děti. Začalo se jim říkat *Poskvrnění*. Měly nadpřirozené schopnosti, které byly dědičné. Byli to čarodějové a druidi. Nebylo jich mnoho, ale čas od času bylo možné některého z nich potkat. Katolíci berou *Temnou bránu* jako vstup do pekla, a cokoliv z ní vzešlo, považují za dílo ďáblov. I proto vznikl katolickou církví financovaný cech *lovců čarodějnic*, který *Poskvrněné* lovil, podroboval

Život na vesnicích

Chudoba na vesnicích byla vcelku běžná, i když po sklizni se měli vesničané často lépe než měšťané. Lidé měli hrůzu z husitských i katolických vojsk. Děsili se i nestvůr všeho druhu. Vesnice neposkytovaly takové bezpečí jako města, a proto se ve vesnici či v jejím okolí mohli dobrodruzi setkat s nestvůrami všeho druhu. Časté byly ovšem ježibaby, lykantropové, klekánice, polednice a tlupy skřetů. Právě ve vesnických hostincích se dobrodruzi mohli dozvědět o těch nejstrašlivějších hrůzách. Vývěsní tabule na návších často poskytovaly děsivé a temné zakázky, které přijímal jen ten nejodvážnější dobrodruh. Ve vesnicích i ve městech mohly kvůli válkám hrozit různé nemoci a hladomor. Správu vesnice měl na starosti podobně jako ve městě rychtář.



Ježibaba

Čeled': běsi

VLASTNOSTI: SÍLA 15–25, OBRATNOST 5, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

DOVEDNOSTI: mrštnost 3, ostražitost 3, řemesla 3, plížení 3, zvířata 2, zlodějina 3

POHYBLIVOST: 1, hbité nohy 1

PŘIROZENÁ ZBROJ: 4

LZE ZÍSKAT: Kouzelná hůlka, díky které stojí kouzlo vždy o 1 bod vůle méně. Kouzla o síle 1 se tedy sesílají zdarma a hůlka se dá prodat za 100 stř. Létající koště (pohyblivost 2) se dá prodat za 100 stř. Bradavice ježibaby lze prodat za 5 stř za kus. Dále u ní lze nalézt lektvary a omamné koláčky či perníčky, které stojí 4 stř kus, leprolín a svatojánský prach.

ÚTOKY:

- Útok zuby, pařáty či zbraní 10k6, zranění 2, vzdálenost: DÉLKA PAŽE, nebo dle zbraně. Útok se dá ODRAZIT.
- Útok hůlkou, z které vytryskne proud černé nekrotické energie. Tento útok ježibabu nestojí díky hůlce žádné body vůle. 11k6, zranění 1, vzdálenost: STŘEDNÍ. Na útok se dá použít pouze ÚHYB a zbroj proti tomuto útoku není účinná.
- Dále ovládá telekinezi, okultní kletby a kouzla záhrobní a krvavé magie. Díky leprolínu má většinou dostatek bodů vůle.
- Útok strachem na všechny v KRÁTKÉ vzdálenosti kvůli svému děsivému vzhledu. 8k6, zranění 1.

Staré babizny z chatrčí uprostřed hlubokých lesů. Černou magii ovládající běsi a mstivé stařeny toužící po moci. Milují chaos, strach a neštěstí, které ony samy vyvolají. Ukájejí se tím, když si jiný kvůli nim sám sáhne na život. Lidé v bezvýchodných situacích za nimi chodí pro pomoc, ale to, co dostanou, se často ošklivě vymkne kontrole. Ježibaba opravdu pomůže jen málokdy, a to většinou pouze v případech, kdy je jí



nabídnuto něco cenného na oplátku. Občas je možné narazit na vesnici, která si ježibabu v lesích chrání, neboť jsou obyvatelé zmámeni její mocí. Z čarodějnictví jsou často neprávem obviňováni i nevinné ženy a muži. Zlomyslnost, lži a chtíč, to je to, co ježibabu charakterizuje. Ovšem když není jiná možnost, možná i ty jednu z nich vyhledáš, abys zachránil milovanou osobu.

Ježibaby si často vytvářejí čarodějné spolky, tudíž může být na jednom místě více spolupracujících ježibab. Po okolí věší lidské uši a oči, aby vše viděly a slyšely. Říká se, že pečou a prodávají zvláštní koláčky a perníčky. Toto cukroví má specifickou a lahodnou chuť. Nikdo nikdy nezjistil ingredience, které se do koláčků dávají, ale říká se, že používají mouku z rozemletých dětských kostí. Koláčky jsou vysoce návykové a vyvolávají pocity štěstí. Po hostincích se vypráví, že když ježibaba peče várku koláčků, z okolních vesnic vždy zmizí jedno dítě.

Ježibaby užívají mnoho druhů magie, ovšem nejčastěji tu temnou a zákeřnou. Nemůžou zemřít stářím. Naopak, čím jsou starší, tím jsou mocnější. Když ježibaba pozře těhotnou ženu či vypije odvar z plodové vody a lidského plodu, tak se ježibabě po třinácti měsících narodí dcera. Tato dcera dosáhne dospělosti v sedmi letech. V jejích třinácti letech již vypadá jako sešlá stařena a tento vzhled si ponechá na celou věčnost. Dcera ježibaby je již od útlého věku zlá a zákeřná a ježibaby je rády podstrkávají lidem, kterým ukradnou jejich vlastní dítě, podobně jako divoženky. Podstrčené ježibabí dítě začne dělat rozbroje v rodině a snaží se ji rozeštvat a dohnat k neštěstí.

Ježibaby umí vložit do předmětů svou magii, která je často jiná či mocnější než u obyčejných čarodějů či druidů. Létají na kouzelných košťatech a během úplňku a o svatojánské noci se slétají na noční sabaty v hlubokých lesích, kde tancují okolo ohňů, šňupou svatojánský prach, popíjejí a chlubí se, kdo komu nejvíce uškodil. Ježibaba na sebe umí vzít podobu černé kočky, havrana nebo krásné dívky. Většina ježibab má ve své chatrči jednoho nebo více zlých hospodářčků (kikimor), jež drží jako své otroky, kteří za ni dělají špinavou práci.

Vypráví se příběh o lovcí, který nade vše miloval svou ženu a požádal ježibabu o to, aby se se svou ženou dožil dlouhého věku jako ty nejstarší stromy. Týden po návštěvě ježibaby se lovcova žena proměnila ve strom a on si žalem a z pocitu viny sám vzal život. Na ježibabu platí stříbro a oheň a jsou jí podřízeni rohatci, hejkalové, jezinky a divoženky.

Chlumecké bestie

V tomto dobrodružství se hráči ocitnou v roce 1421 v husity obsazeném městě Kolín, kde se koná turnaj pro neurozené, ve kterém se mohou zúčastnit několika disciplín. Po nějaké době je osloví kupec Ruprecht s prosbou o doprovod jeho starého otce do jeho rodného městečka Chlumec. Dobrodruzi cestují nebezpečnou krajinou, a čím více se blíží k Chlumci, tím podivněji se starý muž, kterého doprovázejí, začíná chovat. Krajina okolo Chlumce je velmi ponurá a dobrodruzi brzy zjistí, že kraj ovládla ježibaba Krasana, která se touží pomstít několika vlivným lidem v Chlumci za upálení její matky před mnoha lety. Mnoho informací se nachází níže, v kapitole Nehráčské postavy.



Kolín

Roku 1402 Kolín i jeho široké okolí vyplnil Zikmund Lucemburský se svou armádou složenou z kumánů a jiných žoldnéřů. V roce 1413 Kolín postihl ničivý požár, jehož známky jsou zde k spatření i nyní. Tento rok, tedy 1421, se město dobrovolně vzdalo husitské armádě v čele s Janem Žižkou. Husité město obsadili a ušetřili, ale vypálili nedaleký dominikánský klášter se všemi mnichy a kolínským děkanem Hynkem z Ronova. Kolín se zřekl krále Zikmunda a uznal čtyři pražské artikuly.

Dobrodruzi se ocitají v době krátce po vypálení dominikánského kláštera a po tom, co Kolín slíbil věrnost kalichu, tedy v květnu 1421. Jan Žižka zde pořádá turnaj pro neurozené jednak proto, aby zvýšil morálku města, jednak kvůli tomu, aby si vyhlédl místní mladé bojovníky. Ve městě se nachází i Jan Želivský, který se chystá na čáslavský sněm. Městem se prohánějí husitští bojovníci, často si berou vše, co chtějí, popíjejí a kolínští z nich mají strach. Dobrodruzi si zde mohou nakoupit zásoby a zúčastnit se některých z disciplín turnaje, které jsou popsány níže.

Turnaj

Na náměstí uprostřed Kolína se nachází menší kolbiště, okolo kterého jsou rozestavěné lavice a tribuna. Celé náměstí je přeplněné lidmi, kteří se nemohou dočkat turnaje a skandují jména svých favoritů. Na náměstí je mnoho kupeckých stánků, voní zde pivo, svařené víno, pečené klobásky a čerstvé pečivo.

Turnaj 1 vs 1: *V této soutěži se musí dobrodruh utkat v boji jeden na jednoho dohromady se třemi protivníky. Pokud všechny tři porazí, vyhraje 20 stříbrů a libovolnou*

Veritas omnia vincit

Země České 1419 jsou setting
pro stolní hry na hrdiny.
Tato kniha tě zavede do českých zemí,
ve kterých právě začínají husitské války.
Klekánice unášejí děti po setmění,
upíři pod rouškou tmy vysávají své
oběti a vlkodlaci tyranizují ty, kteří se odváží
vstoupit do temných lesů.

Poznej středověk na vlastní kůži
tam, kde pověsti nejsou jen pohádky,
ale děsivá realita.