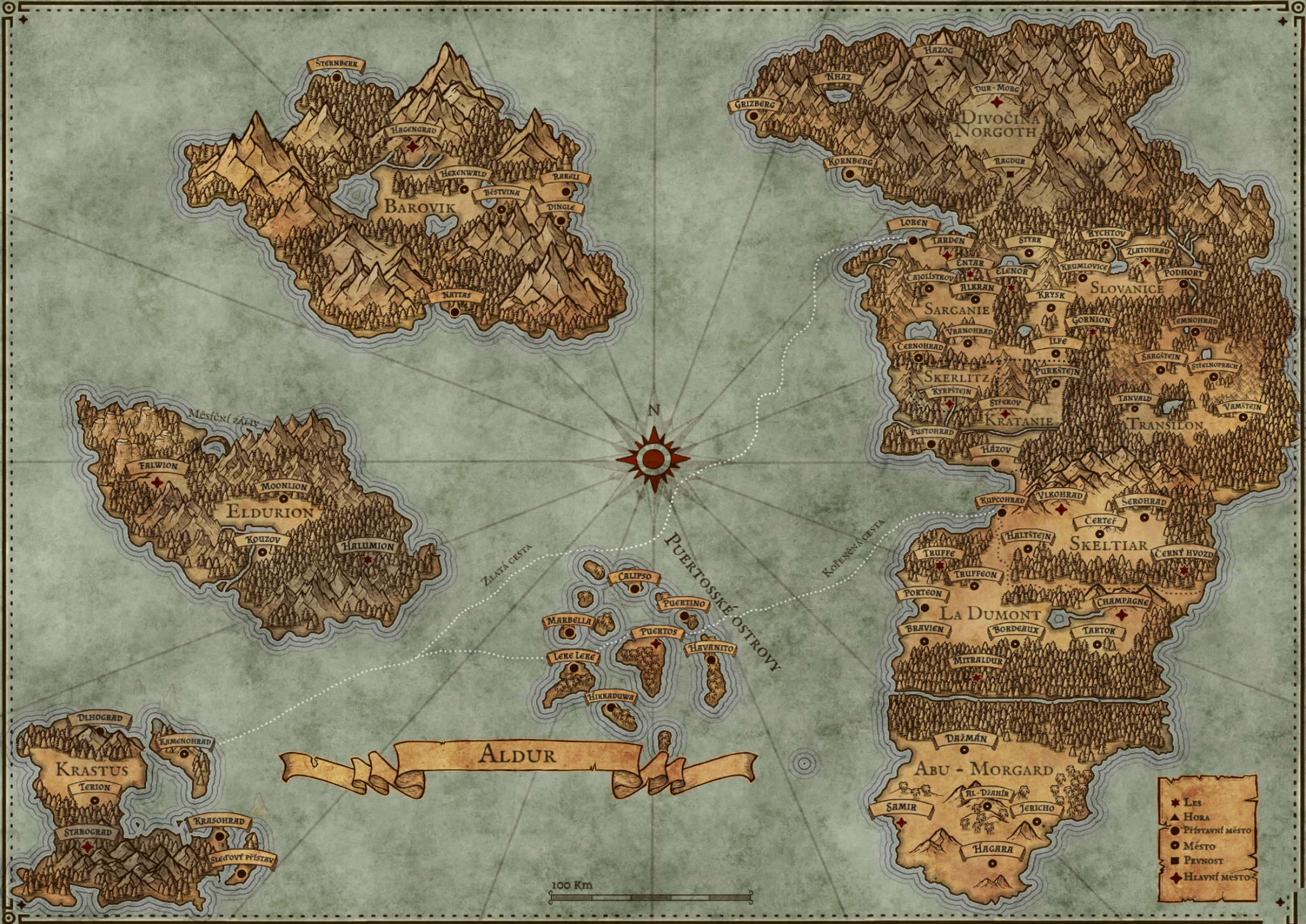
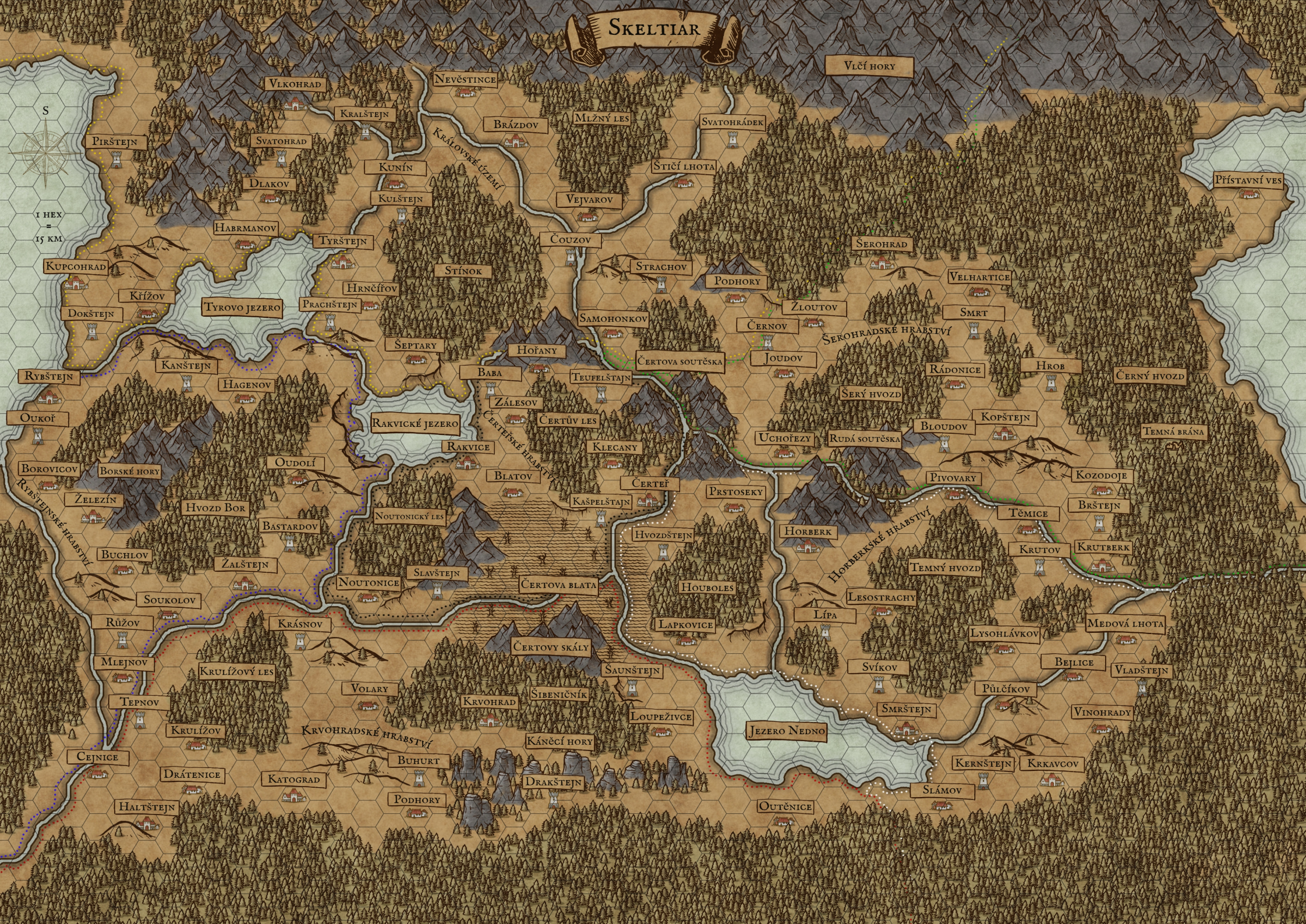
Země České 1419



David Týč


Země České
Horní lužice
Sasko
Slezsko
Čechy
Morava
Bavorsko
Rakousy
Uhry
Horní falc
Dresden
Zittau
Pirna
Freiberg
Vysoká lípa
Hřensko
Děčín
Ronov
Ústí nad Labem
Česká Lípa
Liberec
Krkonoše
Sněžka
Jawor
Wrocław
Olesno
Opole
Bielawa
Krušné Hory
Střekov
Valdštejn
Mnichovo hradiště
Trosky
Jilemnice
Houska
Mladá Boleslav
Jičín
Kokořín
Žatec
Louny
Řípa
Ohře
Poděbrady
Orlické Hory
Jeseníky
Rybník
Karlovy Vary
Slaný
Selb
Okoř
Chlumec
Hradec Králové
Labe
Praha
Kolín
Vamberk
Loket
Křivoklát
Karlštejn
Talmberk
Kutná Hora
Pardubice
Bruntál
Slavkovský Les
Bor
Pirkštejn
Šternberk
Šumperk
Ostrava
Beskydy
Konopiště
Sázava
Kácov
Benešov
Heřmanův městec
Borohrádek
Plzeň
Hukvaldy
Zvíkov
Domažlice
Brdy
Havlíčkův brod
Litomyšl
Sovinec
Tábor
Vltava
Nový Jičín
Morávka
Písek
Velhartice
Roštejn
Jihlava
Velké Meziříčí
Svojanov
Bouzov
Rožnov pod R.
Českomoravská Vrchovina
Boskovice
Olomouc
Třebíč
Žilina
Rábí
Schwandorf
Jindřichův hradec
Pernštejn
Prostějov
Zlín
Sušice
Kašperk
Třeboň
Mor. Budějovice
Brno
Buchlov
Karpaty
České Budějovice
Les Bor
Landštejn
Frejštejn
Mor. Krumlov
Morava
Šumava
Regensburg
Český krumlov
Rožmberk
Mikulov
Trenčín
Znojmo
Hodonín
Pasov
Freistadt
Čachtice
München
Melk
Vienna
1 hex = 10 km


Aldur
Barovik
Sternberk
Hagengrad
Hexenwald
Rakeli
Běstvina
Dingle
Nattas
Divočina Norgoth
Hazog
Nhaz
Grizberg
Dur-Morg
Kornberg
Ragdur
Slovanice
Sarcanie
Skerlitz
Kratanie
Transilon
Skeltiar
La Dumont
Abu-Morgard
Loren
Tarden
Entar
Cajolístkov
Alkran
Styrk
Elenor
Krumlovice
Rychtov
Zlatohrad
Podhory
Krysk
Gornion
Temnohrad
Vranohrad
Černohrad
Ilfe
Purkštejn
Kyrpštejn
Stěrkov
Sargstein
Stříbropřích
Tanvald
Vamštejn
Pustohrad
Házov
Kupcohrad
Vlkohrad
Serohrad
Čertež
Haltštejn
Černý hvozd
Truffe
Truffeon
Porteon
Champagne
Bravien
Bordeaux
Tartok
Mitraldur
Dažmán
Al-Džahír
Jericho
Samir
Hagara
Měsíční záliv
Falwion
Moonlion
Eldurion
Kouzov
Halumion
Zlatá cesta
Puertosské ostrovy
Koňská cesta
Calipso
Puertino
Marbella
Puertos
Havanito
Leke Leke
Hikkaduwa
Krastus
Dlhograd
Kamenohrad
Terion
Starograd
Krasohrad
Sleďový přístav
N
100 Km
Les
Hora
Přístavní město
Město
Pevnost
Hlavní město


Skeltiar
S
1 hex = 15 km
Vlkohrad
Nevěstince
Vlčí hory
Kralštejn
Brázdov
Mlžný les
Svatohrádek
Pirštejn
Svatohrad
Královské území
Štičí lhota
Přístavní ves
Kunín
Dlakov
Kulštejn
Vejvarov
Habrmanov
Tyrštejn
Čouzov
Šerohrad
Kupcohrad
Stínok
Strachov
Velhartice
Podhory
Křížov
Hrnčířov
Tyrovo jezero
Prachštejn
Žloutov
Dokštejn
Samohonkov
Černov
Smrt
Šerohradské hrabství
Šeptary
Hořany
Čertova soutěska
Joudov
Rybštejn
Kanštejn
Baba
Teufelštajn
Rádonice
Hrob
Černý hvozd
Hagenov
Šerý hvozd
Oukoř
Zálesov
Rakvické jezero
Čertův les
Čertěžské hrabství
Kopštejn
Uchořezy
Rudá soutěska
Bloudov
Temná brána
Rakvice
Klecany
Borovicov
Borské hory
Oudolí
Blatov
Čerteř
Pivovary
Kozodoje
Železín
Kašpelštajn
Prstoseky
Brštejn
Hvozd Bor
Noutonický les
Těmice
Rybštejnské hrabství
Bastardov
Hvozdštejn
Horberk
Horberkské hrabství
Krutov
Krutberk
Buchlov
Žalštejn
Temný hvozd
Slavštejn
Noutonice
Čertova blata
Houboles
Lesostrachy
Soukolov
Lípa
Růžov
Krásnov
Lapkovice
Medová lhota
Čertovy skály
Lysohlávkov
Mlejnov
Krulížový les
Saunštejn
Svíkov
Bejlice
Vladštejn
Volary
Šibeničník
Půlčíkov
Tepnov
Krvohrad
Loupeživce
Smrštejn
Vinohrady
Krulížov
Krvohradské hrabství
Jezero Nedno
Káněcí hory
Cejnice
Buhurt
Kernštejn
Krkavcov
Drátenice
Katograd
Drakštejn
Slámov
Haltštejn
Podhory
Outěnice

Autor: David Týč © 2025
Vydavatel: David Týč
Korektury: Mgr. Hana Malíková
Tisk: Expresta s.r.o.
Ilustrace: Midjourney
Obálka: Midjourney, Inkarnate
Mapy: Inkarnate, David Týč
ISBN: 978-80-11-06577-5 (brožováno)
ISBN: 978-80-11-06578-2 (pdf)
ISBN: 978-80-11-06579-9 (ePub)

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
Pokrmy a lov ... 22
Turnaje a turnajoví rytíři ... 22
Významné šlechtické rody ... 23
Známé katolické osobnosti ... 25
Známé 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
Hospodáříček ... 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
Umrlci 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
Ikonické 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 obyvatele 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 nespatřil.

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 jíž 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 ďáblovo. I proto vznikl katolickou církví financovaný cech *lovců čarodějnic*, který *Poskvrněné* lovil, podroboval

tortuře a následně upaloval. Husité, nebo kališníci, jak se jim také říkalo, na *Poskvrněné* hleděli skrze prsty, ale považovali je za prostředek, díky kterému se dalo bojovat s tím, co z *Temné brány* vzešlo. Nebyli si také jisti myšlenkou, že *Poskvrnění* museli páchat zlo, a hájili je tím, že oni si svůj osud nevybrali. Černou magii ovšem také tvrdě trestali, a to upálením.

Mezi tím vším probíhaly spory mezi katolíky a kališníky. Upálení Jana Husa vyvolalo v Čechách značnou nevoli, která roku 1419 vyvrcholila pražskou defenestrací. Po smrti krále Václava IV. měl na trůn nastoupit Zikmund Lucemburský, kterému kališníci dávali za vinu upálení mistra Jana Husa, a razantně jej odmítali přijmout za krále. Některá města a katoličtí páni zůstali na straně Zikmunda a vytvořili koalici, která měla bojovat proti husitům. Papež Martin V. vyslal křížovou výpravu do Čech, v jejímž čele stál Zikmund Lucemburský a ke které se dále připojila česká protihusitská koalice. Husité začali zbrojit a byli připraveni podpořit kališnickou Prahu. Husité obsadili a plenili česká města, upalovali katolické kněze a nesouhlas s jejich vírou tvrdě trestali.

Doporučené herní systémy

Zapovězené země: Tento setting je možné hrát v libovolném herním systému, ovšem doporučuji jej hrát v systému Zapovězené země. Je to systém, který se do středověké low fantasy / dark fantasy skvěle hodí. Systém apeluje na kritická zranění, silnou, ale riskantní magii a přežití v divočině. Pokud v knize narazíte na jakékoliv statistiky, jsou vytvořené pro systém Zapovězené země. Na konci knihy naleznete pro tento systém doporučené úpravy a také nové talenty a povolání.

Vaesen: Vaesen je další systém, který se pro tuto hru hodí. Pravidla fungují na Year Zero enginu, což je stejný systém jako u Zapovězených zemí. Systém apeluje na hororovou atmosféru a je laděn do Anglie či Skandinávie v 19. století. Přesunutí systému do 15. století v Čechách bude chtít pouze drobné kosmetické změny.

Mausritter: Pokud je pro vás žádoucí mít co nejjednodušší pravidla, doporučuji systém Mausritter s drobnými změnami. Systém okouzlí svou jednoduchostí, ale zároveň smrtelností, což je zde žádoucí.

- Místo myší hrajete za lidi.

- Zlepšování: Místo nošení „ďobků“ do společenstva dávají dobrodruzi dary církvi do odpustkové kasičky v kostele nebo v Satanově církvi nejvýše postavenému členovi církve v dané lokalitě – záleží na tom, čemu je dobrodruh nakloněn. Za každý 1 měděný groš získáš 1 zkušenost.
- Magie: Destičky nabité magií starých duchů byly nalezeny v hradě Houska, nyní jsou roztroušené po celé zemi kvůli zlodějům a lovcům pokladů. Destičky umí aktivovat pouze druidi a čarodějové.
- Zbroje: Kožená zbroj / lehká zbroj 10 grošů = 1 políčko těla zabrání 1 zranění, kroužková zbroj / střední zbroj 40 grošů = 2 políčka těla zabrání 2 zraněním, plátová zbroj / těžká zbroj 100 grošů = 2 políčka těla zabrání 3 zraněním.
- Zbraně: Píšťaly patří stejně jako luky a kuše do těžkých zbraní.
- Stress score: Jakmile postava prožije silný stres či něco, co ji vyděsí, připíše si 1 bod ke stresu. Jakmile postava hází jakoukoli záchranu na vlastnost, tak si k hodu přičte úroveň stresu (například 1k20 + 2). Stresu se postava zbaví úplným odpočinkem či odstraněním příčiny stresu. Maximální hodnota stresu je 5.
- Za 6 hodin dobrodruzi ujdou 10 km a v boji uběhnou 6 m za jedno kolo.

D&D 5e / J&D: V tomto settingu by měla být smrt reálnou hrozbou a není žádoucí mít z dobrodruhů superhrdiny. D&D 5e / J&D bych tedy doporučil pouze v případě, pokud použijete změny, které poskytují J&D, jako jsou například zeslabené odpočinky a další rady v kapitole „Drsné a temné žánry“. Magie je zde vrozená, nikoliv naučená.

Žánr

Tento setting mytického Česka v období 15. století je stylizován do žánru low fantasy s prvky dark fantasy. Po otevření Temné brány se do naší země kromě magie dostaly také zlé síly, které se zde usadily a sužují zdejší kraje. Začaly zde ožívat folklórní bytosti, dříve známé jen z příběhů, kterými se strašily děti, a žánr hry by tomu měl odpovídat.

Setting je možné zařadit do žánru low fantasy, jelikož magie tu je, ale jedná se o dar, který je extrémně vzácný. Je možné zde odehrát kampaň, aniž by hráči za celou dobu viděli jediné kouzlo. Lektvary jsou v tomto světě velice drahé a není žádoucí, aby jich hráči měli dostatek.

Historické zasazení



Je třeba počítat s tím, že se jedná o fantasy setting inspirovaný historií a že přesné historické události a data pro naši věc nejsou to hlavní. Setting je samozřejmě možné aplikovat i na jinou historickou část středověkých Čech nebo jej zasadit do jiné éry v Čechách a domyslet si, jak by mohla historie probíhat vzhledem k okolnostem v tomto settingu. Zajímavá éra by mohla být v roce 1620 po bitvě na Bílé hoře, kdy probíhala rekatolizace společnosti a protestanti byli stíháni a utlačováni. Další éra by mohla být v 18. století během českého národního obrození, kdy už jsou nestvůry téměř vyhubeny, jsou velmi vzácné a někteří lidé na ně nevěří. Další možností je nezahrnovat do kampaně historické události, ale vymyslet si vlastní pozadí kampaně či shotu. Vypravěč by se neměl bát vymýšlet si své vlastní postavy správců a majitelů měst, hradů apod., pokud nebude vědět, komu místo patřilo.

Herní rasa



Dobrodruzi si nemohou vybírat rasu, je možné hrát pouze za lidi. Vzhledem k tomuto omezení ale doporučuji dát hráčům na výběr i z bonusů jiných ras než těch lidských. Pokud hrajete v systému Zapovězené země, dejte hráčům na výběr jeden z rodových talentů těchto rodů: trpaslík, člověk, půlelf, půlčík, skřet (ovšem ne jeho noční vidění). Dále jim dejte na výběr klíčovou vlastnost.

Není žádoucí, aby tímto výběrem v jiných herních systémech hráčská postava získala nadpřirozené schopnosti, jako je například vidění ve tmě, odolnost vůči ohni a podobně. Je třeba pořád brát v potaz, že hráč bude hrát za obyčejného člověka.

Příklady staročeských jmen

Mužská:

Antonín, Adam, Blažej, Boreš, Bezděd, Berka, Bořek, Bohuta, Bojan, Boromir, Boruta, Bořislav, Bezmír, Budimír, Ctirad, Ctimír, Ctislav, Čeněk, Čekan, Čachota, Černata, Čestimir, Čestislav, Černislav, David, Dobroš, Domahost, Držislav, Drahoslav, Dobroslav, Drahota, Duchoslav, František, Evan, Heralt, Hroznata, Hnojen, Hojmír, Hostislav, Hromislav, Hrozněj, Hvězdoň, Chotěbor, Chval, Jan, Janiš, Jaromír, Jaroslav, Jindřich, Jitroň, Jiří, Karel, Krasoň, Křesomysl, Ladislav, Luděk, Lumír, Lukáš, Lubomír, Libomír, Marek, Mrzata, Mojmír, Mirek, Mrakota, Nepřívěd, Nemysl, Nestraš, Olbram, Ondřej, Oldřich, Petr, Přibyslav, Přemysl, Půta, Radoslav, Rastislav, Ruprecht, Slávek, Smil, Stanislav, Strachota, Soběslav, Trhan, Velen, Votava, Vratislav, Vícemil, Vlastimil, Zajec, Záviš, Zdeněk, Zikmund

Ženská:

Barbora, Božata, Bohumila, Bohdana, Berta, Bojana, Božica, Cibota, Ctislava, Čáslava, Čestislava, Černislava, Domaslava, Držislava, Drahoslava, Drahomíra, Dobroslava, Duchoslava, Eva, Františka, Holata, Hostislava, Jana, Jena, Jaroslava, Kateřina, Kůta, Květa, Koruta, Konhůta, Květava, Květoslava, Lena, Lenka, Luna, Markéta, Mirka, Nosata, Nesucha, Olena, Ondřejka, Raděna, Rokoša, Slávka, Slavena, Světlana, Trhana, Vratislava, Vlastimila, Vrbata, Zdena, Zora, Zrnata

Měna

Mince se dělí na měďáky, stříbrňáky a zlaťáky. Jejich správný název jsou haléře, groše a florény, tedy měděné haléře, stříbrné groše a zlaté florény.

1 stříbrňák (stř) = 10 měďáků (md)
1 zlaťák (zl) = 10 stříbrňáků

Příklady cen

- pivo 1 md haléř
- lahev vína nebo pálenky dle kvality 3 md – 3 stř groše
- 1 porce trvanlivého cestovního jídla na den 5 md haléřů

- ubytování v hostinci na osobu dle kvality 2 md – 1 stř groš
- 1 porce jídla v hostinci dle kvality 3 md – 1 stř groš
- služby ranhojiče 5 stř grošů
- služba žoldáka na den – dle kvality žoldáka 1–5 stř groše + žoldákovy výdaje (ubytování a jídlo)
- posel 1 stř groš za 10 km
- postříbření 1 zbraně 20 stř grošů
- 1 lektvar v Mandragoře 7–50 stř grošů
- píšťala 60 stř grošů
- odměna za zabití skupiny 4 obyčejných lapků 30–50 stř grošů
- odměna za zabití zlobra 70–100 stř grošů

Pokud dobrodruzi chtějí prodat vybavení u obchodníka, pak za 50 % ceny za nepoškozené zboží. Průměrná denní mzda je 1 stříbrný groš.

Zbraně



Bohatší vrstvy obyvatel užívaly meče. Byly zároveň znakem jejich postavení. Obyčejné vrstvy používaly spíše tesáky, sekery, píky a kopí. Dále se zde hojně vyskytovaly cepy, okované cepy, řemdihy, kropáče, sudlice, halapartny, praky, luky, kuše, píšťaly, houfnice, bombardy, hákovnice a mnoho dalšího.

Jako štíty byly nejčastější trojhranné erbovní, mandlové a kulaté štíty, pukléře a různými motivy malované pavézy. Štíty na sobě většinou měly namalovaný erb rytíře nebo jeho pána. Plátových zbrojí a přilbic bylo mnoho typů, jejich název a vzhled často vycházely z místa vzniku, jako například milánská či kutnohorská zbroj. Typů přilbic bylo rovněž velké množství, ať už houndskull bascinet, nebo šalíř, šlap apod. Pod přilbicí se nosil batvat a kroužková kukla. Velmi často se také používaly brigandiny, tedy pokované kožené zbroje, kožené zbroje a kroužkové košile. Pod zbroj se nosila

prošívanice, tedy gambeson, jak kvůli tlumení nárazu od zbraně protivníka, tak kvůli pohodlnému nošení. Přes zbroje se často nosily varkoče a tabardy různých barev s erbem pána, které rytíři dávali i na své koně.

Hákovnice

Bonus +1, zranění 3, dostřel: STŘEDNÍ, vlastnosti: těžká, palná, obouruční, zbroj má proti palné zbrani vždy pouze 1 kostku vybavení, funguje na stejné bázi jako píšťala, ale je mnohem těžší a při střelbě se musí opírat například o štít nebo hradbu a podobně. Cena: 40 stř

Píšťala neboli ručnice

Píšťaly jsou palné zbraně na bázi střelného prachu, který se nacpe do hlavně, následně se vloží kulka a hlaveň se ucpe, aby kulka nevypadla, poté se doutnákem zapálí a vystřelí. Existuje i varianta, kdy je doutnák připevněn k píšťale, který se ke střelnému prachu přikládá pomocí podobné páčky, jako má kuše. Ručnice mají menší efektivní dostřel a dlouze se nabíjí, ale v kombinaci s průrazností zbroje jde o velice účinnou zbraň. V systému Zapovězené země lze kombinovat s lovcem – cestou šípu, ovšem druhý stupeň je v případě ručnic k ničemu. Dá se také kombinovat s OSTROSTŘELCEM a RYCHLOSTŘELCEM, u kterého ovšem na palné zbraně neplatí 3. stupeň.

Bonus: +1, zranění: dle typu munice, dostřel: dle typu munice, vlastnosti: těžká, obouruční, nabíjení je dlouhá akce stejně jako u kuší, zbroj má proti palné zbrani vždy pouze 1 kostku vybavení.

Lze kombinovat se střeleckými talenty, ale na píšťaly nelze použít 3. stupeň talentu RYCHLOSTŘELEC. Střelba z píšťaly je tedy vždy dlouhá akce. Lze použít i na boj zblízka jako hůl s bonusem +1, zranění 1, ruce 2, vzdálenost na délku paže, vlastnosti: těžká, tupá, odrážecí – lze kombinovat s talentem KLADIVÁŘ. Cena: 30 stř.

<u>Munice do píšťal</u>

- Kovová či postříbřená kulka. Zranění 2, dostřel STŘEDNÍ.
- Kartáčová střela – funguje na bázi brokovnice, kdy se mnoho malých kulek rozletí do směru výstřelu. Ručnice nabitá kartáčovou střelou má zranění 2 a dostřel má STŘEDNÍ. Na STŘEDNÍ vzdálenost může zasáhnout dva vedle sebe stojící cíle, na KRÁTKOU jen jednoho.

- Poplašné střely – při letu hvízdají a plaší koně. Zranění 1, dostřel STŘEDNÍ. Jezdec musí uspět v hodu na ZVÍŘATA, jinak je jeho kůň splašený, shodí jezdce na zem, či uteče i s jezdcem, pokud se jezdec udrží.

Ceny munice

- 1 obyčejný náboj = 2 md
- 1 postříbřený náboj = 1 stř
- 1 kartáčový náboj (pouze píšťala) = 3 md
- 1 postříbřený kartáčový náboj = 1 stř
- 1 poplašný náboj (pouze píšťala) = 3 md
- 1 šíp s kovovým hrotem = 1 md
- 1 šíp se stříbrným hrotem = 1 stř
- 1 roh střelného prachu (20 výstřelů z píšťaly) = 2 stř groše

Petardy

Petarda je primitivní granát se zápalným knotem.

Hod petardy: Petardu hodíš pomocí STŘELBY, 1 úspěch znamená, že ses trefil tam, kam jsi chtěl, neúspěch znamená, že vypravěč určí místo dopadu petardy. Dostřel: STŘEDNÍ.

Výbuch petardy: Pokud uspěješ, tak si házíš tolika kostkami, kolik je síla petardy se zraněním dle jejího typu. Vždy situaci vyhodnoť tak, jako by padl o 1 úspěch navíc. Na tento hod nelze zkoušet štěstí. Petarda zraní všechny na délku paže od ní za plné zranění petardy a všechny v krátké zóně od něj za polovinu zranění, zaokrouhlenou nahoru.

Proti petardám můžeš použít ÚHYB, ale nemůžeš používat ODRAŽENÍ. Zbroj je efektivní pouze vůči střepinovým petardám. Při ÚHYBU musíš skončit na zemi (házíš si vždy s bonusem +2).

Bumtex

Petarda působící výbušné poškození 9k6 se zraněním 1.

Přísady: 1 roh střelného prachu, nádoba na petardu, pryskyřice, knot

Střeptex

Petarda působící bodné poškození 9k6 se zraněním 1. Po výbuchu z ní vyletí kovové střepiny – mohou být i postříbřené.

Přísady: 1 roh střelného prachu, nádoba na petardu, hřebíky či jiné kovové střepiny, pryskyřice, knot

Silveriox

Petarda působící výbušné bodné poškození 9k6 se zraněním 1. Vyletí z ní postříbřené střepiny. Nepřítel může uskočit (odrazit ne), pokud má krátkou akci – viz uskakování.
Přísady: 1 roh střelného prachu, nádoba na petardu, stříbrné střepiny, pryskyřice, glycerinový prášek

Fogtex

Petarda vypouštějící ze sebe dým, ve kterém není vidět – nemusíš házet na mrštnost, pokud ustupuješ od nepřítele a útoky mají postih –2, pokud se nacházíš v dýmu nebo do něj střílíš. Pokud fouká silný vítr, rozfouká jej za 2 kola. Dosah kouře – KRÁTKÁ zóna.
Přísady: čtvrt rohu střelného prachu, nádoba na petardu, síra, knot

Poistex

Petarda vypouštějící ze sebe nazelenalý jedový dým – jed s účinností dle jedu. Pokud uspěješ v hodu na VÝDRŽ při odolávání jedu a zůstaneš v jedovatém kouři, pak jakmile opět přijdeš na řadu, házíš znovu proti jedu. Pokud fouká silný vítr, rozfouká jej za 2 kola. Může být se smrtelným jedem, uspávacím jedem, ochromujícím jedem i s halucinogenním jedem. Dosah kouře – KRÁTKÁ zóna.
Přísady: čtvrt rohu střelného prachu, nádoba na petardu, síra, potřebný druh jedu

Sud se střelným prachem

Podle velikosti sudu výbuch: 10k6–30k6 se zraněním 1

Konflikty ve společnosti

Největším konfliktem ve společnosti byl jednoznačně boj husitů proti katolíkům. Někdo se přikláněl na jednu, někdo zase na druhou stranu. Z této situace vznikaly obrovské spory v rodinách, sousedstvích, městech a ve společnosti celkově. Dále společnost rozděloval názor na čaroděje a druidy. Katolíci byli proti nim, jelikož je považovali za dílo ďáblovo, a kališníci jejich existenci s přimhouřeným okem tolerovali

– někteří více, druzí méně. Obyčejným lidem vadily církevní odpustky, desátky a celkový blahobyt katolických kněží, proti kterým bojovali husité.

Dalším, již drobnějším konfliktem mohly být spory mezi vesničany a měšťany. Měšťané se cítili nadřazeni nad prosté vesničany a vesničané měli pocit, že o měšťany bylo postaráno lépe a šlechta se k nim chovala s větší, leč stále mizivou úctou.

Život ve městech

Lidé ve městech se měli často lépe než ti na vesnicích. Jednak měli větší ochranu před nestvůrami, jednak také před vojsky husitskými i katolickými. Měšťané měli ovšem tu nevýhodu, že pokud bylo město obléháno, všichni bojeschopní je museli bránit. Byla to daň za to, že byli měšťany. Co se nestvůr týče, nacházeli se zde hlavně upíři, hospodářičci, měňavci, čerti a démoni. Vývěsní tabule na náměstích často nabízely zakázky nejen právě proti těmto nestvůrám, ale také ohledně řešení občanských konfliktů, jako byly krádeže či vraždy. Každé město mělo svou rychtu, ve které sídlil rychtář, který měl dozor nad městem a působil jako dnešní starosta.



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 návsích 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.



Malá města, vesnice a zájezdní hostince

Malá města, vesnice a zájezdní hostince vzhledem k měřítku nemohly být zaznamenány na mapě. Vypravěč může kdykoliv rozhodnout, že dobrodruzi narazili na zájezdní hostinec či na město nebo vesnici, které na mapě nejsou, ale být by měly. Zájezdní hostince sloužily jako cenné místo k odpočinku, občerstvení a k přenocování. Je velice pravděpodobné, že zde dobrodruzi narazí na zakázku či na bandu loupeživých rytířů nebo lapků.

Hrady



Hrady většinou plnily roli opevněného šlechtického sídla nebo vojenské pevnosti. Existovaly také církevní hrady. Každý hrad měl svého purkrabího, jenž byl jakýmsi správcem hradu a kterému bylo podřízeno veškeré služebnictvo. Hrady byly většinou kvůli lepší pozici při obraně a rozhledu stavěny na vyvýšených místech, jako jsou například skály a kopce. Dále měly často vodní příkopy s padacími mosty a bylo v jejich zájmu mít kvalitní zásobování kvůli případnému obléhání. Hrady byly nejčastěji kamenné. Měly zpravidla mnoho místností a úzká točitá schodiště. Záchody v nich byly řešeny takzvanými výsernicemi, což byly výklenky po stranách hradu. Pokud budou dobrodruzi svědky obléhání hradu, měli by se dozvědět, že obléhání často trvalo dlouhé týdny, nebo dokonce i měsíce. Hrad se odstřeloval obléhacími zbraněmi, jako jsou praky a katapulty. Posádka hradu se nechávala vyhladovět tím, že jim byly odříznuty zásobovací cesty a obléhající se jim snažili zničit morálku.

Lázně

Lázně byly místem, kde se dalo vykoupat pro očistu i potěchu, dalo se zde vyprat oblečení a umýt zbroj. Dále zde byly podobně jako v hampejzech a nevěstincích ženy, které pro peníze udělaly mnoho. Lázně byly ideálním místem k získávání informací a drbů z okolí, podobně jako hospody a hostince. Byly také skvělým místem pro chycení

syfilidy a jiných pohlavních chorob. Často se stávalo, že byly lazebnice někým podplacené a vynášely informace, které se od hostů dozvěděly, tomu, kdo si je zaplatil. Mohlo by tedy jít o místo, které dobrodruhům vážně zavaří.

Šatlava

Trest vězení zde neexistoval, jelikož nikdo neviděl jako dobrý nápad zločince živit a držet ho na jednom místě. Výjimku často tvořila uvězněná šlechta. Šatlava, většinou pod rychtou, tedy sloužila jako místo, kam se zločinec uvěznil po dobu, během které se vymyslelo, jaký dostane trest. Typickým trestem za malé prohřešky byl pranýř, který měl potrestaného ponížit před jeho sousedy, vyhoštění z města či cejch. Za větší prohřešky se trestalo useknutím končetiny a za hrdelní zločiny popravou, většinou šibenicí nebo upálením.

Katem většina slušných občanů opovrhovala. Žil za městem nebo na okraji města. Kromě poprav měl na starosti i torturu neboli právo útrpné za účelem doznání se či získání informací od zločince. K tortuře patřilo lámání kolem, železná rozžhavená nádoba s krysami připevněná na těle, skřipec, drtič lebky, palečnice, španělská bota či bičování.

Tyto skutečnosti by měly být zohledněny, pokud budou mít dobrodruzi co dočinění s vězením a tresty za prohřešky. Úkoly týkající se vysvobození někoho z vězení by měly být časově omezené, protože trestance většinou velmi brzy čekala šibenice.

Židé a lichva

Lichváři byli v naprosté většině židé. Půjčovali groše s velkým úrokem. Ve společnosti nebyli oblíbení jak kvůli lichvě, tak z náboženských důvodů. Židé žili převážně v ghettech, například na pražském Josefově. Zažili krvavé pogromy pod záštitou katolíků, během kterých byli kvůli své víře a svému původu pronásledováni. Na počátku husitských válek židé s husity sympatizovali.

Dobrodruzi mohou žida vyhledat a vzít si od něj půjčku. Židé většinou požadují 25–50% úrok a ve vymáhání dluhů jsou tvrdí a nelítostní. Doba, na kterou si dobrodruzi půjčku berou, je na domluvě s vypravěčem, ale většinou se jedná o dny, týdny, maximálně měsíce. Pokud by byla dobrodruhovi poskytnuta půjčka na delší dobu, je jen velmi málo pravděpodobné, že domluvený čas ve hře stihne uplynout, a on bude muset peníze vrátit.

Pokrmy a lov



Pro šlechtice a pro některé výše postavené a movité měšťany a obchodníky byla určena zvěřina, drůbeží a hovězí maso. Obyčejní lidé jedli nejvíce maso vepřové, které bylo považováno za podřadné. Ryby byly určeny pro postní dny. Jednotlivá panství měla své lovčí, kteří je pravidelně zásobovali masem z jejich lesů. Pytláctví bylo v těchto lesích přísně zakázáno. Pro obyčejné lidi byl povolen lov ptactva a ryb. Sladilo se nejvíce medem, a proto bylo včelaření vcelku rozšířené. Dále se často jedlo pečivo, obilniny a pivní kaše. Co se pivovarů týče, nejznámějšími jsou pražský klášterní pivovar Břevnov a domažlický pivovar.

Je velmi málo pravděpodobné, že se dobrodruzi setkají v obyčejném hostinci například se zvěřinou. Dobrodruzi by také měli vědět, že za pytláctví jsou vysoké tresty a lovit mohou buď tajně, nebo pouze ptactvo a ryby.

Turnaje a turnajoví rytíři



Rytířské turnaje jsou po celém světě velice oblíbené. Tyto turnaje byly pořádány jako součást oslav nebo jako způsob, jak si rytíři a šlechtici dokazovali v boji svou zdatnost, odvahu a dovednosti. Nejznámějšími disciplínami rytířských turnajů byl turnaj na koních, boj jeden proti jednomu na zemi, skupinové bitvy nebo lukostřelba. Rytířské turnaje byly nejenom testem fyzických schopností, ale i prostředkem k tomu, aby rytíři získali prestiž, vyhráli ceny a získali uznání u šlechty a královských dvorů. Také byly příležitostí k ukázání cti a rytířských hodnot, jako jsou statečnost, čestnost a věrnost. Výhry byly nejenom materiální, ale i symbolické s cílem zvýšit reputaci vítězů a podpořit jejich postavení ve společnosti. Častými výhrami byly peníze (většinou šlo o vysokou sumu podle umístění v turnaji), šperky a cennosti, turnajové trofeje, zbraně a zbroje, ale občas také země a majetky. Pokud rytíř porazil jiného rytíře v klání na koních nebo v pěším boji, dostal jeho koně,

zbroj a zbraň. Poražený rytíř mohl své věci vykoupit zpět, ale bylo pouze na výherci, za jakou cenu, nebo jestli vůbec. Rytířské turnaje byly zábavou nejen pro šlechtu, ale i pro poddané, kteří měli v okolí turnajových táborů rozestavené stánky, kde se podávaly pečené klobásy, svařené víno, pivo, čerstvé pečivo a jiné pokrmy. Dále se na rytířské turnaje často dostavili i kočovné divadelní skupiny a bardi, kteří zde pořádali svá vystoupení.

Turnajoví rytíři byli obvykle šlechtici nebo rytíři, kteří se rozhodli specializovat na účast v turnajích jako na způsob obživy. I když mnoho rytířů bralo turnaje jako součást své vojenské přípravy nebo zábavy, turnajoví rytíři byli ti, kteří se účastnili výhradně těchto soutěží, a byli často na profesionální úrovni. Putovali po celé Evropě, kde objížděli malé i velké turnaje, žili z výher či výkupných a ti nejúspěšnější byli považováni za celebrity. Žili na cestách, v zájezdních hostincích a ve svých stanech. Bylo to velmi rizikové povolání, jelikož zde hrozilo vážné zranění a případné výkupné na turnaji mohlo být velice vysoké.

Významné šlechtické rody

- **Lucemburkové**: K Lucemburkům patřil Karel IV. a jeho synové Václav IV. a Zikmund Lucemburský, který v tomto settingu hraje z Lucemburků nejvýznamnější roli. Jeho bratr i otec jsou již po smrti. Ve znaku mají devětkrát stříbrně a modře dělený štít a v něm červeného lva.
- **Rožmberkové**: Jeden z nejvýznamnějších českých šlechtických rodů. V tomto settingu je pro nás důležitý Oldřich II. z Rožmberka, který sídlil v hradě Rožmberk. Jednalo se o významného katolického vojevůdce. Rožmberkové měli velký vliv v jižních Čechách, kde ovládali mnoho hradů, například hrad Zvíkov a Český Krumlov. Ve znaku mají červenou pětilistou růži se zlatým středem na stříbrném poli.
- **Valdštejnové**: Hašek z Valdštejna sídlil na hradě Valdštejn a byl na straně katolíků. Valdštejnové mají ve znaku čtvrcený zlatomodrý štít, uprostřed kruh s černou orlicí a v jednotlivých čtvrtkách lvy opačné barvy.
- **Páni z Talmberka**: Prokop z Talmberka sídlil na hradě Talmberk. Ve znaku mají dva stříbrné leknínové listy na červeném poli.
- **Páni z Lipé**: Jejich název vychází z města Česká Lípa. Pro náš setting je důležitý Hynce Ptáček z Pirkštejna, který žil na hradě Pirkštejn ve městě Rataje nad

Sázavou. Nejdříve se hlásil ke katolické víře, ale později přešel ke kališnictví. Stejně jako páni z Dubé a z Lichtenburka jsou jednou z větví Ronovců a mají všichni stejný znak, dvě zkřížené ostrve ve zlatém poli.

- **Berkové z Dubé**: Hynek Hlaváč z Dubé a Lipé sídlil na hradě Kokořín a byl na straně katolíků. Jan Roháč z Dubé poté se sirotčím vojskem hrad obsadil a předal jej do správy Jindřichovi Berkovi z Dubé. Stejně jako páni z Lipé a z Lichtenburka jsou Berkové jednou z větví Ronovců a mají všichni stejný znak, dvě zkřížené ostrve ve zlatém poli.
- **Krušinové z Lichtenburka**: Hynek Krušina IV. z Lichtenburka byl hejtmanem kališnické skupiny orebitů, později přešel na stranu katolíků. Sídlil na hradě Ronov. Stejně jako páni z Dubé a Lipé jsou jednou z větví Ronovců a mají všichni stejný znak, dvě zkřížené ostrve ve zlatém poli.
- **Páni ze Švamberka**: Sídlili na hradě Bor. Bohuslav VI. ze Švamberka byl nejdříve na straně katolíků, ale poté se přidal k husitům a bojoval po boku Jana Žižky. Ve znaku měli stříbrnou labuť se zlatým zobákem na červeném poli.
- **Landštejnové**: Landštejnové sídlili na hradě Landštejn, kde vládl Vítek z Landštejna. Jejich znakem byl modrý lev na zlatém poli.
- **Šternberkové**: Šternberkové v čele s Petrem Konopišťským ze Šternberka ovládali hrad Konopiště a hrad s přilehlým městem Šternberk. Petr Konopišťský byl nepřítelem husitství. Ve znaku měli zlatou osmicípou hvězdu na modrém poli.
- **Vartenberkové**: Vartenberkové sídlili na hradě Střekov, kde vládl Čeněk z Vartenberka. Ve znaku měli zlato-černé pole obtočené zelenou saní.
- **Páni z Bergova**: Jde o původem německý rod, který sídlil na hradu Trosky, kde vládl Ota mladší z Bergova. Ve znaku měli stříbrnou okřídlenou rybu na červeném poli.
- **Páni z Cimburka**: Jednalo se o slavný moravský panský rod. Ovládali hrad Cimburk blízko Kutné Hory, ve které sídlil šlechtic tohoto rodu Mikeš Divůček z Jemniště. Ve znaku měli bílo-červené cimbuří.
- **Švihovští z Rýzmberka**: Jednalo se o starý český rod, který sídlil na hradu Rábí, kde vládl Jan Švihovský. Ve znaku měli čtvrcený erb s černými orlicemi na bílém pozadí a v druhých čtvrtinách bílo-červené pruhy.

- **Páni z Hradce**: Hlavní sídlo měli v Jindřichově Hradci a na hradě Roštejn, kde sídlil Oldřich IV. Vavák z Hradce. Ve znaku měli zlatou pětilistou růži na modrém poli.
- **Páni z Boskovic**: Jednalo se o velice významný moravský šlechtický rod. Měli správu nad městem Boskovice a nad hradem Svojanov, kde sídlil Vaněk Černohorský z Boskovic. Ve znaku měli stříbrný hřeben v červeném poli.
- **Páni z Pernštejna**: Tento mocný moravský šlechtický rod v čele s Vilémem z Pernštejna sídlil na hradě Pernštejn. Ve znaku měli černou hlavu zubra se zlatými rohy a zlatou houžví v nozdrách na bílém poli.
- **Páni z Kunštátu a Poděbrad**: Jde o původně moravský šlechtický rod, který postupně získával statky i v Čechách. Jejich hlavní představitel a otec Jiřího z Poděbrad byl Viktorín Boček z Kunštátu a Poděbrad a sídlil na hradě Bouzov. Ve znaku měli bílý štít se třemi černými břevny v horní polovině.
- **Páni ze Sovince**: Jednalo se o starý moravský šlechtický rod, který sídlil na hradě Sovinec. Hlavním představitelem tohoto rodu byl v této době Heralt ze Sovince. Ve znaku měli polcený štít, pravá polovina byla červená a levá stříbrná se třemi černými šikmými břevny.
- **Čabeličtí ze Soutic**: Tomuto šlechtickému rodu vládl Jan Čabelický ze Soutic, který žil v Ratajích nad Sázavou a sloužil svému příteli Hynci Ptáčkovi z Pirkštejna. Ve znaku měli orlí spár s křídlem na stříbrném poli. Spár byl zlatý a křídlo černé.

Známé katolické osobnosti

Zikmund Lucemburský

Vlastnosti: SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 5, OSOBNOST 5

Dovednosti: boj z blízka 5, manipulace 5, mrštnost 4, učenec 3

Talenty: cesta ostří 3, chladnokrevný 3, šermíř 3, zásadový 3

Zbraň: dlouhý mistrovský meč, pozlacená plátová zbroj, pozlacená otevřená přilbice

Právoplatný dědic trůnu Koruny české. Husitská většina národa mu dávala za vinu upálení mistra Jana Husa. Stál v čele první křížové výpravy proti husitům. Byl to muž libující si v moci a přepychu. Nosil tu nejmodernější milánskou módu a jeho plátová zbroj byla

zdobena zlatem. Měl zrzavé vlasy a vousy a i díky tomu získal přezdívku Liška ryšavá. Měl zrádnou a proradnou povahu a většina obyčejných lidí jím opovrhovala.

Pippo Spano z Ozory

Vlastnosti: SÍLA 7, OBRATNOST 4, BYSTROST 4, OSOBNOST 3
Dovednosti: mrštnost 5 + 1k10, ostražitost 4, plížení 5, manipulace 4, boj z blízka 4
Talenty: cesta ostří 3, chladnokrevný 3, šermíř 3, nebojácný 2, bojovník v sedle 3, pěší zteč 3, učenec 2, hbité nohy 3, obránce 3, závislost na krvi
Zbraň: dlouhý meč, plátová zbroj, otevřená přilbice + útoky mladého upíra – viz bestiář

Italský válečník, kondotiér a rytíř dračího řádu. Účastnil se křížové výpravy do Čech pod velením Zikmunda. Patřil mezi velitele královské jízdy. Jednalo se o středně vysokého snědého muže s černými vlasy a tenkým černým knírkem. Měl silný italský přízvuk, ale dorozuměl se i česky. Ve skutečnosti to byl již několik desítek let mladý upír a využíval toho, kde se dalo. Nikdo to o něm nevěděl a veškerá podezření se brala jako husitské pomluvy. Miloval krev krásných panen, alkohol a zábavu. Pokud se dobrodruzi ocitnou na nějaký jeho večírek, dostanou se do velkého nebezpečí. Může po nich chtít, aby mu přivedli mladou, krásnou ženu, kterou mohou znát nebo která je členkou jejich družiny. Z jeho večírku se také může vyklubat upírská sešlost, uprostřed které dobrodruhům dojde, kde se nacházejí a pravděpodobně za jakým účelem.

Papež Martin V.

Vlastnosti: SÍLA 3, OBRATNOST 2, BYSTROST 4, OSOBNOST 6
Dovednosti: manipulace 5, vystupování 5, příběhy 3, učenec 3
Talenty: cesta lží 3, cesta zlata 3, chladnokrevný 2, šťastlivec 3

Byl římským papežem katolické církve, jedním z komisařů procesu s Janem Husem, tvrdě se stavěl proti jeho následovníkům a do Čech postupně vyslal pět křížových výprav. Byl to tlustý, nesmírně mocný a bohatý muž. Byl velmi pomstychtivý, nemilosrdný a zákeřný. Sídlil v Římě, odkud dával rozkazy celému katolickému světu.

Oldřich II. z Rožmberka

Vlastnosti: SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 5, OSOBNOST 5

Dovednosti: boj z blízka 3, mrštnost 4, ostražitost 4, manipulace 4, empatie 3, příběhy 2

Talenty: cesta lží 3, chladnokrevný 1, šermíř 3, hbité nohy 2, bojovník v sedle 3, nebojácný 1, učenec 2,

Zbraň: dlouhý meč Oldřicha z Rožmberka, plátová zbroj, uzavřená přilbice

Významný český katolický šlechtic a uznávaný vojevůdce. Byl to mladý muž vysoké postavy, s černými vlasy a upraveným plnovousem. Byl nesmírně mocný, bohatý a inteligentní. Dobrodruzi se s ním mohou setkat na jeho hradě Rožmberk, kde jim může zadávat více zakázek na likvidaci vysoce postavených husitských osobností, popřípadě pro něj mohou vést partyzánské útoky a atentáty proti husitům.

Bohuslav VI. ze Švamberka

Vlastnosti: SÍLA 4, OBRATNOST 4, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

Dovednosti: mrštnost 3, ostražitost 2, vystupování 3, boj z blízka 4, příběhy 3

Talenty: cesta ostří 2, šermíř 3, nebojácný 1, bojovník v sedle 3, pěší zteč 1, obránce 3

Zbraň: dlouhý meč, plátová zbroj, otevřená přilbice

Český šlechtic z rodu pánů ze Švamberka, zpočátku nepřítel husitů, poté se stal jejich hejtmanem. Jednalo se o dobře naladěného muže ve středních letech s prošedivělými vlasy a knírem. Je možné se s ním setkat na jeho hradě Bor. Dobrodruhům může dát úkol na zničení vozových hradeb pomocí petard v předvečer nějaké bitvy.

Čeněk z Vartenberka

Vlastnosti: SÍLA 4, OBRATNOST 4, BYSTROST 4, OSOBNOST 5

Dovednosti: mrštnost 3, ostražitost 2, manipulace 3, boj z blízka 3, vystupování 3

Talenty: cesta trubadúra 3, kladivář 3, učenec 1, obránce 3, štítonoš 3, pěší zteč 1

Zbraň a zbroj: řemdih, velký štít, plátová zbroj, uzavřená přilbice

Byl iniciátorem protestního listu proti upálení Jana Husa. Je těžké jej zařadit na jednu, či druhou stranu, jelikož během husitských válek postupně přecházel z jedné strany na druhou. Jednalo se o veselého, vysokého muže ve středních letech. Měl hnědé vlasy a upravený plnovous s knírem. Ve volných chvílích se učil hře na loutnu a měl slabost

pro krásné ženy i muže. Dobrodruzi na něj mohou narazit na hradě Střekov. Jeho ženu Kateřinu z Landštejna sužuje incubus a dobrodruzi mohou být požádáni o zabití nestvůry.

Jan Všembera z Boskovic

Vlastnosti: SÍLA 5, OBRATNOST 5, BYSTROST 4, OSOBNOST 3

Dovednosti: mrštnost 3, ostražitost 3, manipulace 3, boj z blízka 3, vystupování 3, svaly 3

Talenty: exorcista 3, kladivář 3, učenec 1, obránce 3, štítonoš 3, pěší zteč 1, chladnokrevný 3, děsivý 3

Zbraň a zbroj: řemdih, velký štít, kroužková zbroj, otevřená přilbice

Moravský šlechtic z rodu pánů z Boskovic. Byl zarytým katolíkem a na straně katolíků stál i ve věci upálení Jana Husa. Jde o poměrně mladého muže s přísným pohledem, krátkými hnědými vlasy a hladce oholenou tváří. Jan Všembera je nelítostný a velmi krutý. Velice blízce spolupracuje s lovci čarodějnic, jejich velitel Černata z Budějic byl jeho dobrý přítel. Dobrodruzi se s ním mohou setkat v Boskovicích, kterým vládl. V Boskovicích je ukrytý čaroděj Cesty znamení, Drahota, který zde vyráběl a prodával magické předměty. Jan Všembera jej chce dopadnout, upálit na náměstí a neštítí se mučit svědky či lidi, kteří byli kýmkoliv označeni za někoho, kdo by Drahotu mohl znát. Pokud dobrodruzi Drahotovi pomohou, dobře se jim odmění v magických předmětech či penězi.

Petr Konopišťský ze Šternberka

Vlastnosti: SÍLA 4, OBRATNOST 4, BYSTROST 4, OSOBNOST 4

Dovednosti: mrštnost 3, ostražitost 3, manipulace 3, boj z blízka 3

Talenty: šermíř 3, obránce 3, pěší zteč 1, hbité nohy 2, zásadový 3, nebojácný 2, rychlé tasení 3

Zbraň a zbroj: dlouhý meč, plátová zbroj, uzavřená přilbice

Český šlechtic a jeden z úhlavních nepřátel husitství. Byl to postarší bělovlasý muž s knírem, který nenáviděl vše, co vzešlo z Temné brány. Jako jeden z mála byl i proti cechu Mandragora a proti lektvarům, které tento cech vyráběl. Sídlil na hradu Konopiště a v jeho správě bylo i město Šternberk. Petr Konopišťský vyhlásil otevřenou válku všem magickým bytostem a za zabití jakékoliv nestvůry či čaroděje bude dobrodruhům vyplácet štědré odměny.

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázku z knihy Země České 1419**.**
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.