

1: TVORBA HRDINY A ROZVÍJENÍ JEHO DOVEDNOSTÍ

Po dlouhých staletích neklidu se společnost pomalu uklidnila a začala rozvíjet nenásilnou formou. Šampioni však musí znovu povstat když se na obzoru objeví nové nebezpečí. Noví válečníci nastoupí na místo těch již proslavených a přinesou naději do těchto bouřlivých časů.

Tato kapitola nabízí metodu při které je krok po kroku vytvořena postava hrdiny. Tento postup zahrnuje i vývoj postavy skrz prožitá dobrodružství které na ni čekají a pomáhá vdechnout život HP jak jen to je možné.

POUŽITÉ ZKRATKY A POJMY

V *Mythic Battles: RPG* jsou použité určité zkratky a pojmy, zde je jejich význam:

Vypravěč: (GM) - Game Master, Vůdce hry je jak režisér tak scénárista, zastupuje i protivníky a nepřátele hrdinů hráčů (viz HP), ale také i ty méně významné světa, běžně označovány jako CP (viz níže);

HP: Hráčská postava je hráčovo alter ego ve hře. V *Mythic Battles: RPG* jsou všechny HP hrdiny - nebo se jimi snaží stát;

CP: Cizí postavy jsou představitelé příběhu kteří nejsou zastoupeni hráči, oživuje je až Vypravěčovo slovo.

Hrdina: Není nutně chápán jako ten obdařen silnými schopnostmi a nadlidskými silami, jistě vyčnívá nad běžné obyvatelstvo, ale hlavně je zde ve významu hlavní postavy příběhu, postavy kolem které se točí zápletky a obtíže.

TVORBA HRDINY

Nejprve musí hráč určit **koncept hrdiny** kterého vytváří.

Co odlišuje hrdinu od běžné sorty lidí je jiskra vnitřního žáru - z čeho jsou hvězdy a bohové tvořeni - žár v jejich duších. Muži a ženy schopné nakrmit svůj vnitřní plamen a změnit ho ve žhoucí oheň. Hrdinové bájí z minulosti byli schopni nakrmit svůj plamen tak, že zářili více než hvězdy a v tyto dny, několik výjimečných lidí probouzí tuto bájnou sílu - připraveni zapsat svá jména do zcela nových legend stejně slavných jako ty staré.

Mythic Battles: RPG dává hráčům dvě možnosti: buď hrát jako jeden ze známých hrdinů mytologie nebo vytvořit zcela nového a originálního. V praxi to nic nemění, ale tato volba má vliv na samotný koncept HP.

HRDINOVÉ BÁJÍ

Oživení hrdinové kteří již naplnili svůj život dobrodružstvím a peripetie rozdmýchali svůj vnitřní oheň, výkon který si vysloužil respekt u samotných bohů. Jsou proslulí po celé zemi a vzbudili buď úžas či nedůvěru - v závislosti na jejich předchozím životě. Jejich reputace je jich upevnění.

Nicméně svízelná cesta ze záhrobí je oslabila nebo pomalu vymazala spoustu jejich vzpomínek. Tito šampioni se vrací slabší než bývali. S hořkostí v ústech však odhodlaně překonávají tyto nesnáze na jejich cestě za cílem.

A k tomu zjišťují, že jsou připoutáni, uvrhnutí do věku zcela odlišného od jejich, do nového světa o kterém nic neví. Geopolitické vztahy se drasticky změnili od Časů hrdinů: aliance a vyhocené vztahy už nejsou jak byly. Legendy točící se okolo těchto bývalých hrdinů byly pozměněny, tak že jim přiřkládají věci, které neudělali - nebo alespoň ne tak jak je zmíněno. Pro některé to znamená zisk nezasloužené Slávy, pro jiné auru nepodložené Hanby... Ti kteří kdysi vládli jsou vystaveni závisti jejich vzdálených následovníků nebo rozjařenému jednání lidí, kteří je chtějí dosadit zpátky na trůn.

Každý z nich se musí smířit s kompromisem identity, která byla zbudována bájemi a silným očekáváním které je uloženo na jejich bedra. Poté co se vrátili z Podsvětí s jedním jediným cílem: aby byli šampioni v boji proti chaosu který uzurpuje zemi. Nezbyvá jim nic jiného než pokračovat v jejich posvátné misi.

Když se hráč rozhodne vytvořit takovou HP, musí si prvně zvolit bájněho hrdinu, kterého chtějí ztvárnit. A že možností je mnoho! Legendy přetékaají příběhy vykreslující šampiony předešlých věků: hráč se jen musí rozhodnout který je nejbliž jeho představě.

Jakmile je tato volba zvolena, stále je ještě nutné vybrat, kterou jeho verzi chce! Je vskutku nespočet příběhů o jedné postavě, které si mohou navzájem odporovat. Hráč si může vybrat ty části které nejvíce odpovídají představě, jak se bude hrdina vyvíjet.

Nakonec se může přesunout k technickým částem tvorby postavy - berouc na vědomí rozličné charakteristiky které jej ztvární.

NOVÍ HRDINOVÉ

Šampioni z dávných dob nejsou jediní kteří bojují za dobro země během těchto těžkých časů. Od procitnutí bohů a i předtím, jedinci všech pohlaví, věku a způsobů života přicházejí a staví se proti nesčetnému nebezpečí hrozící vůkol. Ne nutně s jejich vědomím jiskra uvnitř jejich duše procítá a září jasněji vedouce je čelit jejich osudu jak slavnému tak nebezpečnému. Takovíto hrdinové nepožívají výhod a nevýhod jejich předešlé pověsti. Jejich příběh je nepopsaná tabule: je jejich povinností naplnit ji rozličnými skutky tak aby mohly vejít do nových legend. Jejich úspěchy a pády budou opěvovány v písních a ódách nového věku, tak že budou známí po všech krajinách.

Tito budoucí hrdinové tudíž nemají důvod závidět šampionům z bájí. I oni mají v sobě plamen, který když bude dostatečně krmen, se rozhoří a bude moci svým zápalem změnit koloběh událostí.

Když se hráč rozhodne vytvořit HP, vystává množství otázek, které dají hrdinovi základ: Jaké má jméno? V jakém kraji žije? Jaký je jeho sociální statut? Jeho živnost? Jak se rozhodl stát se hrdinou? Skutečně se už rozhodl? Odpovědi na tyto otázky pomohou vykreslit nárys postavy než se dostaneme k dalšímu kroku: vytvoření minulosti postavy - Jaký byl jeho život před probuzením osudu? Aniž byste museli popsat deset stránek příběhem (v *Mythic Battles: RPG* se hrdina projevuje v první řadě činy), rozhodnutí několika základních kamenů života HP poskytne hráči pevný základ pro vytvoření jeho osobnosti

Je nespočet způsobů jak vysvětlit jak se HP dostala do současné situace; to staví hráče před významnou volbu ohledně jeho hrdiny:

- Skrz úsilí a odhodlání, nebo protože mentor ho naučil něco význačného, HP nakrmila svůj vnitřní oheň až na takovou mez, že na sebe přilákala pozornost osudu;
- HP má ichor - krev nesmrtelného - kolující v jejích žilách. Je tu božstvo, nestvůra v jeho pokrevní linii. Tento odkaz se předával z generace na generaci - spící či probouzející se - než dosáhl ji samou. Nezáleží jak daleko rodokmen sahá: osud se se zákony přírody zabývá;
- Důležitá událost zažehla žár v duši HP: boj proti nestvůře který o vlasek přežila, bouřné setkání a probuzením bohem... Tento zážitek stačil k rozdmýchání plamene vedoucí HP na cestu osudu;
- Atd.

Jakmile si hráč učiní svoji první volbu, zbývá jen dotvořit postavu po technické stránce.

PŘÍKLADY TVORBY POSTAVY

Klára není tak zběhlá v mytologii, zná jen základní kulturní rysy a bude si vytvářet postavu bez inspirace v příbězích. Představuje si mladou ženu, dobrou léčitelku i lovkyni, někoho, kde se naučil přežívat na okraji civilizace.

“Ahuik získala své magické znalosti od matky, její rodina patří do dlouhé linie uctíváčů Koatlikue. Při procitnutí bohyně obdržela Ahuik rozličné vize ve snech a uvědomila si svůj jedinečný osud, který na ni čeká. Zápal ji navedl na cestu k hrdinství. Ahuik se vydala na neznámou cestu a jelikož nabízela své léčitelské schopnosti potřebným, udělala si jméno na mnoha místech jejího rodného kraje. Díky jejímu otci, který ji naučil lovu, cestovala aby ulehčila nemocným.

Díky tomuto historickému pozadí bude Klára schopná vyjádřit technické aspekty své postavy.

PATRONÁT A NEPŘÍZEŇ OSUDU

Patronát a nepřízeň osudu představuje boha který nad HP bdí či se o ni zajímá. Hrdinové staří i mladí jsou strhnuti do soukolí boje o moc vyšších mocností. Nástroje pro jednoho, pro druhého trnem v oku, je zásadní rozhodnou kteří bohové budou vůči HP velkorysí a kteří na ni pohlížejí s odporem.

Patronát a nepřízeň osudu nemají žádné technické dopady. Tyto dvě informace slouží nejvíce jako způsob určení pro to, kde figurka HP stojí na šachovnici: slouží Vypravěči k rozhodování událostí, které postavu obklopují. Který bůh bůh ji pomůže či požádá o službu? Který na ni pošle nepřátele? Koneckonců, bohové si vždy hráli s lidmi jako s hadrovými panenkami. Je to studnice pro Vypravěčovi zápletky!

Patronát a Nepřízeň osudu nemá žádný technický význam. Tyto dvě skutečnosti slouží v první řadě k určení, kam se postava staví na poli velké hry, kterou hrají mocní: pomáhají Vypravěči rozhodnout příběh, který není v rukách hráčů. Který bůh postavy požádá o pomoc nebo službičku? Který se pokusí překazit plány postav a poslat na ně nepřátele? Všechny tyto plotky pomáhají Vypravěči zamotávat příběh tak, aby hráče bavilo jej rozplétat!

TVORBA POSTAVY

Hráč musí zvolit bohy, kteří budou patronem a nepřítel pro postavu.

Patronát: bůh HP chrání a vidí v ní pomocníka pro jeho plán, nebo aspoň někoho, kdo respektuje jeho doménu a tak je hoden jeho přízně. Bůh bude ochoten postavu podporovat a případně postavě udílet rady. Naoplátku bude žádat, aby byla HP po vůli a plnila rozličné rozmary.

Nepřízeň osudu: HP v nepříteli boha mu bude trnem v oku a ohrožení jeho plánů, nebo dokonce jeho nepřítel. Tento pohled může být vysvětlen chováním postavy, pokud se staví proti ctnostem a doménám boha, nebo prostě proto. Samozřejmě bůh napřímo nebude postavu ohrožovat, ale rozhodně ji nebude stavět rajskou zahradu. A někdy nebude váhat proti postavě vyslat své vlastní přívržence.

Příklad tvorby postavy

Klára rozhoduje Ahuičin Patronát a Nepřízeň osudu.

Vybírá si bohyni, která ji provází celý život: Koatlikue, bohyni země a pralesa - dávající jak obživu tak magické byliny. Sny seslané bohyní donutili Ahuik se vydat na cestu osudu: a tak se rozhodla ji následovat.

Poté prolétne list bohů a vybere Miktlantekuchtlího, boha podsvětí a smrti který neoceňuje cestu léčitele, po které Ahuik kráčí.

SLÁVA A HANBA

Osud vehe hrdiny k hrdinským činům a výkonům hodných opěvování. Tak se vytváří legendy a předávají, vzpomínáním na velikost ducha, který je přetvořil na šampiony a události které jim vysloužily tento titul.

Ale nespočet hrdinů má i své příběhy poskvrněné spornými situacemi nebo událostmi, které nejsou slavné. Někteří zradili, lhali nebo vraždili. Jiní padli smrtí, která je k smíchu, nebo rukou svých příbuzných. A téměř všichni žili ve stínu prorocství podobající se kletbě!

Takový je Osud: rozdává dobré i zlé. Každý, kdo si přeje slyšet své jméno znějící po staletí v příbězích, musí zaplatit velkou cenu. Život jedince nemůže být naplněn jen hrdinskými skutky - má i svůj podíl neštěstí. Obě strany mince pomáhají vytvářet příběh hrdiny!

Sláva a Hanba jsou dva způsoby jak se projevuje koncept postavy a svým způsobem vytváří milníky historie HP. Zajisté už přilákala pozornost osudu a prožila rozličné působivé a zahanbující okamžiky. Dávní hrdinové tuto skutečnost již okusili. Pro ně jejich sláva a hanba rezonuje mezi těmi, které poznali v minulých životech - nebo se úplně změnili. Osud si vždy vyptá něco na oplátku.

Sláva a Hanba jsou nástrojem pro tvoření příběhu a poskytují Vypravěči dílky, které může použít v příbězích aby každá postava měla svoji osobní zápletku která vykrytalizuje v epické akce a potupné zahanbení. Může dokonce ovlivnit celé tažení pokud se postavy semknou a namíří své síly jedním směrem.

Tvorba postavy

Hráč může rozhodnutí s Slávě a Hanbě své postavy uskutečnit společně s Vypravěčem i skupinkou, konečné rozhodnutí je na něm.

Tato charakteristika odhaluje dva základní kameny osudu hrdiny - kameny na kterých stojí svět a které jej mohou zhroutit. Sláva a Hanba mohou vycházet ze samotného konceptu HP nebo se od něho významně lišit - nicméně, osudu neunikne. Sláva a Hanba jsou často vyvěštěny - a čím více se jim snaží šampion vyhnout, tím tvrději

dopadnou na jeho život.

Hráč může popsat jeho Slávu a Hanbu do detailů, nebo může být mlhavý a dát tak Vypravěči větší svobodu - ale také více práce. Pochopení, že existují tyto dva koncepty může být různé. Kdo může říct že zcela rozumí výjevu orákula, prorocství nebo rozpletl všechny nitky Osudu?

Obecně řečeno, Sláva odráží cíl který si hráč zvolil pro svoji postavu, zatímco jeho Hanba ztělesňuje jeho největší strach. Nakonec hráč napíše větu vyjadřující co je Sláva a Hanba HP - v podobě prorocství.

Sláva: Je to určení které změní HP v legendu, hrdinský skutek kterým se proslaví po celé zemi - po další generace. Sláva může být rozdílná, ale vždy pozitivní. Skolení nestvůry která plení okolí, získání koruny, složení ódy hodné múz, dosažení konce známého světa, vítězství v epické bitvě, získání mystického objektu, atd.

Hanba: Je skutek spáchaný HP který ji zneuctil a potupil - a který navěky poskvrní její reputaci. Taková Hanba je vždy negativní - přinejlepším. Zneuctění boha, vražda nevinných, zrada přítele, rouhaní se, překročení tabu, atd., jsou příklady běžných skutků Hanby. Ale může to být i něco naopak spáchané na HP: být zrazena manželem, vyhnaná do vyhnanství, být svědkem pádu národa, atd., v těchto případech je Hanba vždy výsledkem hrdinova chování: často je to změna přivozená jeho skutky.

Příklady tvorby postavy

Klára vytváří Slávu a Hanbu pro Ahuik.

Jako čarodějka nemá žádnou minulost na kterou se může spolehnout: Klára může zajít s jejími volbami daleko. Rozhodne se spojit Ahuičinu Slávu s Koatlikue a její doménou: přeje si aby se Ahuik stala velkou čarodějkou která založí mystickou univerzitu aby rozšířila magii do celého kraje. Jako hanbu na Ahuik uverhne tragický osud: mladá žena zabije své rodiče, i když je miluje nade všechno proto že ji naučili vše co umí. Toto dovoluje Vypravěči promyslet její příběh který ji dovede k onomu soudnému dni. Jako v legendě, možná že lidé o kterých si myslí, že jsou jejími rodiči, ji nepřivedli k životu. Tento zvrat činí cestu HP měnitelnější a dává jak hráči tak Vypravěči volnost.

Klára zakončí větami: "Ahuik rozšíří magii po celé zemi a pomůže odehnat chaos z jejího života. Ale usmrtí své rodiče - čímž spáchá zločin vlastizrady, nejohavnější zločin ze všech."

Rysy

V *Mythic Battles: RPG* jsou Rysy představením "vrozených" znalostí a schopností v kontrastu se "získanými" znalostmi a schopnostmi; je pět Rysů a představují tělo a duši - které vyčísľují na číselné ose.

Žebříček rysů

Rysy jsou ohodnocené v pěti stupních:

1. **Slabý.** Popisuje někoho jehož příslušný rys je slabý (křehký, nemotorný, tupý, nepozorný, běžný...);
2. **Průměrný.** Popisuje člověka s dobrým zdravím bez konkrétních slabostí či předností v daném rysu;
3. **Pozoruhodný.** Jedinec s lepším rysem - vyniká nad svými vrstevníky;
4. **Mimořádný.** Jedinec který je neobyčejně zdatný;
5. **Hrdinský.** Nadpozemsky silný rys, jakoby z jiného světa;

RÁZNOST

Ráznost posuzuje fyzickou energii HP, je to směs síly a odolnosti.

Vyšší Ráznost představuje siláka se železným zdravím zatímco nízký stupeň značí slabost a neduživost

OBRATNOST

Obratnost měří fyzické dovednosti HP. Zahrnuje pružnost, rychlost a zručnost.

Atlet s nohama rychlýma jako bouře je na vyšších příčkách žebříčku kdežto nemotora s oběma rukama levýma je na jeho dně.

MOUDROST

Moudrost představuje inteligenci HP. Zahrnuje několik rozdílných intelektuálních předností: paměť, soustředění a předvídavost.

Filosofové a vědci často mají vysoký stupeň Moudrosti, zatímco tvrdohlaví a nesoustředění jsou s Moudrostí na štiřu.

ÚSUDEK

Úsudek ukazuje vnímavost HP. Jsou to jak fyzické smysly (zrak, čich, sluch) tak intuice - známá též jako šestý smysl

Velký úsudek je doména stopařů, kdežto krátkozrací mají nižší stupeň.

PŮSOBENÍ

Působení je charisma HP. Krom krásy (či ohavnosti - která může být stejně fascinující) zahrnuje i přitažlivost, autoritu a vlivnost.

Vůdce co si je schopný podmanit dav má vysoké Působení, zatímco jedinec s nízkým stupněm je jednoduše přeslechnutelný.

Tvorba postavy

Nejnižší stupeň každého Rysu je 1.

Hráč pak musí rozdělit **9 bodů** mezi oněch pět rysů - aniž by šel výš jak 4 stupeň k kterémukoli rysu.

Příklady tvorby postavy

Je na Kláře rozdělit 9 stupňů mezi Ahuičiny pět Rysů.

Chce aby její HP měla vyvážené Rysy, a tak utratí 8 stupňů aby zvedla Ahuičinu Obratnost, Moudrost, Úsudek a Působení na 3. Mladá žena má svižné nohy z jejích toulek a bystrou mysl, ukázala se být velice pozorná. Krom toho má jistý šarm který nenechá nikoho v klidu... Poslední stupeň použije na Ráznost, Ahuik není zvlášť odolná.

Ahuik je tudíž ztvárněná Klárou takoto:

Ráznost 2; Obratnost 3; Moudrost 3; Úsudek 3; Působení 3.

DOVEDNOSTI

Dovednosti představují do HP dokáže - nehlédě jestli se to naučila jako student, při tréninku nebo protože má intuitivní znalosti v jistém oboru. Dovednosti značí praktické užití Rysů HP a většinou tyto dva technické prvky pracují dohromady.

V *Mythic Battles: RPG* je deset Dovedností které pokrývají velkou část toho co postava zná a umí.

Žebříček dovedností

Dovednosti jsou hodnocené v šesti stupních:

0. **Neznalý.** Na tomto stupni nezná postava nic o dané dovednosti;
1. **Zdatný.** Ten s tímto stupněm je obeznámen se základy dovednosti;
2. **Znalec.** Tento stupeň představuje osvíceného nadšence který jej často praktikuje;
3. **Odborník.** Osoba používá dovednost denně jako součást jeho obživy;
4. **Expert.** Člověk který je pravděpodobně nejschopnější jedinec v daném kraji;
5. **Mistr.** S tímto stupněm může člověk soupeřit s bohem v dané dovednosti.

ZAMĚŘENÍ

Dovednosti pokrývají rozsáhlé oblasti. Jsou příliš obecné a proto vyžadují zkonkrétnění.

Proto existuje rozdělení Dovedností na **Zaměření** - více charakteristické umy.

Pro každou dovednost je krátký seznam Zaměření. Tento seznam není vyčerpávající a Vypravěč s hráči si jej dle vlastního přání mohou upravit.

Žebříček zaměření

Zaměření se hodnotí ve čtyřech stupních:

0. **Neznalý.** Postava zná jen základy bez hlubšího poznání;
1. **Znalec.** Osoba má dobré povědomí daného Zaměření;
2. **Odborník.** Jeden z nejlepších v kraji - má pozoruhodné znalosti z dané oblasti;
3. **Mistr.** Takovýto stupeň je privilegium vyvolených.

Význam zaměření

Při hodu v *Mythic Battles: RPG* je každá 0 dána stranou a tudíž není použita.

Nicméně každý stupeň Zaměření umožňuje **odstranit jednu kostku s 0 ke zvýšení o +1 u jiné kostky.**

SEZNAM DOVEDNOSTÍ

Zde je seznam deseti Dovedností, každý s několika příklady Zaměření.

ATLETIKA

Tato Dovednost zahrnuje všechny fyzické aktivity a sporty.

Běh, slézání skály, plavání proti silnému proudu, nebo zaujetí správné pozice pro zvednutí balvanu. Musíš se naučit jak zvládnout potenciál tvého těla a cvičení je dlouhé a náročné.

Tuto Dovednost mají zvládnutou profesionální atleti (kteří zastupují své domovy při různých klání) ale také válečníci a lovci.

- **Zaměření:** Běh, Šplh, Plavání, Vzpírání, Akrobacie...

BOJ

Tato Dovednost zahrnuje bojová umění a vše co válečník potřebuje k přežití na bitevním poli. Je mnoho zbraní a každá má své uplatnění - přednosti a slabiny je nutné znát pokud chceš mít navrch nad tvým soupeřem. Potyčky jsou všudypřítomné a tak se téměř každý dokáže ohánět nějakou zbraní.

Tudíž je tato Dovednost rozšířena skrz všechny společenské vrstvy, ale nejvíce se jí věnují vojáci nebo zločinci.

- **Zaměření:** Makuahuitl, Atlatl, Tlacochtli, Tecpatl, Tematlatl...

NÁBOŽENSTVÍ

Tato Dovednost zahrnuje rozličné náboženské znalosti. Kněží kteří uctívají bohy doufají, že je uvidí na vlastní oči. A též kulty lákají oběťmi sílu bohů.

Nejvíce je užívána kněžími (duchovními vůdci), kteří praktikují magické umění (věštci, mágové a čarodějové) a vládnoucí vrstva bažní po jejich moci.

- **Zaměření:** Rituály, Bohové, Netvoři, Legendy, Prokletí...

PŘÍRODA

Tato Dovednost zahrnuje škálu praktických znalostí o přežívání v nebezpečném prostředí které tato země má. Včetně technik jako je stopování (sledování stop tvé kořisti - zvířecí či jiné...), orientace (pro udržení směru v nepřátelském terénu) nebo schopnost vztyčit tábor, ale též i běžné znalosti jako je zemědělství, lov nebo navigace - zásadní znalost pro přežití.

- **Zaměření:** Stopování, Lov, Orientace, Zemědělství, Hledání cest...

POLITIKA

Tato Dovednost poskytuje znalosti politického aparátu, jeho fungování. Navzdory zmatku, který vládne kolem, stále jsou udržované instituce které pomáhají rozvoji - lépe padnoucí do těchto neklidných časů. A i když v každém kraji mají správu jinou, politické plotky a dekorum které je třeba zachovat stále platí.

V této Dovednosti vynikají státníci (vůdci či rádci), ale též i obchodníci nebo členové církve kteří mají prsty v tomto zamotaném klubku.

- **Zaměření:** Etiketa, Intriky, Debata, Diplomacie, Zřízení (daného kraje)...

SPOLEČNOST

Tato Dovednost zahrnuje všechny stránky společenského života - schopnost jednat se svými krajany a dostat z nich co je třeba. Přemluvit strážce aby tě pustili do města i přes zákaz, svést někoho pro rozličné obohacení, smlouvání za nižší cenu, řečnit k davu abys jej strhnul na svou stranu, vyhaní se z překerní situace - toto jsou různé příklady ve kterých ti tvé sociální přednosti pomohou dosáhnou více či méně cenného cíle.

Tato Dovednost je nejvíce rozšířená: politici ji užívají pro získání podpory obyvatel, obchodníci k vychválení svého zboží, kazatelé k rozšíření slova, velitelé k shromáždění jednotek, atd.

- **Zaměření:** Přemlouvání, Rétorika, Lhaní, Svádění, Vyjednávání...

UMĚNÍ

Tato Dovednost poskytuje hráči možnost rozvíjení rozličných umů. HP ovládá jak teoretické (je schopná recitovat starodávné básně nebo vyjmenovat několik slavných sochařů) a praktické (vytvoření vlastního uměleckého díla) znalosti. Dovednost Umění také pokrývá různá řemesla - méně ušlechtilá, ale stejně užitečná jako hudba a zpěv.

- **Zaměření:** Sochařství, Fresky, Poezie, Hudba, Komédie, Hrnčířství...

VĚDA

Tato Dovednost obsahuje znalosti vědy. Také zahrnuje akademické znalosti, ale použité v praxi. Různí vědci se mohou učit na univerzitách nebo osobních vychovatelů. Obecně vyžadují fyzickou práci aby mohly dosáhnout vrcholu poznání, což znamená že se musí dostat ke vzácným vybavením (armilární koule, chirurgické náčiní, různé přísady...). V praxi jsou dostupné elitám.

Tato Dovednost je výsada vědců (doktorů, astronomů, matematiků...), i přes to, že běžní lidé znají základy těchto věd (jako námořníci, kteří se orientují podle hvězd).

- **Zaměření:** Matematika, Alchimie, Astronomie, Medicína, Přírodní vědy, Mechanika...

ZLOČIN

Tato Dovednost zahrnuje přehršel znalostí většinou spojovaných s pokoutnými činy. Uzmutí měšce bez povšimnutí, padělání úředního podpisu, kradmo se prosmýknout hlídce, prozkoumání slabin vesnice před vypleněním... Takové znalosti, přes jejich hanebnost, jsou užitečné v této neklidné době.

Tudíž tyto Dovednosti nejsou připisovány jen zločinecké třídě (i když ti ji zvládají bravurně): může být použita i lovci nebo vojáky - a i některými bezohlednými obchodníky a politiky...

- **Zaměření:** Nenápadnost, Krádež, Loupežnictví, Padělání, Podvod...

ZNALOSTI

Tato Dovednost obsahuje různé akademické znalosti které je možné získat na univerzitách nebo od rozmarných mudrců. Jsou to rozsáhlé znalosti zahrnující vědy jako historie ale také filosofie a válečné strategie. Tyto znalosti jsou cenné jelikož odlišují člověka hledající poznání od těch, kteří se jen bezcílně plahočí životem.

Tato Dovednost je hojně rozšířená mezi učenci (profesory, filosofy...) ale i ostatní si nárokují alespoň základy - jakož jsou třeba politici, náboženští vůdci a umělci.

- **Zaměření:** Historie, Zeměpis, Strategie, Šifra, Filosofie...

Tvorba postavy

Hráč může rozdělit **20 bodů** mezi deset dovedností - aniž by přesáhl 4 stupeň Dovednosti.

Každý stupeň v dané Dovednosti poskytuje 1 bod pro Zaměření dané Dovednosti, které následně přiřadí k danému Zaměření (aniž by přesáhl 3 stupeň Zaměření).

Příklady tvorby postavy

Klára rozděluje svých 20 stupňů k Dovednostem.

Z patra dá Ahuik 4 stupně do Znalostí a 4 do Vědy. Přiřadí 3 stupně do Přírody aby ukázala schopnost HP se sama vypořádat s nebezpečím cest a 3 stupně do Společnosti, jelikož Ahuik se dokáže ukázat v dobrém světle kamkoli jde. Klára přidá 2 stupně do Boje, poněvadž tato mladá žena byla cvičena svým otcem, aby se dokázala ubránit. Také zvýší Zločin na 2 stupeň jelikož je to něco velice užitečného pro přežití. Nakonec Ahuik získá 2 stupně v Náboženství protože zná základy uctívání Koatlíkue.

Nyní přichází čas rozdělit Zaměření. Do Znalostí získá 2 stupně v Zeměpisu a 2 ve Filosofii. Ve Vědě dá Klára 2 stupně do Medicíny a 2 do Alchymie. V Přírodě 2 stupně v lovu a 1 v Orientaci. Ve Společnosti získá 2 stupně ve Svádění a 1 stupeň ve Vyjednávání. V Boji bude mít 2 stupně v Díce. Pro Zločin to budou 2 stupně v Nenápadnosti. Nakonec v Náboženství do Klára Ahuik 2 stupně v Bozích.

HRDINSKÉ VLASTNOSTI

Zápal hořící v hrdinově duši jej staví nad průměrné lidi. To je vyjádřeno skrz **Hrdinské vlastnosti**: popis typický pro šampiony který jim dává značnou výhodu při jejich rušném putování. Tyto Hrdinské vlastnosti upevňují hrdinu v jeho mýtu a tak jsou od sebe neoddělitelní.

PŘÍDOMEK

Přídomek je výraz užívaný s hrdinovým jménem který vynáší na světlo jeho pozoruhodnou vlastnost. Hrdina je vzor v dané oblasti a téměř se v ní může měřit s bohy.

Přídomek může být jednoduché přídavné jméno. Nicméně často delší a poetičtější určení pomáhají určit v čem hrdina vyniká a kde jsou jeho klady. Zápal v šampionově duši se projevuje v hmatatelnějších pojmenování a formují přídomek v hmatatelnou realitu.

Je na hráči aby vytvořil Přídomek a připojil ho ke jménu své postavy.

Přídomek poskytuje HP opravdovou výhodu na všechny akce které se vykonávají v daném jménu: každá kostka odstraněná z hodů poskytne +3 namísto +1. Proto je nutné Přídomek pečlivě vybrat: musí zahrnovat oblast dostatečně velkou aby se dal ve hře použít a zároveň menší aby nebyl příliš silný. Samozřejmě Vypravěč dohlíží na rovnováhu aby se vyhnul mít hrdinu s nepoužitelným Přídomekem a takový který je příliš všestranný.

Příklady Přidomků: Chikomekoatl, dítě tisíců triků; Ahuik, božský silák; Ecli, krvavý meč; okřídlená Anakaona; Chalchihuitlkue, ta která přikrývá zelenými klenoty; zlatoústá Atlatonin...

BÁJNÉ PŘEDMĚTY

Báje překypují předměty - zbraněmi nebo jinými - které se ukazují být neodlučnými od hrdinů, kteří je používají. Dochází to až tak daleko, že není možné si představit některé šampiony bez jejich "amuletu pro štěstí". Část Zápalu který hrdina v sobě má se postupně vpaluje do **Bájného předmětu** během nesčetných dobrodružství. Hrdina a předmět se stávají nerozlučitelnými.

Bájný předmět je vcelku obratný v rukách HP a právě v jeho rukách se naplňuje jeho potenciál - pokud jej však použije někdo jiný, chová se jako běžný předmět. Někdy může být dokonce úplně nepoužitelný.

Hráč si tedy může zvolit Bájný předmět spojený se svou HP - může to být zbraň, nástroj, hudební nástroj, klenot, atp. Musí jej přesně popsat a říct, jaké výhody mu předmět poskytuje: pro zbraň se to může zdát zřejmé, ale i zde mohou být odlišné vlastnosti (helma která zlepšuje plížení, štít který zvyšuje charisma, a jiné). Je důležité také přesně popsat přednosti získané klenoty či oděvem.

Příklady Bájných předmětů: luk který napne jen Ochtli, Tupokova palice, Xipilohio píšťala, Mitklanův zlatý makuahuitl, Matlaliův plášť z peří...

MAGIE

Praktikování magického umění není v zemích běžné. Ani dříve nebyli lidé užívající magii hojní a spíše žili v ústraní; jejich znalosti se výhradně dědili z mistra na učně. Tudíž je tato Hrdinská vlastnost méně užívaná než předešlé dvě. Doporučujeme, aby v družině nebylo vícero kouzelníků.

Stejně jako ostatní Hrdinské vlastnosti, magie bere svoji sílu z vnitřního Zápalu, v tomto případě vědomě usměrněná hrdinou skrz rituály, slova či připravené směsi.

Je několik magických proudů:

- **Magie života:** Skrz vzývání, amulety, lektvary či masti může mág téměř zázračně léčit rány, nemoci a otravy. Výsledky tohoto proudu magie přesahují tradiční medicínu;
- **Magie přírody:** Mág zná tajemné recepty které mu dovolují vytvářet z bylin, rostlin a minerálů nápoje a šlehy ale i jedy a toxiny;
- **Prokletí:** vyrýváním magických formulí na tabulky nebo trýzněním figurky zobrazující jeho oběť může mág vyslat ochromující kletbu. Na tento proud magie je nahlíženo s despektem;
- **Věštění:** Díky různým metodám včetně čtení hvězd, přebírání zvířecích vnitřností, vykládání snů nebo požívání halucinogenních látek může získat více či méně přesný obraz budoucnosti.

Příklady mágů: Acayatl, Ticitl, Temakpalitotik...

Tvorba postavy

Hráč si vybere **3 Hrdinské vlastnosti** které přiřadí své HP.

Tato volba je zcela na hráči a je možné si vybrat několik Přídomků či Bájnych předmětů nebo zvládnout několik proudů magie - a lze to libovolně namíchat.

Příklady tvorby postavy

Klára se rozhoduje pro Hrdinské vlastnosti.

První volí magii, mladá žena je potomkem rodiny praktikujících mágů. Jako léčitelka si vybere magii života a magii přírody.

Poté volí Přídomek aby zdůraznila Ahuičinu lehkost když je ve svém živlu - v lese. Rozšíří její jméno na chaneek Ahuik, podle strážců přírody. Když je tedy ve svém prostředí, zakouší výhody tohoto Přídomku.

VITALITA

Vitality představuje dech života proudící v HP. Čím je vyšší, tím více zranění a vážné újmy je postava schopná ustát.

Vitalita není jen fyzická výdrž: je to směs výdrže a vůle HP - duše a tělo pracují dohromady na udržení plamene života.

Vitalita se počítá v bodech.

VYPOČÍTÁNÍ VITALITY

- **Vitalita = (Ráznost + Moudrost) bodů**

Příklady tvorby postavy

Klára vypočítává Ahuičinu Vitalitu.

Tato mladá žena má 2 stupně v Ráznosti a 3 stupně v Moudrosti. Má tedy 5 bodů Vitality.

OBRA NA

Obrana je významná vlastnost pro boj jelikož představuje schopnost HP uhýbat nebo odrážet útoky kterými je ohrožena. Její hodnota určuje obtížnost pro útočný hodvedný proti HP.

Obrana ukazuje nejen rychlost a odolnost HP; ale může brát na vědomí i taktické přemýšlení, její schopnost předvídat úmysly nepřitele nebo její auru odrazující od útoku. Dovednost Boje je důležitou složkou při vyčíslování hodnoty. Bojové znalosti hrají významnou roli pro postavu čelící útokům na ni.

VYPOČÍTÁNÍ OBRANY

Prvně si hráč musí vybrat který rys použije pro vypočítání Obrany HP. Není to předem dáno: záleží hlavně na tom, jak hráč vidí svoji postavu a s jakým přístupem přichází do konfliktu.

Zde je několik příkladů jakým způsobem se dají interpretovat Rysy při vypočítávání Obrany!

- **Ráznost:** HP ustává rány bez mrknutí oka díky její výdrži, odráží útoky silou;
- **Obratnost:** HP používá rychlost aby se útokům vyhnula, mrštnost ti chrání před napadením;
- **Moudrost:** HP si zapamatuje vzorce nepřátelských útoků aby je lépe vykryla, soustředí se aby se vyhnula každému útoku;
- **Úsudek:** HP pozoruje techniku svého nepřitele a předvídá útoky na základě intuice;
- **Působení:** HP je tak krásná že nepřítel se nedokáže přimět na ni zaútočit - její přirozené vystupování jí dělá působivější než skutečně je.

Jakmile se hráč vybere Rys, který použije, už mu jen stačí přičíst hodnotu Bojové Dovednosti k získání hodnoty Obrany HP.

- **Obrana = vybraný Rys + Boj**

Pokud Dovednost zahrnuje Zaměření odpovídající zbrani kterou HP používá k boji (nezáleží na hodnotě Zaměření), **Obranná hodnota se zvyšuje o 1** - ale pouze pokud se danou zbraní HP brání.

Je tedy hrubá Obrana která odpovídá výpočtu výše a Obrana navýšená o možné Zaměření.

Například kopiník používá hodnotu 3 Obratnosti k vypočítání Obrany a má hodnotu 3 v Bojové Dovednosti, dohromady s hodnotou 2 v Zaměření na Kopí. Takže pokud bojuje s jeho kopím, je jeho obrana 7 (Obratnost 3 + Boj 3 + 1 za Zaměření). Pokud se jeho kopí během zápasu zlomí a bude muset vytáhnout svůj tecpatl, jeho obrana bude 6 (Obratnost 3 + Boj 3).

Příklady tvorby postavy

Klára nyní počítá Obranu Ahuik.

Rozhodne se že tato žena získává výhodu z Obratnosti stupně 3, aby se bránila - spoléhající se na její přirozenou mrštnost aby se ranám vyhnula. A jelikož má Boj na stupni 2, Ahuičina hrubá obrana je 5. Její Zaměření Dýka jí zvyšuje na 6 když používá při konfliktu tuto zbraň.

INICIATIVA

Iniciativa představuje jak rychle a přesně HP reaguje během konfliktu. Rozhoduje kdy může zaútočit a kolik akcí během kola může vykonat.

Iniciativa není jen prostá fyzická rychlost HP: také zahrnuje zvládnutí pohybu po bojišti, schopnost předvídání, smysl pro taktiku, jeho přirozenou auru, atd. Směs těchto talentů je to z čeho se iniciativa buduje.

VYPOČÍTÁNÍ INICIATIVY

Hráč si musí vybrat 2 Rysy pro vypočítání Iniciativy. Podobně jako Obrana, Iniciativa je závislá ponejvíc jak hráč svoji postavu vidí.

Zde je několik příkladů spojených s daným Rysem:

- **Ráznost:** HP fyzicky převládá nad jejím nepřítelem, aniž by mu dala čas na rozmyšlenou, vrhá se na něj zdrcující silou;
- **Obratnost:** HP nejvíce těží ze své rychlosti a mrštnosti a jedná než se ostatní rozkoukají;
- **Moudrost:** HP analyzuje situaci a volí tu nejzranitelnější skulinku kterou objeví;
- **Úsudek:** HP předvídá pohyby nepřítele díky řeči jeho těla a šestému smyslu;
- **Působení:** HP používá její přirozené autority k přikování nepřátel a její charisma zaručuje že je přistihne nepřipravené.

Nicméně je tu omezení které musí hráč při určování Iniciativy dodržet: **Nesmí to být ten Rys který je již použit k výpočtu jeho Obrany.**

Jak jsou oba Rysy vybrány, sečti jejich hodnoty pro získání hodnoty Iniciativy.

- **Iniciativa = jeden Rys + druhý Rys**

Příklady tvorby postavy

U Kláry je na řadě je určení Iniciativy.

Zaprvé se dá stranou Obratnost jelikož tento Rys byl již použit k vypočítání Obrany. Rozhodne, že Ahuičina silná stránka v tomto ohledu bude založená na Úsudku stupně 3: jako dovedná lovkyně se obeznámí se svou kořistí než ji uchvátí. To podpoří stupněm 3 u Moudrosti, protože tato mladá žena používá svůj rozum k plánování jejich akcí s chladnou hlavou.

Hodnota Ahuičiny Iniciativy je 6.

VÝTEČNOST

Výtečnost (nebo *Arete*) je způsob života který si osvojí ten, který chce rozvinout svůj plný potenciál a nejvyšší cíl osudu jež je sleduje. Je to hodnota o kterou každý smrtelník usiluje. Je to splynutí kuráže, vůle a síly čelit nesnázím s rozumem, přizpůsobením a moudrostí.

Osoba která se snaží dosáhnout Výtečnosti během svého života sbírá všechny své přednosti aby přiblížila svého ducha k ideálu stejně jak svými činy tak i myšlenkami.

Tvorba postavy

HP má k dispozici **1 bod Výtečnosti** během tvorby.

Příklady tvorby postavy

Toto není nijak složité, Klára získává 1 bod Výtečnosti.

ZÁPÁL

Jak nebeská tak božská energie, **Zápal** plane v každé živé bytosti. Je to to z čeho jsou bohové a hvězdy utvořeny. V některých lidech ale tento plamen žhne jasněji. Ti ve kterých je tento plamen jasný a silný jsou předurčení stát se hrdiny. Osud je vždy navede na cestu a jejich život je naplněn slavnými činy ale i nesčetnými pády...

Čím více je jejich život rozbouřený - jednání s bohy, člením nestvůr, zapletení se do intrik, nahlédnutí do tajů magie - tím více je krmem vnitřní Zápal, který hoří v duši. Stále více se podobá bohům, což pro smrtelníka není lehké: jedině život plný bojů, intrik, cestování a mystérií jej zvětčuje v bájích. V dobrém i ve zlém.

Z toho plyne že Zápal je způsob ohodnocení vývoje HP na cestě za osudem, zatímco Výtečnost je prostředek po jejím putování. Jednoduše řečeno, Zápal je synonymem pro zkušenosti. Čím více HP projde dobrodružství, tím více bodů Zápalu nahromadí a bude je moci utratit za různé vlastnosti které jí pomohou se stát takovým hradinou kterým chce být.

Jsou dvě hodnoty spojené se Zápalem:

- **Celkový zápal** je součet všech bodů Zápalu získaných HP v jejím životě. Toto číslo pomáhá Vypravěči i hráčům sledovat vývoj hrdiny, ale není nijak zásadní;
- **Dostupný zápal** představuje počet bodů Zápalu které může HP utratit za zlepšení jejich vlastností.

ZÍSKÁVÁNÍ ZÁPALU

Během tvorby postavy nemá HP žádné body Zápalu, i když je to již proslavný hrdina.

Body Zápalu se získávají během scénářů které Vypravěč předkládá. Symbolizují zkušenosti hrdiny. Každé dobrodružství, každý boj, každá překážka na cestě za osudem jej učí lekcí a i porážka či neúspěch může přinést ponaučení komukoli. Skrz utrpení se HP stává utuženější a chápe svět více do hloubky, získává znalosti, atd.

Pro interpretaci tohoto vývoje rozděluje Vypravěč body Zápalu na konci každého scénáře a hráč je může použít pro zlepšení jeho HP. Průměrně se rozdělí **4 až 6 bodů Zápalu** za scénář.

Následující seznam je pomůcka pro Vypravěče pro rozdělení bodů.

- **Účast na scénáři:** 1 bod;
- **Dobré zahrání role:** 1 až 2 body;
- **Postup ve Slávě či Hanbě:** 1 až 2 body;
- **Vytváření dobré atmosféry u stolu:** 1 až 2 body;
- **Prožití důležitého okamžiku (setkání s bohem, boj s mocnou nestvůrou, účast na důležitém diplomatickém jednání, atd.):** 1 až 2 body.

POUŽÍVÁNÍ BODŮ ZÁPALU

Těžko získané body Zápalu dovolují HP zlepšení jejich vlastností. Tak je znázorněn její postup.

Přesněji jsou body Zápalu použity na zvýšení hodnot Rysů, Dovedností a Zaměření, k získání nových Hrdinských vlastností nebo pro získání Výtečnosti.

Vývoj Patronátu a Nepřízně osudu

I když jsou to obě spíše příběhové než technické charakteristiky, obojí se má během hry vyvíjet. Hrdina se může postavit bohu, který si ho přizval do přízně, a stejně tak může nabídnou svou ruku tomu, který jej přezíral nebo k němu choval zášť. Také může upřít svou pozornost k někomu úplně jinému.

Jak s HP zachází bohové je v podstatě prchavé a během kampaně se může změnit. Ale taková změna nemá s praktikami nic: je to volba hráče závislá na chování jeho HP během příběhu spolu se souhlasem Vypravěče. Patronát a Nepřízeň osudu má tedy tendenci se vyvíjet v závislosti na událostech které se postavě stanou.

Vývoj Slávy a Hanby

Vývoj Slávy a Hanby

Sláva a Hanba jsou milníky na hrdinově cestě, ne však konečnými cíli. Když HP dosáhne své Slávy nebo zakusí Hanbu (za předpokladu že u toho nezemře...) a hráči touží zachovat svoji postavu, může Vypravěč hráči poskytnout možnost vybrat novou Slávu nebo Hanbu aby nahradila tu starou. Konec konců, hrdinové dosáhly nesčetných milníků: spousta hrdinů dosáhla mnoha skutků, které je proslavily.

Samozřejmě tento vývoj musí dodržet logiku a ospravedlněn tím co HP zažila během scénáře. Tato změna tak nemá žádný vliv na praktické věci: je to čistě příběhová volba učiněná hráči za souhlasu Vypravěče.

Rysy

Když si chce HP zvýšit hodnotu Rysu, musí utratit (**novou hodnotu x 5) bodů Zápalu**. Musí se zvyšovat postupně.

Takže z hodnoty 3 na hodnotu 4 je třeba 20 bodů Zápalu. Z hodnoty 2 na 4 je nutné prvně získat hodnotu 3 (která stojí 15 bodů Zápalu) a pak na 4 (která stojí 20 bodů), což je dohromady 35 bodů Zápalu.

Když je Rys zvýšen, všechny ostatní vlastnosti na něho navázané se mění také (Vitalita, Obrana a Iniciativa).

Dovednosti a Zaměření

Když si chce HP zlepšit Dovednosti, musí utratit (**novou hodnotu x 3) bodů Zápalu**. Musí se zvyšovat postupně.

Takže z hodnoty 2 na hodnotu 3 je třeba 9 bodů Zápalu. Z hodnoty 2 na 4 je nutné prvně získat hodnotu 3 (která stojí 9 bodů) a pak 4 (která stojí 12 bodů), což je dohromady 21 bodů Zápalu.

K osvojení nové dovednosti je třeba **3 body Zápalu**.

Každá získaná hodnota Dovednosti zvyšuje i vybranou Specialitu dané Dovednosti. Tato hodnota může být využita i pro nové Zaměření.

Je také možné novou hodnotu Zaměření získat nezávisle na Dovednosti. **HP musí utratit 2 body Zápalu pro získání 1 hodnoty Zaměření** - která může zvýšit stávající zaměření nebo získání nové s hodnotou 1.

Hrdinské vlastnosti

Je také možné získat novou Hrdinskou vlastnost. Nicméně takový vývoj musí být zdůvodněn rozličnými událostmi během dobrodružství.

- V případě Přídomku musí být zformován skutky, které hrdina dokázal během hry a které mu získají tento nový titul;
- V případě Bájného předmětu to nemůže být ledajaká koupená zbraň či nástroj. Musí to být předmět ve vlastnictví po jistou dobu a musí být několikrát užity - a pokud možno v závažných situacích - nebo takových, které vybuďovaly silnou vazbu (například tecpatl který byl darován Tozi jako dar od jejího otce). Je třeba aby Zápal postavy měl čas se vpálit do předmětu aby se stal bájným.
- Pro Magii platí, že může být naučena pouze dlouhým studováním. HP musí zdůvodnit svoji cestu k ní: potkala nového mentora na jejich cestách nebo objevila starodávné texty - ledaže by jí byla zjevena samotným bohem.

Získání nové Hrdinské vlastnosti stojí **10 bodů Zápalu**.

Výtečnost

Cena 1 bodu Výtečnosti stojí 5 bodů Zápalu.

Je to jediný způsob jak vyzískat body Výtečnosti, jelikož se jinak neobnovují...

Souhrn utrácení bodů Zápalu	
Zvyšující se vlastnost	Potřebné body
Rys	(nová hodnota x 5) bodů
Dovednost	(nová hodnota x 3) bodů
Zaměření	2 body za 1 stupeň
Hrdinská vlastnost	10 bodů
Výtečnost	5 bodů za 1 bod

VYBAVENÍ

Než vyšlete hrdinu na dobrodružství nebezpečnými stezkami země, je důležité rozhodnout jaké různé vybavení s sebou ponese. To zahrnuje samozřejmě jeho ošacení, osobní věci a jeho zbraň, ale také různé věci které mohou být užitečné dle jeho živnosti.

Tento balíček nemůže být příliš nafouknutý: musí obsahovat nutné minimum jelikož HP musí být schopná si ho vzít kamkoliv. Život hrdiny je často naplněn cestováním a nemůže se na jednou místě dlouho ohřát. Je-li třeba, může to co potřebuje vyhandlovat nebo vyměnit za své služby.

Tvorba postavy

Volba vybavení je čistě na hráči. Může jako podklad použít Kapitulu 2 - Vybavení - jako doporučení každodenních předmětů, které se v zemi používají ale i volba zbraně a zbroje.

Je třeba vzít na vědomí rozličné parametry při výběru počátečního vybavení, jmenovitě potenciál Bájných předmětů které jsou postavě vždy po ruce a pár zbraní a nástrojů každodenní potřeby. Volba hráče vychází z Dovedností a Zaměření HP: jedinec má obvykle odpovídající zbraň podle jeho Dovednosti a Zaměření. Řemeslník bude mít s sebou svoje nástroje; věštec nebo vědec se bude pyšnit několika svitky a tabulkami obsahující důležité texty; kouzelník bude mít byliny a lékařské rostliny v batohu; atd.

I když hráč zapomene přidat předmět, který by HP měla mít ve svém inventáři, může mu Vypravěč přesto povolit - je to jen otázka zdravého rozumu. Samozřejmě má Vypravěč poslední slovo co bude mít HP u sebe nebo ne, v závislosti na konceptu.

Přeje-li si Vypravěč mít jasné číslo základního vybavení pro HP, pak hráč může použít 1V4 (viz vysvětlení hodnotového systému) k pořízení různých předmětů.

Příklady tvorby postavy

Jelikož je Ahuik čarodějka, je její váček naplněn rozličnými rostlinami, které používá pro své masti. Sečtělá žena má také staré hliněné tabulky po matce, které jí svěříla a které obsahují několik receptů. Klára tako nezapomene zapsat její dýku po otci, tecpatl, kterou ji odkázal, a mezi tuto loveckou výbavu patří i tematlatl. Čarodějka nosí spíše jednoduchý oděv ale má i řádný plášť, který využívá při speciálních příležitostech. Na cesty pralesem má jako znalá lovkyně důkladně zabaleno.

2: VYBAVENÍ

Okolní příroda může být nebezpečná, obzvláště jsou-li přítomné mystické síly. Ne jen divoká zvěř ale i tvorové z bájí se potulují kolem, rabují a pobíjejí všechno a vše co najdou, a i bandité vyčkávají na cestách a někdy i samotná zem je životu nebezpečná! Mohou se objevovat trhliny, jezera se změnit v otrávená, lodě mohou nalézt zkázu na špičatých útesech a lávové řeky zakryjí osady pod svým hávem...

Pokud si hrdinové přejí přežít v takovémto prostředí, daleko od lidských osad, potřebují to nejlepší vybavení, které mohou najít. Není nad to mít ostré kopí proti příšerám, ale jsou i jiné věci které jsou cennější v bludištích nespoutané přírody hrozící ohnivými větry: dobré oblečení, mapa, lano, lucerna, jídlo, voda...

EKONOMIE

I když města a vesnice fungují, měna sloužící jako platidlo vymizela. Výměnný obchod zakořenil ve společnosti kde se směňuje zboží za služby. Lidé si vyměňují předměty, jídlo či laskavosti. Pomáhají ostatním shromažďovat zdroje aby oni a jejich společenství přežilo, každý pomáhá tak jak jen může.

Mythic Battles: RPG ti předkládá zjednodušený systém pro správu Hodnot tak, že nemusíš strávit příliš mnoho času nad rozmýšlením ceny a smlouváním s ostatními.

HODNOTA

Pro odhad ceny zboží nebo služby, *Mythic Battles: RPG* používá abstraktní koncept: Hodnotu.

Je to číslo přiřazené čemukoli, co se dá vyměnit v závislosti na její vzácnosti.

Hodnota je vyměřena následně ve vzestupném pořadí:

Nízká Hodnota (H1)

Toto je Hodnota obyčejných věcí nebo služeb, snadno dostupných kdekoli.

Také může zahrnovat zboží a služby nižší kvality.

Příklady: skromné jídlo, džbán špatného vína, noc ve špinavé stodole, obsidiánový kyj, několik obnošených kůží, zalátaná tunika, skleněná cetka...

Běžná Hodnota (H2)

Toto je Hodnota běžných věcí nebo služeb, dostupných v malých městech nebo od průměrných řemeslníků.

Také zahrnuje zboží a služby přiměřené kvality.

Příklady: dobré jídlo s masem, džbán medoviny, noc v běžném pokoji, průměrný makuahuitl, dobrý štít, krásné šaty, pěkný klenot...

Vysoká Hodnota (V3)

Toto je Hodnota zboží a služeb vynikající kvality které je k mání jen v největších centrech nebo výrobek či služba zkušeného odborníka..

Je to zboží nebo služba vysoké kvality.

Příklady: přepychový večírek, několik džbánů vynikajícího pití, noc v luxusním pokoji, vynikající zbraň, zdobené honosné oblečení, klenot osázený drahými kameny...

Výjimečná Hodnota (V4)

Toto je Hodnota velmi luxusního zboží nebo služeb dostupná jen těm nejmocnějším v zemi a vyrobená nejnadanějšími umělci.

Kvalita tohoto zboží a služeb je přepychová.

Příklady: královský banket s prostíráním, vybrané halucinogenní látky, zbraň od boha, jedinečná zlatnická práce...

Žebříček hodnot

Každý stupeň je rozdělen na 10 jednotek od 1 do 10, tj.

- 10 V1 = 1 V2
- 10 V2 = 1 V3
- 10 V3 = 1 V4

To pomáhá rozlišovat mezi cenou a službami ve stejné škále. Například 3 v2 šaty budou dobře udržované jednoduché šaty zatímco 7 V2 budou s nějakým zdobením.

Tento systém zjednodušuje práci a správu: Hodnota a její jednoty přiblíží cenu zboží nebo služby a HP pak může rychle provádět případné směny a výměny. Pokud chce HP například získat pěkné šaty (8 V2) než předstoupí před předáka města, může odevzdat svůj ozdobný náramek (5 V2) a flétnu získanou od řemeslníka (3 V2).

Poznámka: samozřejmě Stupně Hodnot jsou tvořené aby pokryly zboží a služby potřebné pro hrdiny během jejich dobrodružství. Pokud si chtějí koupit palác, vzít si oblíbenou konkubínu prince nebo získat legendární brnění, budou se muset za tímto cílem hnát delší dobu!

NABÍDKA SLUŽEB

Pokud si chtějí HP pořídit štít nebo dobré jídlo, nemusí nutně cokoli odevzdávat. Mohou naoplátku nabídnout své služby a bezpochyby jim jejich pověst zaručí dobrou kvalitu!

Hrdina může nabídnout svůj um následně.

Stupeň příslušené Dovednosti určuje nejvyšší Hodnotu kterou lze takto získat.

- **Stupeň 1** : 6 V1
- **Stupeň 2** : 3 V2
- **Stupeň 3** : 7 V2
- **Stupeň 4** : 5 V3
- **Stupeň 5** : 5 V4

Je-li možné použít Zaměření, o jeho stupeň se zvýší stupeň Hodnoty.

Nicméně pokud HP nabízí její služby na stupni nižším než je její Dovednost (pokud válečník s 4 v Boji jen hlídá tábor, neuplatní svůj úplný potenciál), měl by jsi snížit Hodnotu na stupeň odpovídající vykonané práci.

Opačně pokud je zboží nebo služba, kterou si HP vyzývá výměnou za práci, nižší Hodnoty než stupeň její Dovednosti, rozdíl propadá.

Tedy skupina hrdinů která se přes noc zastaví na opevněném statku může zaplatit za jídlo a přístřešek svými schopnostmi. Zkušený válečník může nabídnout zabítí nestvůry slídící v okolí. Zpěvák se zvučným hlasem může potěšit vesničany epickým příběhem a starý léčitel se může postarat o nemocné.

PRO CIZÍ POSTAVY

Tento systém také nabízí Vypravěči nástroj, jak pracovat se zbožím a službami řemeslníků. Hodnota čepele závisí na stupni Dovednosti kováře v jeho Kovářském Zaměření.

Příklad

Ahuik se rozhodne pomoci, když si uvědomí, že spousta osadníků trpí mírným neduhem. Nabídne, že je prohlédne a postará se o ně, bude-li to možné. Léčitelka má 4 stupně ve Vědě a 2 stupně v Medicíně: její nejvyšší odbornost má cenu 7 V3 (5 za stupeň 4 ve Vědě + 2 za Zaměření Medicíny). Nicméně nemoc vesničanů není zhoubná a nevyžadují více než stupeň 2 ve Vědě k vyléčení. Nabídnuté služby budou oceněny 4 V2 (3 za stupeň 2 ve Vědě + 1 za Zaměření Medicíny).

Ahuik se díky tomu dobře nají a přečká noc v místním přístřeší, tak si bude moci doplnit zásoby a nahradit některé obnošené vybavení.

ZBRANĚ A ZBROJE

V nebezpečných dobách musí nejméně usilovat o přežití a zbraně a zbroje jsou v tomto zájmu.

Zbraně jsou vcelku běžné, ale většinou nevalné kvality, nicméně válečník si vezme cokoli co má při ruce na nebezpečnou pouť. Jen několik řemeslníků stále zvládají techniky tvorby nejlepších kousků, a tak jsou jejich služby velice drahé. Velká města si mohou dovolit udržovat dobře vybavené vojáky, tudíž se mohou spolehnout na kvalitní výbavu.

Každý má tedy k dispozici něco na obranu: tečpatly, atlatly a tlacočtly jsou ty nejběžnější. Na venkově používají lidé k obraně co mají zrovna po ruce, různé nástroje denní potřeby. Hrozba se může skrývat za čímkoli a osady se naučily využívat kdejakého triku.

ZBRANĚ

Tematlatl, makuahuitl,.. Je mnoho druhů zbraní dostupných k obraně svého života a své rodiny.

Jsou popsány dále v kapitole za pravidly o užívání zbraní.

Zbraně ve hře

Zbraně jsou v *Mythic Battles: RPG* definovány několika vlastnostmi.

- **Rys:** toto je Rys používaný k zacházení se zbraní, přičtený k Dovednosti Boje určuje útočný hod.
- **Útočné hodnocení:** to je bonus mezi + 1 a + 3 který může hráč libovolně přidat ke kostkám svého hodu na útok. Útočné hodnocení vyjadřuje účinnost zbraně v boji, je to směsice síly a přesnosti.
- **Dosah:** je nejvyšší vzdálenost na kterou je vrhací nebo střelná zbraň účinná.
- **Hodnota:** jako všechno zboží má i zbraň svoji hodnotu která značí její průměrnou hodnotu.

Každá zbraň odpovídá Zaměření Dovednosti Boje: toto Zaměření má stejné jméno jako zbraň a pomáhá uživateli zvýšit účinnost.

Seznam zbraní

Každá uvedená zbraň je popsána níže a její vlastnosti jsou zapsány v tabulce.

Vlastnosti zbraní				
Název	Rys	Útoč. hodn.	Dosah	Hodn.
Holé ruce	Rázn.	+ 0	/	/
Tecpatl, nůž	Obrat.	+ 1	7 m	7 V1
Huicaučkvi	Rázn.	+ 2	/	5 V2
Makuahuitl	Obrat.	+ 3	/	2 V3
Tlacočtli	Obrat.	+ 3	/	5 V3
hůl	Rázn.	+ 1	/	2 V1
sekera	Rázn.	+ 2	/	6 V2
Atlatl	Obrat.	+ 1	15 m	6 V1
Tematlatl	Úsudek	+ 1	20 m	1 V1
luk	Úsudek	+ 2	40 m	5 V1
palaš	Obrat.	+ 3	/	8 V3
mušketa	Úsudek	+ 3	80 m	2 V4

HOLÉ RUCE

Boj beze zbraně není tou nejchytřejší volbou. Většinou je součástí sporů, ale když přijde válečník o svoji zbraň, nemá jinou volbu. Někteří nadaní zápasníci používají techniku pro zneškodnění protivníků které nechtějí zranit, například při hospodských rvačkách.

TECPATL, NŮŽ

Tecpatl je obdoba evropského nože tvořená obsidiánem. Obojí je krátká a silná čepel, v některých případech je z bronzu. Jak každodenní nástroj jej užívá téměř každý.

Lze jej užít jako vrhací zbraň.

HUICAUČKVI

Je to speciální palice a hlava této zbraně může být tvořena rozličnými materiály. Je určená k drcení a mlácení.

Je preferována válečníky kteří upřednostňují hrubou sílu. Je spojována s Tezkatlipokem, bohem ničení, nicméně je vnímána jaké barbarský nástroj.

MAKUAHUITL

Makuahuitl je na první pohled podobný palici, avšak jeho obsidiánové ostří dokáže stejně dobře i sekat. Výhodou je možnost s ním lidi nejen porcovat ale i omračovat. Je to typická zbraň bojovníků a dostává se jí více pozornosti než-li kopí.

TLACOČTLI

Ne-li účinnější, aztécké kopí se v uplatnění vyrovnává makuahuitlu. Brána jako zbraň lovců, stopařů ale i neohrožených bojovníků. Mnozí mohou těžit z délky a pružnosti této zbraně a obsidiánový hrot z ní dělá velice nebezpečnou zbraň.

S kopím se dá i vrhat.

HŮL

Tato zbraň vysoká asi jako člověk je nejrozšířenější po celé zemi. Její všestranné využití na cestách zahrnuje i sebeobranu v případě náhlého nebezpečí. Nicméně její účinnost je však menší oproti jiným zbraním jelikož postrádá čepel či hrot.

SEKERA

Dřevěné toporo s hlavou určenou pro sekání, většinou dřeva. Není to zbraň jako taková, ale při obraně je lepší ji mít v rukách a využít její váhu ve svůj prospěch.

ATLATL

Atlatl je vrhač oštěpů používaný aztéky hlavně k lovu. Ostrý hrot vymrštěný pomocí páky získává na síle a je to tak i vhodná zbraň na menší vzdálenosti. Mnozí jich mají několik u sebe než se přiblíží nepřítel na dosah ruky.

Jsou jednoduché na výrobu a tak jich je všude dostatek, ale jen ti, kteří se věnují tréninku je dokáží metat s přesností.

TEMATLATL

Tato jednoduchá konstrukce z kůže či provazů je prak určený k metání kamenů i na delší vzdálenosti. Běžně se používá k lovu. Ve správných rukou to může být velice přesná zbraň. A děti s ní cvičí už od malička.

LUK

Většina na něj nahlíží jako na lovecký nástroj, v boji je používán málokdy jelikož pro něj většinou není prostor.

Někdy však své využití najde a zvláště v této rozbourané době může být dobrým přítelem. Jeho výroba není složitá a tak je k sehnání téměř kdykoli.

PALAŠ

Tento železný meč se objevuje v rukou dobyvatelů kteří se snaží uchvátit zdejší končiny. Je lehký ale jeho výroba je za oceánem a tudíž zde není produkována.

MUŠKETA

Toto je velice nebezpečná zbraň která nejen svou účinností ale i hlukem dokáže rozprášíť nejen jeden oddíl. Pro její fungování je však zapotřebí střelný prach.

ZBROJE

Termín 'zbroj' je užíván pro věci určené k ochraně těla. Většinou jsou to různě zpracované kůže a látkové zbroje, u španělů železné kyrysy. Všechny vyrobeny za jedním účelem: zmírnit utržené zranění.

Jsou popsány dále v kapitole za pravidly o užívání zbrojí.

Zbroje ve hře

Zbroje v *Mythic Battles: RPG* jsou definovány několika vlastnostmi.

- **Ochranná hodnota:** toto je množství poškození - od 1 do 3 - které zbroj může každé kolo negovat. Ochrana je užitá na celé kolo, ne na jednotlivé útoky. Jakmile zbroj zneguje množství poškození odpovídající Ochranné hodnotě, následující útoky již poškození udělí.
- **Hodnota:** jako všechno zboží i zbroje mají svoji cenu která odpovídá průměrnému ocenění.

Seznam zbrojí

Každá zbroj popsána níže a její vlastnosti jsou uvedené v tabulce.

Vlastnosti zbrojí		
Název	Ochranná hodnota	Hodnota
Lehké brnění	1	2 V2
Plné brnění	2	2 V3
Kyrysy	3	2 V4

LEHKÉ BRNĚNÍ

Jsou různá lehká brnění.

Může to být vrstvené látkové, někdy zesílené vrstvou kůže aby zastavilo lehké rány. Většinou je doprovázeno helmou v podobě kořisti. Aztékové jej často nazývají ichkahuipili.

Není navrženo tak aby vydrželo silné rány.

PLNÉ BRNĚNÍ

Běžné brnění se dá obohatit o ehuatl, který zakryje mnohé nedostatky běžného brnění. Celá taková zbroj je však těžko k sehnání..

KYRYS

Španělské železné brnění které je mistry platněji kované v Evropě, poskytuje tu nejlepší dostupnou ochranu. Jeho vlastnosti jsou zapláceny náročností na výrobu.

ŠTÍTY

Štíty jsou speciální vybavení v *Mythic Battles: RPG*

Válečníci si tento nástroj cení podobně jako makuahuitl. Tato dvojice je nerozlučnou součástí jaguářích bojovníků, či orlích jednotek vybavených krom štítu tlacočlem. Štít je hlavní ochrannou bojovníka který odráží rány. Téměř všichni válečníci používají svůj štít jako malířské plátno a zdobí jej trofejemi z bitev.

Štít je stejně tak dobrý pro útok jak pro obranu. Dobrý válečník jej používá k odstrčení nebo rozptýlení protivníka. Aztécké zbraně jsou jednoruční a tak není problém je doplnit tímto mocným nástrojem.

Štíty ve hře

Jak zbraň tak ochrana, štít je určen těmito vlastnostmi.

- **Rys:** Pro útok štítem je vždy použita ráznost
- **Útočné hodnocení:** Toto je bonus který může hráč přiřadit k útočnému hodu.
- **Ochranné hodnocení:** toto je množství poškození které může štít znegovat každé kolo, jako u zbrojí. Ochranné hodnocení zbrojí a štítů se sčítá.
- **Hodnota:** jako všechno zboží i štít má svoji hodnotu která odpovídá průměrné ceně.

Samozřejmě existuje Zaměření na Štíty pro Bojovou Dovednost.

Na začátku každého kola boje se musí hráč rozhodnout jestli HP bude používat štít útočně nebo obranně. To rozhodne o tom, které vlastnosti se dané kolo využijí.

- **Útočné použití:** HP použije štít k úderu protivníka. K tomu použije Rys a Útočné hodnocení štítu.
- **Obranné použití:** HP použije štít pro krytí. Využívá pouze Ochranné hodnocení štítu.

Seznam štítů

Každý štít je popsán níže a jeho vlastnosti jsou zanesené v tabulce.

Vlastnosti zbrojí			
Název	Útočná hodnota	Ochranná hodnota	Hodnota
Lehké čimali	+ 2	1	2 V2
Zesílené čimali	+ 3	2	2 V3

LEHKÉ ČIMALI

Též známé jako otláčimali je tvořené z kukuřičných stonků, krom dřevěné konstrukce jsou nedílnou součástí i péra, kterých je tu velké množství a mají nejen okrasnou ale i ochrannou funkci.

ZESÍLENÉ ČIMALI

Často zvané kuauhčimali používalo jako materiál kůži. Štíty měly kulaté tvary ale velikost se mohla lišit, takovéto čimali poskytuje lepší možnosti v boji.

FARMAKON

Smrtelníci se naučili využívat několika zdrojů, aby mohli čelit nebezpečí, které je obklopuje a silné paže spolu s bystrou myslí se počítají mezi nejlepší. První jsou obtěžkáni mečem, kopím a štítem; druzí těží bohatství světa.

Farmakon spadá do té druhé kategorie. Pod tímto názvem se skrývá rozsáhlá škála přísad k připravování směsí, nápojů a jedů pomocí alchymistické vědy. Používají se rostliny, kořeny a plody ale i nerosty, oleje, drahokamy a dokonce i látky získané ze zvířat a nestvůr jako jedy, barviva nebo orgány... Použití farmakonu může být blahodárné nebo zkázonosné: je možné připravit jak posilovky a léčivé masti anebo jedy. Vše je závislé na použitých složkách a na dávkování.

Alchymisti mají často prchavou pověst. I když jejich schopnosti mohou být ve prospěch místních (prodejem léků, například), jsou často podezíráni při nenadálých epidemiích. Takových, kteří se věnují tomuto řemeslu je tudíž málo, zvláště když tato práce vyžaduje roky studia s mistrem a drahé nástroje.

PŘÍPRAVA RECEPTU

K vytvoření fungující směsi potřebuje alchymista tři základní věci: laboratoř, recept a přísady.

Laboratoř

Alchymistická laboratoř je velká místnost naplněná různými nástroji. Oheň vždy plápolá v krbu s komínem prošpikovaným dírami pro správné rozložení tepla. Na stolech leží vzácné materiály, různá horniny či krystaly. Nástroje a přístroje jsou poházené na policích. Různé zásuvky obsahují dózy ukrývající nespočetné přísady používané alchymisty. Poličky se prohýbají pod tíhou tabulek, destiček a svitků obsahujících sofistikované návody na vytváření lektvarů, mastí a obkladů.

Tohle je samozřejmě popis ideální laboratoře: spousta jich tak organizovaných a vybavených není. Alchymisté se musí spokojit s kumbálkem s pouze několika přísadami a ještě méně recepty. Někteří si dokáží vybatit

sklep osvětlený svítilnami kde mohou praktikovat své umění ale ve většině případů jsou to jen zakouřená a zatuchlá místa vzbuzující mnoho otázek...

Ti nejbohatší alchymisté, hlavně ti, kteří pracují přímo pro vysoké pohlavý mají velkou laboratoř, plnou kvalitních nástrojů, vzácných přísad a mnoha receptů. Ale v těchto případech si plody jejich farmakonické práce mohou užít jen jejich mocní mecenáši.

Recepty

Farmakon používá nespočet přípravků. Mohou to být ostatky, jedy, posilovky, anestetika atd. V průběhu staletí byly jejich návody předávány ústně z mistra na učně a tak tajemství zůstávala v linii alchymistů a nešířila se. Pak někteří učenci začali recepty zaznamenávat písemně, ve strachu, že by se jejich znalosti mohly časem ztratit nebo zkomolit.

Mohé prostředky jako kamenné desky, papíry a svitky pomáhaly zachovat tyto znalosti. Ať tak či onak, důležité je že dnes jsou recepty přístupné a šíří se. To dovoluje alchymistům v dnešní době sdílet jejich znalosti a chránit stará tajemství.

Nyní může být země ve zmatku a spousta návodů může být navěky ztracena. Mnoho svitků spáleno, mnoho tabulek zničeno. Jen některé unikly zkáze a ti nejméně sobečtí ve spěchu vytváří co nejvíce kopií jen můžou aby recepty zachovaly.

Dnes je možné nalézt některé základní recepty se kterými mladí farmakoni pomáhají v každodenním životě. Nicméně vypadá to, že spousta důležitých návodů je ztracena, zničena nebo držena závistivými alchymisty bažící po moci. Hledání starého svitku obsahující recept zázračného přípravku může být dobrý začátek obzvláště epického příběhu...

Recepty

Vše z rostliné, zvířecí či nerostné říše je součástí řemesla. Některé látky jsou silnější nebo je jednodušší je najít, což vysvětluje, že se objevují v tolika receptech. Nicméně tvořiví alchymisté se nebojí experimentovat a často se dopídí k tomu, že vše je použitelné.

Samozřejmě ty nejvzácnější suroviny mají největší sílu. Mýtické součásti jsou proslavené tím že mohou propůjčit až božskou sílu vytvořeným lektvarům. Spousta dnešních dobrodruhů prohledává staré ruiny v naději že naleznou předměty z bájí a příběhů. Návrat nestvůr navrátil chuť neohroženým dobrodruhům ochotných riskovat vlastní život pro pár přísad.

Opatrní alchymisté se spoléhají na nejběžnější přísady s řádně označenými výsledky. To je nejlepší způsob jak si udržet zákazníky a vyhnout se podezření.

- **Rostlinné přísady:** semínka granátového jablka, jalovec, stonek payru, pivoňka, vinný kmen, olivový olej, kůra z topolu, žalud, cypřišový kořen, duběnky, rákos, atd.
- **Minerální přísady:** zlato stříbro, olovo, jantar, měď, síra, obsidian, jadeit, vápenec, magnetit, různé krystaly, čedič, rubín, safír, diamant, smaragd, sůl, granát, jaspis, atd.
- **Zvířecí přísady:** psí zuby, hadí tesáky, jed ze škorpióna, orlí pero, krunýř želvy, medvědí drápy, býčí roh, horská placenta, leopardí srst, jelení parohy, rybí šupiny, kozí kost, atd.

ALCHYMIE VE HŘE

Jakmile má alchymista laboratoř, recept a přiměřené množství přísad, může vytvořit lektvar.

Musí uspět v hodu na **Moudrost + Věda (Alchymie) / 9**

- Každý úspěch poskytne jednu dávku přípravku
- Neúspěch značí ztrátu všech přísad

Průměrná doba přípravy lektvaru je šest hodin.

Rozličné proměnné mohou zvýšit nebo snížit obtížnost hodu:

- K dispozici je vybavená a prostorná laboratoř: - 1
- Přesný a jasný recept: - 1
- Vzácné přísady dobré kvality: - 1
- Špatně vybavená laboratoř: + 1
- Neúplný a nejasný recept: + 1
- Běžné a nekvalitní suroviny: + 1

Farmakon a magie přírody

Někteří jedinci vytvořit přípravek z farmakonických přísad bez laboratoře, receptu a vzácných surovin.

Ti kteří se věnují magii přírody vědí jak vštípit jejich Zápal do těch nejběžnějších bylin a kamenů a tak probudit jejich skryté přednosti.

Kde alchymista potřebuje výbavu a čas, mystik zběhlý v magii přírody může improvizovat a připravit několik přípravků jen s hmoždířem a několika lékařskými bylinami namočených v říční vodě.

Samozřejmě takoví kouzelníci mohou praktikovat i běžnou alchymii pokud nechtějí plýtvat jejich Zápal.

Příklad

Ahuik si přeje zachovat svou sílu, jelikož dokáže předvídat budoucnost plnou těžkostí. Je nyní v malém městečku a požádala místního farmaceuta o přístup do laboratoře. S vědomím pověsti této hrdinky na to kývne.

Laboratoř nemá žádné užitečné nástroje (Obtížnost + 1) ale Ahuik má s sebou byliny, které si nasbírala pomocí znalostí farmakonu (Obtížnost - 1) a recept který je přímo od její matky, potomka dlouhé linie léčitelů (Obtížnost - 1).

Konečná Obtížnost hodu na Moudrost + Vědca (Alchymie) je 8 (9 + 1 - 1 - 1). Klára hodí kostkami a získá 4 úspěchy, což znamená že získá 4 dávky léčivého lektvaru, který chtěla připravit. To bude značná pomoc pro její druhy.

PÁR PŘÍPRAV

Zde je nevyčerpaný seznam několika běžných přípravků. Vypravěč může vytvořit jeho vlastní a toto použít jako základ.

Příprava má mnoho podob: lektvar, tabletky, prášek, masti, obvazy, plyny, atd. Alchymista se může rozhodnout na základě přísad které má k dispozici: uspad dva chrámové strážce bude dosažitelnější s plynem než je nutit vypít nějaký lektvar...

POSILOVÁKY

Posilovák je lektvar navržený posílit stimulovat metabolismus. Zesílí jeden Rys po omezenou dobu.

Když alchymista pracuje na posilováku, musí určit který Rys bude ovlivněn. Postava která užije dávku posilováku může házet jednou kostkou navíc na hody zahrnující vybraný Rys nebo zvýšit o + 1 obtížnost protihodu který zahrnuje daný Rys.

Dávka posilováku přetrvá po jednu scénu (bitvu, banket, závat, vyjednávání, atd.). Pokud postava použije několik dávek posilováku, působení se sčítá a postava za každou dávku navíc obdrží po vyprchání 1 bod poškození v důsledku předávkování.

Hodnota: 1 V3 za dávku

LÉČIVKY

Léčivé přípravky pomáhají v obnově zdraví i energie a navrací zpátky Vitalitu.

Jedna dávka přípravku okamžitě vrátí 2 body Vitality. Může být použita pouze jedna dávka léčivého přípravku za den.

Hodnota: 4 V2 za dávku

OCHRANÉ

Ochranný přípravek je navržen pro ochranu proti zdroji opakujícího se zranění.

Když je připravován, musí alchymista určit proti kterému zdroji opakujícího se zranění působí: oheň, led, jedovatý plyn, atd. Postava která si vezme dávku přípravku může snížit obtížnost jeho hodu na Ráznost o - 1. Najednou může být použita pouze jedna dávka.

Trvání působení přípravku je po dobu jedné scény.

Hodnota: 2 V2 za dávku

JEDY

Jedy jsou určeny aby postavu vysílili nebo zabily.

Kdokoli je otráven dávkou bude cílem opakujícího se zranění s obtížností 7 proti které musí uspět v hodu na Ráznost každých 6 hodin po 1 den (dohromady 4 hody) nebo ztratit 2 životy s každým neúspěchem. Každá dávka jedu navíc (nejvíce 5) zvyšuje obtížnost o + 1 a snižuje frekvenci hodu na Ráznost o polovinu.

Hodnota: 2 V3 za dávku

PROTIJEDY

Protijedy se používají k neutralizaci jedu. Každá dávka protijedu odstraňuje účinky jedné dávky jedu. Je tedy nutné stejné množství protijedu pro úplnou neutralizaci jedu.

Pokud alchymista může přesně identifikovat použitý jed (hod na Úsudek + Medicína proti obtížnost závislé na vzácnosti jedu), může snížit obtížnost hodu na výrobu o - 1.

Hodnota: 6 V2 za dávku

ANESTETIKA

Anestetika jsou lektvary připravené ke zklidnění organismu. Oslabuje jeden Rys po určený čas.

Když alchymista pracuje na anestetiku, musí určit který Rys bude ovlivněn. Postava pod vlivem jedné dávky anestetik má o jednu kostku máně při hodech zahrnujících daný Rys, nebo je snižena obtížnost protihodů založených na tomto Rysu.

Působení anestetika přetrvává jednu scénu.

Pokud je postava ovlivněná několika anestetiky, jejich účinek se sčítá nanejvýš na 3.

Hodnota: 2 V2 za dávku

SEZNAM ZBOŽÍ A SLUŽEB

Následující tabulky poskytují nevyčerpaný seznam zboží a služeb které hrdinové mohou potřebovat během jejich dobrodružství.

Jídlo	
Skromné jídlo	3 V1
Jednodenní proviant (čten)	7 V1
Výživné jídlo	8 V1
Vydatné jídlo	3 V2
Večírek	4 V3
Luxusní večírek	4 V4
Džbán vína	2 V1
Džbán dobrého vína	6 V1
Láhev alkoholu	2 V2
Dostatek alkoholu na večírek	8 V2
Nejlepší víno v oblasti	3 V3
Vyhlášený alkohol na večírek	3 V4
Jednoduché prostírání	5 V1
Zdobené hliněné prostírání	5 V3
Stříbrné prostírání	5 V3

Práce a volný čas	
Roh	3 V1
Flétna	6 V1
Buben	1 V2
Dvojitá Flétna	3 V2
Teponaztli	6 V2
Tepehuano	2 V3
Kloubní kosti	3 V1
Kostka	8 V1
Dřevěná hra	5 V2
Zlatá hra	5 V3
Lovecká výbava	8 V2
Vosková tabulka	2 V2
Psací souprava	5 V2
Papír	8 V2
Svíčka	3 V1
Litr oleje	2 V2
Olejevá lampa	4 V2
Nástroje (dřevěné a bronzové)	7 V2

Přístřeší	
Noc pod střechou	2 V1
Noc ve stáji	5 V1
Noc v pokoji	2 V2
Noc v soukromém pokoji	8 V2
Noc v komnatě	2 V3
Noc v luxusní komnatě	8 V3
Noc v paláci	3 V4

Ošacení a ozdoby	
Halena	2 V1
Čapka	3 V1
Jednoduchá róba	4 V1
Jednoduchý plášť	5 V1
Maska	8 V1
Zdobná róba	2 V2
Sandále	2 V2
Zdobný plášť	3 V2
Čelenka	4 V2
Velká kožešina	6 V2
Vykládaná čelenka	1 V3
Vyšívaná róba	2 V3
Vyšívání pláště	3 V3
Zvířecí kůže	5 V3
Skleněná ozdůbka	5 V1
Ozdobný šperk	5 V2
Polodrahokam	2 V3
Stříbrný šperk	5 V3
Drahokam	2 V4
Zlatý šperk	5 V4

Zvířata a cestování	
Lovecký pes	6 V2
Dobytek	3 V3
Lama	5 V3
Vůz	7 V2
Lod'ka	8 V2
Lod'	7 V4
Cestovní výbava (lano, křesadlo)	8 V2

3: PRAVIDLA HRY

Od stvoření světa vládla přísná pravidla kterým se i bohové museli podřídit. Není tomu jinak ani v *Mythic Battles: RPG*; jako hra na hrdiny, používá systém pravidel dovolující simulovat různé akce prováděné HP.

Zatímco pravidla jsou jednoduchá, mnoho nuancí přináší obohacující možnosti které si zaslouží pozornost.

HODY KOSTKAMI

Když hráč ohlásí že jeho HP vykonává běžnou, všední a nenamáhavou činnost - jako nasadit si zbroj v klidu ve svém domě - pokaždé uspěje. Ve stejném duchu pokud se pokouší o akci zcela nemožnou - zvednout palác jeho holýma rukama - automaticky uspěje.

Mezi těmito dvěma možnostmi je nesčetné množství případů, kdy je výsledek nejistý a má dopad na to, jak se příběh vyvine. V takovýchto případech Vypravěč požádá hráče o hod aby se určila, zda uspěje či nikoli. A tedy kostky přicházejí do hry: když se HP snaží vykonat akci která může stejně snadno uspět ale i selhat, a úspěch má opravdový dopad na hru!

POUŽÍVANÉ KOSTKY

Mythic Battles: RPG se hraje pouze s šestistěnnými kostkami. Nicméně trochu jinak než běžně:

- Šestka je považována za 0
- Hodnoty se tak pohybují mezi 0 a 5

Pro hladký průběh hraní by měl každý hráč mít asi tučt kostek.

HOD KOSTKAMI

Když se háže pro určení výsledku akce, měl by hráč určit, někdy za pomoci Vypravěče, který Rys a Dovednost použije (včetně případného Zaměření). Poté hodí tolika kostkami kolik je součet těchto hodnot.

- **Hod = Rys + Dovednost (a Zaměření)**

Výsledek se hodnotí podle následujícím způsobem:

- Každá kostka se počítá **jednotlivě**, slučováním výsledků získaných během hodu.
- Kostka ukazující 0 se **dává stranou**.
- Kostka s hodnotou 1 až 4 může být **odstraněna pro zvýšení o + 1** hodnoty jiné kostky. Odstraněná kostka se pak dá stranou. Není žádné omezení kolik kostek může být odstraněno během jednoho hodu. Je možné **použít více + 1 bonusů na stejnou kostku**, a je stejně tak možné **zvýšit hodnotu kostky nad 6**.

- Každý stupeň Zaměření může být použit aby hráč při **odkládání kostky s hodnotou 0 zvýšil hodnotu jiné kostky o + 1**.
- Hodnota **5** může být **přehozena**. 5 může být získána **přírozeně** nebo **odkládáním kostek pro zvýšení hodnoty jiné kostky na 5** která pak může být použita pro přehoz stejně jako "přírozená 5".
- Hráč musí rozhodnout kolik 5-ek přehodí než začne házet. Nemusí nutně házet všemi jeho 5-kama. V závislosti na obtížnosti akce nebo čeho chce dosáhnout (jednoduchý Úspěch nebo mnohonásobný Úspěch), může si své 5-ky ponechat.
- Nový výsledek kostky která měla hodnotu 5 - ať už přírozeně nebo nahromaděním bonusů z jiných odložených kostek - **přidává oněch již získaných 5**.
- Přehozená kostka která má hodnotu 0 se považuje za 0 a je **odložena stranou**.
- Jak jsou 5-ky přehozeny (**jedenkrát**), je možné znovu **odstraňovat kostky** - včetně těch které k přehozu nebyly použity.

Nakonec se hráč podívá na výsledek každé kostky: všechny které mají vyšší nebo stejnou hodnotu než je obtížnost jsou považovány za Úspěch. Obecně řečeno jeden Úspěch stačí pro dokončení akce. Pokud není žádný úspěch dosažen, akce selhala.

JEDNODUCHÝ HOD

Jednoduchý hod se provádí když HP vykonává akci které nikdo aktivně neopouje. Vypravěč pak určí **obtížnost**: hodnotu která musí být překonána (nebo alespoň dorovnána) aby akce skončila Úspechem.

Vypravěč bere na vědomí k určení obtížnosti toto:

- Samotnou obtížnost úkonu který je prováděn. Složení několika veršů k svedení ženy je jednodušší než sepsat celou ságu. Přeskok přes bystřinu je jednodušší než jedním skokem překonat propast která je stejně široká jako je hluboká.
- Vnější podmínky které mohou akci ovlivnit. Tyto podmínky mohou být nepříznivé (špatné počasí, omezený čas, nevhodné nástroje...), a obtížnost se zvyšuje; nebo příznivé (vnější pomoc, přizpůsobené nástroje, vhodné počasí...), a tom případě se obtížnost snižuje.

Jednoduchý hod je zapsán takto:

- **Hod = Rys + Dovednost / Obtížnost**

Vypravěč může použít tabulku uvedenou níže pro určení obtížnosti. Pak je možné správně uvážit hodnotu odpovídající daným podmínkám.

Obtížnost akce	
Jednoduchá	5
Průměrná	6
Komplikovaná	7
Obtížná	8
Hrdinská	9
Epická	10
Božská	11

POZORUHODNÝ ÚSPĚCH!

V Mythic Battles: RPG může HP jednoduše uspět v jejich akcích, zvláště pohybuje-li se na poli svého zaměření dokud je Obtížnost rozumná. Možnost odkládat kostky pro zvýšení ostatních, přehazování 5-ek a samozřejmě díky Hrdinským vlastnostem, činí dosažení Úspěchu jednoduchým.

Ale v tomto podání se nepočítá zda-li akce uspěje, ale jakým způsobem dosáhne vítězství! HP je šampion jehož poslání je inspirovat druhé v těchto těžkých časech. Jsou to koráby naděje. Nemůžou si dovolit jen o vlásek dosáhnout kompromisu; jejich předvedení musí být výjimečné, podivuhodné a hrdinské! Potřebují dosáhnout jejich cílů pomocí třech, čtyřech, pěti nebo šesti úspěchů přinejmenším, a ukázat tak epické činy.

V tomto duchu jsou hráči nabádáni k pokusům o akce, které jsou riskantní nebo nejisté, ale mohou mít dlouhodobý vliv na morálku, pokud uspějí. Prostřelení šípu skrz tučet zkřížených seker, hledání cesty skrz nejzamotanější labyrint co kdy byl postavený, atd. Toto jsou činy které vytváří legenedy těch nejslavnějších mužů a žen! A samozřejmě, Vypravěč se nesmí rozpakovat dávat obtížnosti 9 nebo 10 aby oponovat této drzosti. Konec konců, vítězství bez oběti je výhra bez slávy... Obdobně se hrdina stává jen z toho, kdo čelí překážkám, které jej vybičují k nadlidským činům přepsaných do básní a ód.

Vyložení Úspěchu

Uspět při hodu - znamená získat alespoň jeden úspěch - je samo o sobě odměňující; HP může vykonat akci, ačkoli může být zajímavější zhodnotit škálu úspěchu.

Tento způsob, je-li získáno více Úspěchů, říká úspěšný hod "ano, a...": **ano** akce se povedla, **a** její výsledek pomohl získat více než se očekávalo.

Vezměme si za příklad HP která se potřebuje vplížit do zbořeného chrámu aby zjistila, jestli je Chikomekoatl uvnitř: a má úspěšný hod s třemi úspěchy! **Ano**, podaří se mu dostat do chrámu, **a** nalezne Chikomekoatla téměř okamžitě (bez ztráty času jeho hledáním) / povšimne si ksiuhkoatla, který se usídlil uvnitř, aniž by ho probudil

(čímž se vyhne nebezpečnému setkání) / zapamatuje si rozložení místností (což sníží obtížnost pozdější akce osvobození Chikomekoatla / atd.

Výhody získané z úspěšného hodu mohou mít následky, které jsou příběhové (HP získá více informací), nebo technické (náročnost následující akce s níží). Určení výhody by mělo odpovídat počtu úspěchů a Vypravěč by měl vzít na vědomí i hráčovi nápady. Vyložení Neúspěchu

PROČ VYKLÁDAT NEÚSPĚCH?

Cílem tohoto pravidla je nezarazit příběh kvůli nešťastnému hodu. Příběh musí pokračovat a často bývá mnohem zábavnější HP pomoci vystavět z komplikací, které vytvoří nepředvídané rozvinutí příběhu, než přerušit spád.

To neznamená že HP vždy všechno překoná! Naopak; bezpochyby je to více stresující (a vzrušující) pracovat s následky "ano, ale..." než zjistit, že se nemáte kam hnout.

Ve všech případech však zůstává Vypravěč v roli toho, kdo rozhodne jak se neúspěch vyloží.

Vyložení Neúspěchu

Neúspěch při hodu - nezískání Úspěchu - nemusí nutně znamenat že akce selhala! Někdy to znamená že ne všechno vyšlo tak jak mělo, bez toho aniž by nebyl dosažen hlavní cíl akce.

Neúspěch při hodu je pak vyložen jako "ano, ale..."; **ano** akce uspěla, **ale** objevily se jiné překážky - které se více či méně staví do cesty cílům HP.

Když se vrátíme zpět k našemu příkladu s chrámem a Chikomekoatlem, kterého je třeba osvobodit: neúspěch neznamená, že se HP nedostane dovnitř. **Ano**, vplíží se dovnitř, **ale** nepodaří se jí hned objevit Chikomekoatla (čímž ztratí cenný čas) / přiláká pozornost ksiuhkoatla (a bude muset svádět boj nebo utíkat) / ve spěchu způsobí narušení budovy, která se začne řídit (a bude tam muset provádět obtížnější hod aby se z této pasti dostal) / atd.

Komplikace vzešlé z neúspěšného hodu musí mít následky, které jsou příběhové (HP je nucena změnit plány nebo si pospíšet) nebo technické (obtížnost následující akce se zvýší, je-li to relevantní).

Příklady

Kzoko se snaží projít džunglí do jiného města, přičemž deštivé počasí doprovázené silným větrem tuto cestu stěžují. Hrdina se pokouší prodrat skrz navzdory tomuto marastu.

Běžně by tento počín byl počítán jako jednoduchý (obtížnost 5). Tato část džungle je prošlapaná a skutečně nebezpečných zvířat je tu pomálu. Nicméně počasí zkomplikovalo tento úkon a tak se Vypravěč rozhodne zvýšit obtížnost na 6.

Kzoko má 2 stupně v Obratnosti a 2 stupně v Přírodě (se Zaměřením na Hledání cest na 2). Alex tedy vezme 4 kostky a hodí; padne mu 0, 3, 3 a 5. Kostka s 0 by se dala stranou ale Zaměření na Hledání cest dovoluje ji odstranit a tím získat + 1 a Alex se rozhodne odstranit ještě jednu 3 a přidat další + 1 k druhé 3 a změnit ji na 5. Pak přehodí dvě kostky s 5 které dopadnou na 1 a 4; nakonec tedy získá 6 (5 + 1) a 9 (5 + 4), to jsou dva Úspěchy.

Kzoko tedy uspěl v jeho počínu a drobnou výhodou; nejen že se dostane do městečka, ale může místní varovat před tlupou banditů schovávající se nedaleko, kteří se po západu slunce chystají na rabování. Místní budou vděční, že mají čas se připravit a Kzoka jistě odměna nemine.

Etzli se rozhodne vyhledat léčivé rostliny aby zastavila náказu šířící se v osadě lovců mířící do nedalekého lesa nechvalně známého pro neklid v sobě skrývající. Vypravěč má za to že les prosáklý mystérii minulosti v sobě stále chová nebezpečí; nastaví obtížnost na 7.

PRÁCE S LIDMI

U herního stolu není neobvyklé pro jisté hráče (ať už mladé, začátečníky, stydlivé nebo nejisté) zahrát svoji postavu v první osobě nebo vést dialog s CP nebo jistou HP ve skupině. To by nemělo být znevýhodněno. I když je vždy lepší pro atmosféru aby se každý pokusil co nejlépe ztvárnit jeho HP, důležité je, aby skupina spolu zažila zábavu bez toho aby se na někoho shlíželo z patra.

Dovednost Společnost a Zaměření, které je od ní odvinuté, slouží jako berlička. Pro hovorné hráče slouží jako ukazatel možností, ale pro ty málomluvné a ostýchavé je to cenná náhražka.

Při použití Dovednosti (ať už jednoduchém nebo při protihodu na lhaní CP, například) je hod cennou pomůckou pro tyto hráče a Vypravěč by je měl navést použít vlastnosti jejich HP aby je trochu po trochu podpořil. Zmírněním této nevýhody v sociální oblasti pomáhá Vypravěč tišším hráčům aby si užili hru bez toho, aniž by byli penalizováni za jejich uzavřenost.

A kdo ví jestli získáváním jistoty kapku po kapce neskončí jako největší hvězdy pódia?

Etzli má 3 stupně v Úsudku a 4 stupně ve Vědě (se Zaměřením na Alchymii na 2); neměla by tedy mít žádné problémy při získávání bylin, které potřebuje. Klára si vezme 7 kostek a hodí: padne jí 0, 0, 0, 1, 2, 2 a 3 - no hrůza! Její Zaměření na Alchymii ji dovoluje změnit dvě 0 na + 1 - poslední 0 se dá stranou bez užítku. Klára

použije její + 2 aby změnila 3 na 5. Pak přehodí znovu ale dostane další 0 kterou musí dát stranou! Její zbylé kostky nestačí aby dosáhly na hranici obtížnosti a tudíž neuspěje.

Vypravěč nicméně rozhodne - s ohledem na Etzliiny dovednosti - že se mladé ženě podaří najít alespoň zakrslé rostliny. Ty může použít k míchání léku, ale to bude těžší než obvykle a tak se obtížnost hodu na přípravu lektvaru zvýší. Vypravěč se stejně tak může rozhodnout bez ohlášení, že postava najde něco na přípravu lektvaru, ale to bude mít silné a nežádoucí vedlejší účinky.

CHÓR

V řeckých tragédiích je skupina herců pojmenovaných Chór, kteří komentují události hry a rozhodnutí hlavního představitele, a tak vyjadřují co má publikum cítit, nebo přináší pohled autora.

Když je HP oddělená během jistých scén, hráč je pobídnut zůstat u stolu. Ti, jejichž hrdinové nejednají ve stávající scéně se mohou stát Chórem: Mají právo komentovat akce HP, které jsou středem pozornosti a kritizovat jejich volby svým povzbuováním, nářkem či žalozpěvem na špatných hody, oslavným křikem při dosažení význačného skutku... Také je Chóru dovoleno prudit aktivním hráčům na scéně, znázorňující hlas Osudu. A samozřejmě je nutné přehrávání!

PROTIHODY

Když se HP pokouší o akci, ve které je zahrnuta třetí strana, musí učinit **protihod**. Vzájemně se narušující akce mohou být různé:

- **Překažení:** osoba se aktivně snaží zabránit úspěchu akce HP, snažící se o její neúspěch.

Například hrdina se snaží podniknout dav aby se semkl pod jeho vedení, ale politik to přeruší a pokusí se jej veřejně znevážit.

- **Soupeření:** osoba se snaží překonat akci HP a být lepší než ona.

Například veršorytec je vyzván na soutěž ve veršování jiným básníkem, a ti dva se překonávají před porotou, kdo z nich je lepší.

Obecně Protihody způsobují, že vyhodnocení akce má vítěze a poraženého.

V *Mythic Battles: RPG* je **protihod vyhodnocován stejně jako jednoduchý hod**, až na to, že obtížnost je závislá na vlastnostech jedince, který zasahuje do akce. Ve většině případů bude HP provádět protihod proti CP ať už je to ona kdo začal akci nebo se jí stají navzdory. Proto to je **HP kdo provádí hod kostkami a CP**

nastavuje obtížnost, tak se může Vypravěč soustředit na příběh.

Obtížnost odpovídá součtu hodnoty Rysu a Dovednosti CP nevyšší o 1 pokud CP má Zaměření, které se dá použít k oponování (nehledně na hodnotu tohoto Zaměření). Rys a Dovednost můžou být ty samé které používá HP k hodů (závod v běhu kde je použita Ráznost a Atletika) nebo úplně rozdílné (Obratnost + Zločin HP pro kradný pohyb za zády CP, která k hodů použije Úsudek + Přírodu).

- **Obtížnost protihodu = Rys + Dovednost CP (+ 1 jestli je použito odpovídající Zaměření)**

Jsou-li dvě HP které si navzájem vzdorují, měli by se rozhodnout kdo začal oponovat; bude to tento hráč co hodí kostkami zatímco obtížnost bude založena na součtu Rysu + Dovednost (1 1 je-li použito Zaměření) HP začínající akci.

CO KDYŽ I VYPRAVĚČ CHCE HÁZET?

Pokud chce i Vypravěč házet kostkami za CP, které jsou více význačné, může si tak zvolit. Obtížnost protihodu se pak zakládá na vlastnostech HP. Kdokoli hádí větší počet Úspěchů, vyhrává. Pro protihody mezi HP je možné použít stejnou metodu.

Průměrné obtížnosti

Vypravěč nemusí nutně mít a trávit čas vyčíslováním vlastností každé CP která může oponovat hrdinům. Zajisté pro důležité protagonisty si Vypravěč na zapsání vlastností čas najde, ale je velké množství ostatních lidí na pobřeží a po celé zemi, že není nezbytné propočítávat všechny technické detaily.

Pro nastavení obtížnosti těchto CP zatažených do konfliktů s HP, může Vypravěč nahlédnout do tabulky "Obtížnosti protiakcí" a zvolit hodnotu odpovídající umu CP se kterou se ovlivňují.

Například vyjednávání nízkých cen s horlivým a chtivým obchodníkem odpovídá hodnotě 7. Zadržení zraněného hraničáře než dosáhne vesnice, aby místní varoval nebude těžší než 5 kvůli jeho aktuálnímu stavu.

Tady je příslušná tabulka.

Obtížnost protiakce	
CP s nízkou dovedností	5
Průměrná CP	6
Obdařená CP	7
Talentovaná CP	8

CP s obtížností 9 nebo 10 je obvykle hlavní postavy pro které má Vypravěč bezpochyby vytvořené deníky.

Příklady

Ahuik je sledována na ulicích městečka více než podivnou postavou. Mladá žena se rozhodne jej setřást a schovat se, a tak musí provést protiho.

Klára vezme počet kostek odpovídající součtu Ahuičiné Obratnosti (3) a Zločinu (2) - dohromady 5. Je na Vypravěči rozhodnout obtížnost podle dovednosti bandity. To učiní na základě toho, že bandita je jen druhořadý bandita. Obtížnost bude tedy 5. Klára provede hod s výsledkem 0, 1, 3, 4 a 4. Díky jejímu Zaměření v Nenápadnosti může přeměnit 0 na + 1 a změnit tak jednu 4 na 5, také odloží 1 a zvýší i druhou 4 na 5. To samo o sobě jí získá 2 Úspěchy, a tak je spokojená a rozhodne se dále nepřehazovat její 5-ky.

Díky proleteným uličkám se jí podaří setřást jejího pronásledovatele.

POUŽITÍ HRDINSKÝCH VLASTNOSTÍ

Hrdiské vlastnosti nabízí HP způsob ovlivnění výsledku hodů kostkami, aby je učinil co nejvíce pozoruhodnými jak to jen jde! Tyto vlastnosti jej přetváří v hrdinu, který vystupuje nad běžné smrtelníky, dává tedy smysl že mu pomohou překonat sama sebe aby uspěl jako v epickém příběhu.

PŘÍDOMEK

Přídomek definuje konkrétní přednost HP a oblast we která na první pohled vyniká.

- Když se hráč háže na akci spojenou s Přídomek jeho postavy, může ovlivnit jeho hod tak, že **kostky které se rozhodne odstranit přidají bonus + 3** (namísto běžných + 1). Tento bonus může být přiřazen jedné kostce nebo libovolně rozdělen dle hráčova přání. **Nicméně 0 přeměněné Zaměření dávají pořad jen + 1.**
- Pokud přijde Přídomek do hry v pasivní formě (například v případě protihodu), **Kostky ukazující výsledek 1 nebo 2 jsou dány stranou jako by to byly 0.**

Příklady

Kzoko je zavolán spolu s ostatními hrdiny aby osvobodil rukojmí zadržené v táboře banditů, musí tak přijít s plánem jak nenápadně proniknout dovnitř - dětská hra pro hrdinu takového kalibru.

Tábor je dobře organizovaný a banditů je mnoho: Vypravěč zvolí obtížnost 7. Alex využije Kzokovy Moudrosti 4 a jeho Dovednosti Znalosti 3 (se Zaměření

na Strategii 2), aby si vzal 7 kostek. Připomene Kzokův Přídomek "Jaguáří velitel", který se sem perfektně hodí. Vypravěč souhlasí. Alex hodí kostkami a padne mu 0, 0, 1, 2, 3 a 4. Jeho Zaměření na Strategii mu dovoluje přeměnit jeho dvě 0 na +1. Díky jeho Přidomku je každá odložená kostka +3! Alex odloží 1 aby zvýšil 4 na 5 a také 3 na 5 (rozdělí první +3 na +1 a +2). Poté odloží první 2 aby zvýšil druhou 2 na 5.

Poté se rozhodne přehodit tři dostupné 5-ky, které ukáží 1, 2 a 3 pro výsledek 6 (5 + 1), 7 (5 + 2) a 8 (5 + 3). Alex použije zbylých +2 získaných s dvěma 0 přeměněných jeho Zaměřením k zvýšení 6 na 8. A tak Kzoko získává 3 Úspěchy!

Těžko bude pro hrdinu obtížné vytipovat slabá místa v rozmístění banditů a předložit plán na proniknutí do jejich tábora.

BÁJNÉ PŘEDMĚTY

Sdílení Zápalu s Bájným předmětem jej doslova oživuje.

- Když hráč používá Bájny předmět, **háze dvěma kostkami navíc**.
- Přejde-li Bájny předmět do hry v pasivní formě (například v případě protihodu), **zvýšuje obtížnost hodu o 2**.

Případ zbraní - útok a obrana

Kdy je určený Bájny předmět HP, hráč musí velice přesně popsat případ, kdy je možné využít bonusové kostky jím poskytnuté. Bájny předmět by měl mít jen jeden způsob, jak jej nositel může příznivě použít k hodu.

Například: lyra s božskými tóny která poskytuje 2 kostky navíc pro hod na Působení + Umění. Nebo prsten neviditelnosti který přidá 2 kostky k hodu na Obratnost + Zločin.

Zbraně představují konkrétní příklad, jelikož mohou být použity k útoku a k obraně jedince, jako meč který dokáže jak dobře sekat, tak rány vykrývat. Tudíž má-li HP na výběr zbraň jako Bájny předmět, musí být určeno, jestli bude ovlivněn útok (2 kostky navíc) nebo obrana (zvýšující Obranné hodnocení o 2).

Bájny předmět který si hráč přeje dedikovat pro ochranu HP (většinou zbroje, ale mohou to být i náhrdelníky a jiné šperky nebo oblečení) přidají 2 k hrdinově Obraně.

Obecně řečeno, HP nemůže zdvojit účinek dvou Bájnych předmětů, jsou-li identické; je nemožné přidat 4 podpůrné kostky k hodu nebo zvýšit obtížnost protihodu o 4

Příklady

Během útoku na tábor namíří Kzoko jeho luk na hromadu vinných měchů obsahujících alkohol. Doufá, že ohnivý šíp který se chystá vypustit zažehne oheň a způsobí zmatek v táboře a dovolí tak Ahuice osvobodit vězně.

Výstřel nebude snadný: je noc, Kzoko je celkem daleko a mnoho překážek stojí v cestě střely. Vypravěč proto nastaví obtížnost na 9 - výzva i pro hrdinu. Alex použije Kzokvu Soudnost 3 a jeho Boj na 3 (se Zaměřením na Luk 2) a vezme 6 kostek. Vezmeme-li v úvahu že hrina používá jeho Bájny předmět, přidá 2 kostky a získá tak dohromady 8. Hodí a padne mu 0, 0, 0, 2, 3, 3, 5 a 5. Dvě 0 se stanou +1 díky jeho Zaměřením na Luk a tento součet pomůže změnit první 3 na 5. Alex přehodí jeho tři 5-ky které se zastaví na 2, 3 a 3, což dává konečný výsledek 7 (5 + 2), 8 (5 + 3) a 8 (5 + 3) Alex odstraní 2 a přemění jednu 8 na 9 a pak 3 aby změnil i druhou 8 na 9. To přináší konečně 2 Úspěchy.

Kzoko navzdory nepříznivým podmínkám dokáže zasáhnout měchy které chytanou plamenem a zasejí zmatek do řad banditů, což poskytne Ahuice výtečné odvedení pozornosti.

MAGIE

Magie je trochu odlišná Hrdinská vlastnost jelikož je výsledkem učení a skládá se ze čtyř rozdílných přístupů.

Magie života

Magie života dovoluje HP léčit téměř božskou silou, projevenou ve znalostech lektvarů a zařikávání.

- HP která se věnuje magii života zcela léčí své pacienty; **obnovuje jejich Vitalitu (navrací veškeré body Vitality) a odstraňuje všechny neduhy a jedy**. Tento efekt může využít **tolikrát za sezení, kolik je její hodnota Moudrosti**.

Používání magie života je komplexní záležitost vyžadující jak čas tak soustředění. Není možné ji použít v průběhu bitvy - ledaže by z ní unikla.

HP může tuto magii použít i na sebe.

Magie přírody

Díky magii přírody může HP stvořit rozličné lektvary (léky, posilovky, jedy, toxiny...) za použití přísad které má k dispozici - byliny, léčivé rostliny, minerály...

- HP zabývající se magií přírody **má k dispozici jednu dávku přípravku dle vlastní volby**, ať už smíchanou dopředu během mezidobí, či zdlachněnou na místě z dostupných přísad. Tento efekt může využít **tolikrát za sezení, kolik je její hodnota Obratnosti**.

Příklady přípravků jsou uvedeny v Kapitole 2 - Vybavení.

Prokletí

HP může za použití jistých rituálů které jsou vesměs zakázané (rytí kleteb, mučení panenky...) uhranout osobu.

- HP se musí rozhodnout v které oblasti bude kletba na osobu působit, vybráním jednoho z pěti Rysů. Kletba způsobuje **ztrátu 2 kostek** na všechny hody využívající daný Rys (nebo **sníží obtížnost o 2** protihodů založených na daném Rysu). Kletba trvá celý den. HP může tento efekt využít **tolikrát za sezení, kolik je její hodnota Působení**.

Výběr Rysu který je ovlivněn kletbou způsobuje následné utrpení:

- **Ráznost:** HP přivolá soužení k oslabení těla oběti.
- **Obratnost:** HP způsobí že končetiny oběti jsou třaslavé a nejisté.
- **Moudrost:** HP zatíží ducha oběti trápeními a nočními můrami.
- **Úsudek:** HP ovlivní smysly oběti způsobující hluchotu, slepotu...
- **Působení:** HP vysaje krásu ze své oběti nebo ji učiní přehlédnutelnou.

Věštění

Je-li přečtena dráha hvězd, přebrány vnitřnosti, vyloženy sny nebo jsou-li použity omamné látky, HP zachytí obrazy budoucnosti více či méně jasně.

- Věšticí HP může **přehodit ověření** nebo **si vynutit přehození hodu proti ní**, než se hod začne upravovat (přehoz, odkládání kostek, atd...). Zahlédla střípek tohoto vzácného okamžiku během vzývání (které mohlo proběhnout předem nebo přišlo v daný moment ve formě znamení nebo vize) a tak může lehce ovlivnit koloběh událostí. Hráč nechá hozené kostky na stole. Pak vezme stejné množství jiných kostek a též s nimi hodí. Hráč věšticí postavy pak vybere s kterou hromádkou se bude dále pokračovat. HP může tento efekt využít **tolikrát za sezení, kolik je hodnota jejího Úsudku**.

HP může pomoci jinému (nejvíce jiné HP) těžit z její magie, v případě že proctví zahrnuje tuto třetí osobu. A je to pak tento druhý hráč který rozhoduje, který hod se bude házet znovu a která hromádka bude použita. Toto použití se taktéž počítá do limitu jasnovidce.

Příklad

Bandité, kteří obývali tábor se chystají utéct a rukojmí jsou osvobozeni. Avšak během útoku byl jeden z hrdinů, Nochtli, vážně zraněn; krvácí a vypadá to že si jej vezme smrt.

Léčitelka však odmítá jej nechat zemřít. Použije svoji

magii života vkládající obě ruce na jeho otevřené rány a odřikávající starodávné zaklínadlo. Tímto navrátí všechny body Vitality Nochtlimu nazpátek a jeho rány přestanou krváčet jak se zacelí nadpřirozenou rychlostí.

Náčelník banditů byl zajat a Kzoko si jej přeje vyzpovídat aby zjistil, jestli má jeho skupina poblíž nějaké úkryty odkud by mohli vést protiútok. Ale je těžké se mu dostat pod kůži a odmítá mluvit. Ahuik dostane nápad jej přimět vypít oslabující lektvar, který by zlomil jeho ducha a on by prozradil, co ví.

Mladá žena tak přivolá síly magie přírody. Nacházejíc se vprostřed lesa stráví chvíli hledáním správných bylin na recept, který si představila. Připraví lektvar a podá dávku banditovi, který po pár chvílích upadne do letargie během níž vypoví Kzokovi, co potřebuje vědět.

POUŽITÍ VÝTEČNOSTI

Právě díky Výtečnosti může HP dosáhnout dokonalosti jejich činů a myšlenek. Je hlavní ctností přinášet hodnoty starých časů kdy hrdinové a velikáni brázdili zemi.

- **Když HP použije 1 bod Výtečnosti k hodu, automaticky získává 1 úspěch.**

Není žádné omezení na to kolik bodů Výtečnosti může být použito na jeden hod. Jeden stačí k zajištění úspěchu akce (i když o fous), nicméně někdy chce hráč posílit nebo vyzdvihnout úspěch, například vprostřed bitvy.

Avšak pozor: Výtečnost se neobnovuje. Body které jsou použity se nevrací.

Jediný způsob jak získat další body je koupit za Zápal. Není žádné omezení na to kolik může mít postava bodů Výtečnosti.

SOUBOJ!

Země jsou nebezpečné. Nejen že nestvůry z bájí brázdí krajiny, zasévající hrůzu a zkázu, ale v těchto bouřlivých časech je i člověk na člověka jako kat. Drancovatelé devastují odlehlé obce a města se zaplétají do krvavých bojů. A to nebereme v úvahu bohy. Je nutnost se umět bránit, aby člověk přežil.

Souboj je zvláštní dění v *Mythic Battles: RPG*, jelikož HP často dávají všanc své životy a v neposlední řadě jejich bezúhonnost. Pravidla pro boj se opírají o již zmíněné - zejména o protihod (příčemž v tomto případě CP háží) - ale s jistými nuancemi které dávají prosto projevení síly a důmyslu epických střetů které z lidí dělají hrdiny.

ČLENĚNÍ ČASU V PRŮBĚHU SOUBOJE

Jakmile boj započne, je čas vnímán jinak; akce které zaberou jen pár vteřin jsou zpomaleny do krajních mezí

aby mohly být vzaty na vědomí.

Během této fáze se z Vypravěče stává i rozhodčí a je v jeho kompetenci řídit čas.

Kola

Kolo začíná když první představitel boje započne svoji akci, a skončí když všichni zúčastnění vypotřebovali svoje akce.

Kolo trvá asi třicet vteřin.

Akce

Akce je definována jako množství času potřebné pro HP dokončit jednoduchý úkon; obvykle útok či pohyb, ale také tasení zbraně, sebrání předmětu, atd.

HP může během kola většinou vykonat více akcí.

ROZHODNUTÍ STRATEGIE

Úplně první krok v souboji se odehrává před začátkem kola. Je to rozhodnutí strategie která bude použita účastníky boje a též i pořadí které během kola zaujmou.

Je to tedy stěžejní krok.

Hod na taktické možnosti

Hráč provede hod na taktické možnosti, výsledek představuje do určité míry prozřetelnost HP, její schopnost předvídat průběh bitky, připravit se jak nejlépe může, schopnost přizpůsobit se terénu, atd.

Na základě výsledku hodů může hráč rozhodnout, kterou taktiku zaujme kolo za kolem. Obtížnost hodů je 6.

- **Hod na taktické možnosti = Úsudek + Znalosti (Strategie) / 6.**

Úspěchy obdržené v hodů na taktické možnosti vytvoří **taktické příležitosti** HP, rozhodnuté tímto hodem na celý průběh souboje. Tyto zásoby se každý tah obnovují.

PŘEPADENÍ

Když jsou hlavní postavy (HP nebo CP) přichyceni zcela nepřipravení na začátek boje (přepadení, nepředvídaný projev nepřátelství, náhlá zrada, atd.), nemohou provést hod na taktické možnosti během prvního kola a tudíž neprofitují z výhod které plynou ze získání taktických příležitostí. Nicméně další kola již jednájí běžně.

PRŮBĚH SOUBOJOVÉHO KOLA

Na začátku kola hráč rychle popíše akci kterou se jeho HP chystá vykonat, takovým způsobem který odpovídá rozděleným Úspěchům taktických příležitostí (viz níže).

Samozřejmě mohou být tyto prohlášení změněna v reakci na rizika boje.

Používání taktických příležitostí

Na začátku kola boje rozdělí hráč Úspěchy v jeho taktických příležitostech v náznaku jakých intencí bude jednat. Hráč může použít žetony aby zaznamenala svoje Úspěchy.

Použití Úspěchů taktických příležitostí poskytuje následující efekty:

- **Jednej rychle:** 1 Úspěch zvyšuje hodnotu Iniciativy HP o 1.
- **Jdi do útoku:** 2 Úspěchy poskytují hráči 1 kostku navíc na každý útočný hod v tomto kole.
- **Zůstaň v obraně:** 2 Úspěchy zvyšují hodnotu Obrany hráče o 1.
- **Udeř s přesností:** 2 Úspěchy dovolují hráčovi snížit Ochrannou hodnotu jedné zbroje o 1.

Je možné tyto efekty kombinovat. Tudíž použitím Jdi do útoku a Zůstaň v obraně může hráč napodobit útok orlích válečníků vyzbrojených kopím a dobře krytých štítem. Spojením Jednej rychle a Udeř s přesností představuje lučištníka s rychlou rukou a jistým okem, atd.

Použitím taktických příležitostí tak postava otevírá opravdové strategické pole: využije HP Iniciativy aby jednala častěji nebo aby udeřila první? Projeví se jako zbesilý útočník bez slitování pro získání výhody?

Na konci souborového kola se taktické příležitosti smývají a jsou stanoveny znova další kolo.

POPISUJ!

Vyhodnocení boje může vyžadovat množství hodů kostkami, na úkor strhujícímu boji a zapadnout tak do bahna nudných hlášení čísel...

Aby se tomu předešlo, máme tu jednoduché řešení: popisujte! Ani Vypravěč ani hráči by neměli sklouznout k jednoduchému házení kostek doplněným tupým "Útočím". Musí vysvětlit co jejich HP nebo CP dělají dostatečně podrobně a vykřesat jiskru, která podpoří fantazii ostatních!

Různé stránky postavy toto mohou vyzdvihnout: vícero akcí, Bájně předměty, Přídomky a dokonce zbraně mohou jednoduše pobídnout květnatý popis dění. Nerozpakujte se použít body Zápalu jako odměnu pro hráče, který se takto rozvášní.

Vypravěč a hráči by se měli ponořit do světa mýtů, aby okořenili bojovou scénou!

Sestavení pořadí akcí

Je čas stanovit pořadí na základě Iniciativy podle které jednájí účastníci boje.

Pořadí akcí HP je stanovené hodnotou její **Iniciativy**.

Účastník s nejvyšší Iniciativou může během kola jednat jako první. Všechny postavy se řadí v sestupném pořadí k určení sledu akcí pro dané kolo.

V případě shodnosti pořadí akcí je HP vždy považována nad CP a tedy jedná dříve. Pokud je shoda mezi HP, jejich jednání považujeme za současné.

Nicméně chce-li HP provést více akcí během kola, může se rozhodnout **rozdělit hodnotu Iniciativy**. To musí být oznámeno před začátkem rozdělování pořadí, než kdokoli oznámí jeho pořadí.

HP může následně rozdělit její Iniciativu na tolik akcí, kolik jen chce, pokud bude součet stále stejný. Nicméně není možné mít stejnou hodnotu dvakrát. Je-li dělena hodnota Iniciativy 6, kupříkladu, HP může jednat v pořadí 5 a 1 nebo 4 a 2 či dokonce 3, 2, 1 - ne však 3 a 3 nebo 4, 1 a 1.

A také je tu omezení akcí které HP může provést během jejího tahu: její hodnota Obratnosti.

- **Nejvyšší počet akcí na tah = stupeň Obratnosti**

Útočení

Jakmile přijde HP na řadu, může provést útočný hod proti svému cíli, kterému čelí, až už na blízko nebo na dálku.

Rys použitý k hodů je závislý na použité zbraní, ale Dovednost Boje je zahrnuta vždy. Obtížnost pak závisí na hodnotě Obrany cíle.

- **Útočný hod = Rys daný zbraní + Boj (Zaměření dle zbraně) / Obrana cíle**

Poškození

Úspěšný hod na útok značí, že útok zasáhl.

Každý úspěch odpovídá 1 zranění cíli, který ztratí odpovídající množství bodů Vitality

- **1 Úspěch útočného hodu = 1 zranění**

KONEC KOLA

Jakmile jsou akce všech zúčastněných vyhodnoceny, kolo končí a může začít nové. Kroky se opakují počínaje hodem na taktické možnosti.

JINÉ AKCE

Mnohé akce mohou útok nahradit - za předpokladu že nejsou příliš dlouhé nebo složité na provedení. Například: sebrání předmětu, tasení zbraně, ústup, atd.

Stejně tak je i možné se pohnout: akce určená pohybu dovoluje hráči překonat asi 100 metrů.

Vypravěč má poslední slovo když přijde na rozhodnutí, zda-li je akce vykonatelná či nikoliv.

Zbraně a zbroje

Zbraně a zbroje hrají během boje důležitou roli. Jsou to nástroje účastníků během potyčky. Tyto kusy vybavení nabízí výhody vyplývající z jejich podstaty

Seznam zbraní a zbroje kterými se HP může vybavit - spolu s technickými vlastnostmi - mohou být nalezeny v kapitole 2.

Zbraně

Zbraně hráči říkají **který Rys mají pro útok použít**. Také poskytuje **Útočné hodnocení**, odpovídající bonus - v rozsahu od + 1 do + 3 - který hráč může rozdělit dle vlastní volby mezi kostky jeho útočného hodu.

Zbroje

Zbroje mají **Ochranné hodnocení**.

To odpovídá **množství zranění které znegují během kola**. Ochrana se počítá na celé kolo, ne útok po útoku.

Například válečník v kvalitní zbroji s Ochranným hodnocením 2 může znegovat první 2 zranění dané kolo. Utrží-li více než začne nové kolo, HP bude ztrácet body Vitality.

Štít

Štít, obzvláště důležitá součást výbavy, je zvláštním případem, jelikož funguje jak pro útok tak pro vykrývání ran.

Štít má tedy jak Útočné tak Ochranné hodnocení.

Na začátku každého kola se musí HP rozhodnout jestli bude štít používat pro rozdávaní ran (pak použije Útočné hodnocení štítu) nebo se s ním bránit (v tom případě se použije Ochranné hodnocení).

PŘÍKLAD

Následující příklad popisuje krok za krokem selé první kolo souboje. Je vědomě jednoduchý používající pouze základní pravidla boje: použití Přídomku, Bájného předmětu nebo magie může věci okořenit!

Kzoko a Ahuik se po nedávném dobrodružství opět vydávají na cesty. Ale jak se tak klidně procházejí, dva

zlověstné stíny se objeví před nimi: pobočníci vůdce banditů, které předtím zneškodnili, doufají v odplatu. Představí se jako Atlakoja jednooký a rychlý Zimuatokl. Souboj začíná! Všichni si hází hod na taktické možnosti. Alex získá 3 Úspěchy pro Kzoka, který si z nich vytvoří taktické příležitosti. Klára hodem získá 4 Úspěchy. Vypravěč má 1 Úspěch pro Zimuatokla a pro Atlakoja žádný - velice skromné taktické příležitosti.

První kolo si Alex rozdělí jeho příležitosti následně: Zvýší Kzokovu Iniciativu o 1 jedním Úspěchem a získá 1 kostku navíc pro jeho útočné hody dvěma Úspěchy. Klára raději zůstane na pozoru a použije 4 Úspěchy pro zvýšení Obrany o 2. Zimuatokl zvyšuje svoji Iniciativu o 1 jeho jediným Úspěchem.

Kzoko má běžně Iniciativu 6, ale jelikož ji zvýšil o 1 jeho taktickými příležitostmi, má 7. Ahuik má svoji Iniciativu 6 nezměněnou. Zimuatokl má Iniciativu 5 kterou zvýšil na 6 díky taktické příležitosti. Atlakoja zůstává s Iniciativou 5. Alex rozdělí Kzokovu Iniciativu, takže hrdina bude jednat dvakrát (jeho nejvyšší počet tahů, jelikož má Obratnost 2); Vybere si pořadí 6 a 1. Ahuik a bandité svoji Iniciativu nedělí.

Kzoko a Ahuik - jelikož jsou HP - jednájí první, společně v pořadí 6. Kzoko se se svým mečem vrhne na Zimuatokla. Alex provádí jeho útočný hod: Obratnost (Rys daný mečem) + Boj + 1 kostka navíc z taktických možností. Díky jeho zbrani má Útočné hodnocení + 3 které může libovolně rozdělit mezi své kostky. Obrana Zimuatokla je 5, Alex získá 3 Úspěchy ale bandita má koženou zbroj která pohltí 1 zranění: a tak ztratí 2 body Vitality. Pak Ahuik zasáhne Atlakoju její dýkou. Klářin hod závisí na Obratnosti (Rys daný dýkou) + Boj, s Útočným hodnocením + 1 pro její kostky, jelikož používá svoji zbraň. Podaří se jí získat pouze jeden Úspěch proti nepřítelově Obraně 5, ale Atlakoja nemá žádnou zbroj a tak ztrácí jeden bod Vitality. Nyní je Zimuatoklův tah podle pořadí 6. Vrací Kzokovi útok a udeří ho svoji sekerou. Pro svůj útok má: Ráznost (Rys daný sekerou) + Boj, ale proti hrdinově Obraně 8 nesvede jeho zbraň ani s Útočným hodnocením + 2 nic - Kzoko je pro něho příliš mocný protivník. Atlakoja (který jedná na pozici 5) se vrhne na Ahuik se stříbrnou dýkou (s Útočným hodnocením + 1): provede hod na Obratnost (Rys daný dýkou) + Boj který skončí 2 Úspěchy proti Obraně 8 (zvýšenou na tuto hodnotu díky taktickým příležitostem) proti mladé ženě - šťastná trefa! Kouzelnice nemá žádnou Ochranu a tudíž přijde o 2 body Vitality.

S vidinou svého kumpána v nouzi se Kzoko rozhodne použít svůj poslední útok (na pozici 1) k odstranění Atlakoji. Zasáhne ho mečem a podaří se mu nasbírat 4 úspěchy! Ochrana bandity mu již toto kolo posloužila a tak ho toto kolo už neochrání: Atlakoja přichází o 4 body Vitality - což je dostačující aby byl skolen, když je jeho Vitalita jen 5.

Kolo končí a může začít nové. Taktické příležitosti všech zbývajících představitelů se vyprázdní a mohou být rozděleny znovu pro příští tah.

POUŽÍVÁNÍ VITALITY

Hrdinové v *Mythic Battles: RPG* vedou nebezpečný a zamotaný život, který je vystavuje nesčetným nebezpečnostem. Ať už je to souboj nebo jiné ohrožení života, není výjimkou utržit újmu či zranění v důsledku proběhlých událostí

SMRT

Když HP ztratí všechny body Vitality, upadá do bezvědomí: skolená zraněním, otrávená jedem, oslabená nad únosnou mez... Ať už je důvod jakýkoli, tělo utrpělo příliš mnoho újmy aby zůstalo při vědomí.

Není-li o ni v tomto stavu postaráno, **HP umíra po tolika hodinách kolik je hodnota její Ráznosti.**

OPAKUJÍCÍ SE ZRANĚNÍ

V pálících plamenech, toxických výparech, lapající po dechu nebo týrán náporů ledových porývů je i hrdina ve velkém nebezpečí! Ztráta Vitality v důsledku těchto příčin pokračuje po čas jim vystavených, kolo za kolem; proto hovoříme o opakujícím se zranění - proti kterému žádná zbroj nechrání.

Na začátku působení zdroje opakujícího se zranění nastaví Vypravěč obtížnost závislou na velikosti nebezpečí (tabulka obtížnosti je uvedena níže). Hráč musí provést **hod na Ráznost proti obtížnosti**: pokud selže, utrpí 1 zranění. Musí opakovat svůj hod následující kolo dokud je vystaven zdroji zranění, s tím že se síla může během kol měnit.

Obtížnost zdrojů opakujícího se zranění	
Slabý plamen, klidná řeka, nepříjemná zima	6
Táborový oheň, hučící řeka, pronikavá zima	7
Silné plameny, silný proud, mrazivo	8
Divoký oheň, bouřlivé moře, mrazne až praští	9
Vír ohně, rozbouřený oceán, smrtelný mráz	10

Příklad

Aby Ahuik zachránila cenné záznamy, vypravila se do starého chrámu pohlceného plameny. Požár teprve začal, Vypravěč tedy nastavil obtížnost na 8. První tah Klára hází hod na Ráznost, ve které má pouze 2 stupně a šťastnou náhodou získá 1 Úspěch.: Ahuik se daří vzdorovat žáru plamenů bez újmy po následující několik vteřin.

Nalezne výklenek, kde jsou záznamy a vrhne se k nim. Klára musí znovu házet na Ráznost, stále proti obtížnosti 8. Tentokrát se jí nepodaří hodit Úspěch: utrpí 1 zranění.

Uchopí vytoužené předměty a vyrazí z chrámu k východu. Vypravěč se rozhodne, že oheň se rozšiřuje a léčitelka není čelí hrozivým plamenům. Klára tak musí házet proti obtížnosti 9! Nepřekvapivě se žádný Úspěch neobjeví a Ahuik ztrácí další bod Vitality. Nicméně se jí podaří uniknout z chrámu do bezpečí, který je pohlcen plameny.

ZOTAVENÍ

Naštěstí pro hrdiny je možné znovu nabít Vitalitu různými způsoby: odpočinkem, léčením a dokonce i za užití magie.

Přirozené zotavení

Vitalita se především obnovuje přirozeně: aby tomu tak bylo, musí HP odpočívat aby nabíla své síly.

Každá nerušená noc kdy HP odpočívá obnoví **1 bod Vitality**.

Ošetřování

Je-li k dispozici kompetentní léčitel, který se může postarat o rány, může HP podstoupit jednou za den léčení.

Léčitel provádí hod na **Moudrost + Věda (Léčení)**, proti obtížnosti stanovené stavem HP. **Každý Úspěch vrací 1 bod Vitality**. Léčení z těchto ošetřovacích procedur se kombinuje s přirozeným zotavením a použitím léčivých lektvarů.

Obtížnost podle stavu pacienta

Pacient má více než polovinu bodů Vitality	5
Pacient má polovinu a méně bodů Vitality	7
Pacient nemá žádné body Vitalitu	9

Má-li pacient lichý počet Vitality, zaokrouhli nahoru

Pokud se léčitelovi podaří stabilizovat pacienta který ztratil všechny své body než podlehe svým zraněním, úspěch hodu pouze stabilizuje pacientův stav: neobhová se mu Vitalita ale už nebude v ohrožení smrti. Později se zotaví díky ostatním ošetřením.

Příklad

Během bouřného dobrodružství se Kzoko těžce zranil. Ztratil více než polovinu své Vitality; zbývají mu pouze 2 body Vitality. Naštěstí se může spolehnout na Ahuik. I když mladá žena již použila svoji magii léčení, stále je schopná léčitelka.

Ahuik si pospíší pomoci svému zraněnému kumpánovi. Klára hodí na Moudrost + Vědu (Medicína) proti obtížnosti 7, vzhledem ke Kzokově stavu. Kostky ukáží 2 Úspěchy a hrdina si obnoví 2 body Vitality. A pak noc kvalitního spánku dovolí obnovit ještě 1 navíc a jeho Vitalita se vrátí na 5, což je téměř horní mez.

POUŽÍVÁNÍ CP

Během sezení *Mythic Battles: RPG* se značná práce sestává z hraní bezpočtu CP, které hrdinové na svých cestách potkají.

Ale ne všechny mají stejný dopad na příběh. Mezi prostým obchodníkem prodávajícím pár sandálů HP, kapitánem lodi který bere skupinu na palubu nebo tajemnou bytostí se kterou se musí utkat je velký rozdíl.

Protože se do zápletky zapojují odlišným způsobem, nechová se k nim Vypravěč po technické stránce stejně. Je dobré je oddělovat aby to Vypravěči ulehčilo práci a mohl se soustředit na vyprávění.

HRDINOVÉ

HP nejsou jediní **hrdinové** kteří v těchto krajích přebývají. Mnozí další se objevují za těchto bouřlivých okolností aby získali svou slávu a pomohli zemi. Někteří hledají své místo v soukolí, jiní věří že naleznou svůj osud a všichni mohou ve střetu s postavami figurovat zajímavým způsobem.

Avšak ne všechny důležité osoby jsou hrdinové! Laskavý král, nadaný stratég nebo osvícený filozof jsou zřejmě velcí představitelé tohoto světa, asle Osud má pro ně připravené jiné cesty. Hrdinové jejichž Zápal žhne, zůstávají v očích bohů vzácnými bytostmi mezi ostatními. Když se Vypravěč rozhodne tuto postavu přivolat na scénu, musí hrát rozhodující roli ve vztahu k HP: spojenci, rivalové, rádci, zapřísáhlí nepřátelé...

Jejich místo ve hře musí být zásadní a zdůvodněné.

Technické detaily

Když chce Vypravěč vytvořit hrdinu CP, postupuje podle stejných kroků jako při vytváření HP.

CP je brána jako hrdina a tudíž má Patronát, Nepřízeň osudu, Slávu a Hanbu (které mohou být spojeny s jednou z postav, obzvlášť pokud se v tažení objevují opakovaně), Hrdinské vlastnosti a body Výtečnosti.

Vypravěč není omezen stejným počtem bodů pro Rysy, Dovednosti a Zaměření nebo Hrdinské vlastnosti: může představit hrdinu který je více ošlehaný a mocnější nebo naopak méně zkušený a slabší než hrdinové hráčů.

A k tomu tito hrdinové - jestli je Vypravěč plánuje používat opakovaně během tažení - mají šanci se vyvinout díky Zápalu získaným během jejich vlastních dobrodružství. K odhadu zkušeností které nahromadí si může Vypravěč představit události, které zažili na vlastní kůži když se zrovna neplácali po ramenech s HP. Je zajímaví vykreslit souběžný vývoj mezi hráčskou a cizí postavou k tomu, aby hráči pochopili, že jejich hrdinové nejsou jediní kteří chodí po zemi, a že existuje mnoho dalších šampionů - a mohou skončit jako spojenci nebo nepřátelé během koloběhu událostí.

HLAVNÍ PŘEDSTAVITELÉ

I když **hlavní představitelé** nejsou hrdinové, hrají tyto CP zásadní roli, zvláště ve vztahu k HP. Do této kategorie zaškatulkuje Vypravěč všechny osoby, které se dají s postavami do styku a budou natolik propracované, že si zaslouží technické zpracování. V této kategorii nalezneme krále, vůdce měst, vlivné kazatele, vrchní velitele, hlavu tlupy banditů, poustevníky kteří mají odpovědi, důstojníky, atd. Ale hlavní představitelé také mohou být běžní obyvatelé venkovských osad, pečliví řemeslníci, vychytralí obchodníci, atd.

Hlavní představitelé jsou zaprvé určení vztahem k HP. Nenápadná CP se může stát důležitou když s ní hrdinové přicházejí často do styku a rozumí si, což může vést k tomu že ji Vypravěč ztělesní i s jejími čísly.

Hlavní představitelé hrají různou roli v *Mythic Battles: RPG*. Mohou se ukázat jako společníci, přátelé, rádci, nepřátelé, těmi po kterých HP touží nebo je nenávidí, atd. To že nejsou hrdiny nesnižuje jejich vliv na příběh. Jelikož nejsou vnímáni jako ti, kteří jsou strhnuti osudem, je jejich život svobodnější než těch vyvolených. Žádné proroctví nepřivádí zkázu a nežene je do strašlivých záhub, a nejsou povinni nést tíži slávy a prožívat dobrodružný život. Hlavní představitelé jsou jakoby pilíře herního světa, představují jistou stabilitu zatímco hrdinové jsou volně poletující duše. V očích HP se stávají zrcadly, kde se vidí bez vlivu Osudu, který je povolal: překrásné tragédie mohou být zrozeny z tohoto spojení (kupříkladu HP byla donucena opustit královnu kterou

milovala aby následovala cestu za Slávou; někdo jiný nechal doma svoji manželku a děti aby je ochránil před svojí Hanbou...).

Technické detaily

Při vytváření hlavního představitele se Vypravěč řídí stejnými pravidly jako pro vytváření HP - s pár výjimkami.

Hlavní představitel nemá Patronát nebo Nepřízeň osudu, Slávu ani Hanbu. To samozřejmě neznamená, že CP nemůže přilákat vliv boha nebo prokletí, a ani to neznamená, že se nemůže proslavit nebo spáchat hanebný čin. Jen k tomu nejsou donuceni Osudem, jelikož ten si jich nijak zvlášť nevšímá.

Ve stejném světle jsou hlavní představitelé prostí Hrdinských vlastností s jednou výjimkou. Vskutku neoplývají Přídomky nebo Bájnými předměty, avšak někteří mohou být věštcí, léčitelé nebo bylinkáři a tak mají sprostředkovanou magii. To však není běžné: je jen pár těch, kteří jsou obdařeni tímto darem. Hlavní představitelé mají body Výtečnosti a někteří jich mají i hodně, ukazující jejich mistrovství a zkušenosti.

Vypravěč může použít libovolné množství bodů k vytvoření postavy, aby odpovídala jeho představám. Letitý král bude mít mnoho moudrosti a moci kterou za léta nashromádal, narozdíl od mladých HP. Vše závisí na Vypravěčově představě.

Ve stejném duchu hrdinské CP, hlavní představitelé - zvláště ti kteří se objevují opakovaně - se mohou vyvíjet a jejich dovednosti rozvíjet. Zde také Vypravěč bere na vědomí jejich živobytí: stratég bojující v mnoha bitvách nabere zkušenosti rychleji než řemeslník, který se stará o svůj obchod.

Nic Vypravěči nebrání přeměnit hlavního představitele v hrdinu, zvláště pokud to hráče překvapí a pomůže to ve značné míře zesílit spád příběhu. A k probouzení nových hrdinů, je mnoho událostí které mohou ovlivnit duši CP a náhle zažehnout vnitřní plamen...

VEDLEJŠÍ POSTAVY

Tato sekce CP zahrnuje všechny lidi, se kterými mají HP krátký a omezený styk. Jsou to obyvatelé kteří lehce překročí cestu hrdiny: obchodník od kterého si pořizují halenu, stráž u městské brány která se ptá na cíl jejich cesty, kapsář který se je pokusí okrást, rybář který je převezme na svém člunu na nedaleký ostrov, dvořan který se podělí o drby atd.

Tyto jednoduché **vedlejší postavy** jsou předurčeny ke stanovenému účelu. Někdy ani nemají jména. Zběžný popis je dostačující; jejich funkce či práce je dostačující k jejich rozeznání. A tak je jednoduché tyto vedlejší postavy zaimprovizovat když je jich třeba a odehrát jejich par než zase zmizí.

Vedlejší postava se může vyvinout v hlavního představitele. To je běžně děje když si hráči oblíbí takovou CP nebo když ji Vypravěč použije více či častěji než prve předpokládal (lépe než vymýšlet odznova náhodného pocestného pokaždé, když je třeba, může se Vypravěč rozhodnout že je to ten, kterého již dřív potkali a drobně zdůvodnit jak se na toto místo dostal.

Technické detaily

Vedlejší postava nemá rozvinuté vlastnosti.

Když je třeba s ní interagovat, použije se tabulka pro "Obtížnost protiakce".

PĚŠÁCI

Pěšáci hrají jednoduchou roli, podobně jako vedlejší postavy, ale jejich interakce s HP je čistě vojenská. Proto jsou někým, kdo je vždy určený k boji - proti hrdinům nebo na jejich straně - a proto se s nimi zachází podle speciálních pravidel.

Pěšáci jsou určeni jako jednotka CP, avšak každý z nich má vlastní duši. Mají jméno a nějak vypadají včetně jejich zbraně, ale jednají jako skupina, ne jako jednotlivci. Pokud člen jednotky pěšáků získá na důležitosti, pak z něho může Vypravěč vytvořit hlavního představitele, například chrabrého leopardího válečníka který vynikne a získá si úctu hrdinů.

Pěšáci přichází do hry při souboji s velkými skupinami vedlejších postav a Vypravěč nechce rozhodovat tah každého zúčastněného jednotlivě. Uchopení jich jako skupinu dovoluje HP vyniknout jelikož každý z nich bude muset čelit několika nepřítelům najednou bez zbytečného komplikování souboje. Takto se dají zvládat obzvlášť epické souboje zahrnující velké množství válečníků, v bitvách hodných těch největších legend!

Technické detaily

Jednotka pěšáků je tvořena 1 až 5 jednotlivci. Chce-li Vypravěč mít více než 5 bojovníků ve hře jako pěšáky, musí je rozdělit na více jednotek. Tudiž skupina 8 banditů braních jako pěšáci se stane 2 jednotkama 4 jednotlivců, nebo 1 jednotka po 5 a 1 jednotka po 3.

Jednotka pěšáků má číselné vlastnosti:

- **Útočný hod:** ten určuje počet kostek použitých během útočného hodu. Standardní hodnota je 5.
- **Útočné hodnocení:** odpovídá počtu členů jednotky pěšáků a chová se stejně jako Útočné hodnocení zbraně. Je to tedy bonus mezi + 1 a + 5 který se rozdělí mezi kostky útočného hodu.
- **Obrana:** značí obtížnost kterou je třeba překonat útočným hodem pro udělení 1 zranění jednotce pěšáků. Základní hodnota je 5.
- **Iniciativa:** je to určené pořadí v kole Standardní hodnota je 5 a nedá se rozdělovat.
- **Počet:** jednotka pěšáků má počet "bodů Vitality" odpovídající počtu jednotlivců kteří jsou její součástí.

Vypravěč může upravit jednotku pěšáků aby lépe zobrazovala schopnosti jejich členů:

- Dobře vytrénovaní nebo vyzbrojení vojáci mají navíc 1 bod na útočné hody.
- Válečníci vybavení štítem a zbroje zvyšují Obranou hodnotu o 1.
- Lehké jednotky a průzkumníci (nebo hraničáři se zbraní na dálku) zvyšují Iniciativu o 1.
- Například jednotka 5 dobře vyzbrojených pěšáků útočící ve formaci se štítem a vybavení zbrojí bude mít následující vlastnosti:

ÚTOČNÝ HOD	6	
ÚTOČNÉ HODNOCENÍ	+5	OBRANA 6
POČET	5	INICIATIVA 5

Během boje nemá jednotka pěšáků hod na taktické možnosti ani taktické příležitosti.

Během kola jednají v odpovídajícím pořadí (bez možnosti rozdělení) a provádí jejich útočný hod. Každý Úspěch způsobuje 1 zranění.

Každé utržené zranění odstraňuje 1 člena jednotky, dokud není celá jednotka pobita (hráč si může vybrat: pěšák může být zabit, zavražděn, na útěku, omráčený...).

Jednotka pěšáků může bojovat po boku HP. V tomto případě je to hráč HP který jedná za jednotku a provádí útočné hody, zaznamenává ztráty, vybírá na koho útočit atd.

Příklad

Kzoko a Ahuik čelí osmi panterům - smečka na kterou hrdinové během svého putování narazili. Tito divocí predátoři mají ve zvyku zaútočit jako první bez ptaní: souboj je nevyhnutelný.

Vypravěč se rozhodne pantery shluknout do skupiny jako

pěšáky. Vytvoří 2 skupiny po 4 a rozhodne že jsou svižní ale ne zvlášť ozbrojení a obrnění. Vlastnosti těchto dvou jednotek budou:

ÚTOČNÝ HOD	5	
ÚTOČNÉ HODNOCENÍ	+4	OBRANA 5
POČET	4	INICIATIVA 6

Na začátku boje hází Kzoko a Ahuik na taktické možnosti pro vytvoření taktických příležitostí. Kzoko získá 2 Úspěchy a tak si zlepší jeho Útočný hod o 1 kostku pro toto kolo. Ahuik získá 3 Úspěchy, nakopne svoji Iniciativu na 7 a zlepší její Obranu o 1.

Kouzelnice jede první. Použije svůj tecpatl k úderu a její útočný hod ukáže 3 Úspěchy: rozpráší 3 pantery v jednotce, které se postavila! Kzoko je HP a i když je iniciativa stejná jako ta panterů, jedná před nimi. Hrdina nemá takové štěstí jako jeho kumpán; i přes kostku navíc a jeho nádherný meč získá jen 2 Úspěchy v jeho útočném hodu - zbavujíc se jen 2 nepřátel.

Je tah panderů, v pořadí jsou 6. Jednotka potýkající se s Ahuik je zkrouhnutá na jediného protivníka a provádí útočný hod 5 kostkami, ale pouze s Útočným hodnocením + 1. Panterovi se Ahuik trefit nepodaří, při její Obraně 7, zvýšené taktickou příležitostí (a při používání dýky). Jednotka napadající Kzoka má stále 2 členy. Její útočný hod získává výhodu Útočného hodnocení + 2 a hází 2 Úspěchy; Kzoko je zaručeně umořen nešťastnými kostkami a je zraněn!

Je čas pro nové kolo.

NESTVŮRY

Termínem **nestvůra** chápeme všechna nelidská stvoření které se dostali na zemský povrch a kterých se (většinou) snaží lidstvo zbavit. Jisté nestvůry jsou unikáty (Teocipaktli, Kselhua...), jiných je povícero (nagualové, cipactli, ahuicotlové...) a dále tací kterým se povedlo se reprodukovat více či méně přirozenou cestou (ksiuhkoatl, kihuateteo...).

Termínem nestvůry také zahrnujeme rasy jako jsou huové, potomci obrů, Kselhua a dalších. Mohou to být i ti posedlí zlými duchy - nagualové.

NESTVŮRY A KMENY

Rozličné nestvůry devedly zplodit potomky - někdy i v hojném počtu! - poté, co se rozšířili po zemi. Většinou se rozmnožují běžným způsobem: ahuicotli. Na druhé straně, některá stvoření jsou duchové mrtvých: nagualové, kihuateta nebo se rozděluje na slabší jedince: Teocipaktli.

Každopádně je jasné, že se mohly objevit potomci Teocipactliho v různých částech země... A pro lidstvo jsou značná hrozba neboť představují výzvu i pro hrdiny!

Obecně jsou nestvůry považovány jako protivníci hrdinů. Nicméně realita je složitější. Samozřejmě některé jsou divoké a nebezpečné příšery, bez špetky inteligence, které mohou být zabity stejně jako divá zvěř. Jiné mají vědomí a sami se rozhodují jestli budou páchat zlo nebo dobro. Teocipaktli je hrozný krokodýl ale nemusí nutně všechny pozřít; kihuatete jsou životu nebezpečné jen v noci.

Technické detaily

V knize jsou poskytnuty technické charakteristiky pro množství známých nestvůr, nicméně Vypravěč může vytvořit jeho vlastní příšery, nebo načrtnout během hry mysteriózní setkání.

Nestvůry mohou být zaškatalkované stejně jako lidké CP: jsou hlavní, vedlejší a ti, kteří bojují v houfech - pěšáci. Některé nestvůry se dokonce mohou stát z jistého hlediska i hrdiny. Toto postavení je nicméně ponecháno jedincům oplývající rozumem a úsudkem.

Tak tedy nestvůry mají Rysy, Dovednosti a Zaměření (i ty, které jsou krvežíznivé, pro ně však v omezené míře...), a odvozené vlastnosti které na nich závisí (Obrana, Vitalita, Iniciativa)... Hrdinská nestvůra bude mít i Hrdinské vlastnosti a body Výtečnosti. Vypravěč může libovolně nastavit stupeň těchto vlastností aby stvořil nestvůru dle svých představ. Nicméně není žádné omezení na vypočítávání těchto statistik jako u tvorby HP: Vypravěč může svým rozhodnutím pozměnit Obranu, Iniciativu a Vitalitu příšer tak, aby odpovídala načrtnutým linkám.

Aby byl jejich podklad čitelný, poznačí si Vypravěč i zbraně a zbroje jeho příšer (to může být zásadní pro ty, kteří používají přirozené zbraně a zbroje, které nejsou popsány v Kapitole 2 - Výbava: spáry, rohy, šupinatá kůže, chitin...) a jasně určit odpovídající atributy (daný Rys, Útočné a Ochranné hodnocení, dosah).

Nestvůry také mohou mít **Schopnosti**, které ukazují jejich možnosti daných fyziologií, které nemohou být popsány jinými dostupnými prostředky: let, sršení blesků, vypouštění dusivého plynu, lákání kouzelným zpěvem... Vypravěč se může inspirovat těmi popsanými u Nestvůr v *Mythic Battles: RPG* aby vytvořil své vlastní.