

# Pravidla pro tvorbu postavy Řád 2013 (v.1.0)

Každý hráč, který se chce zúčastnit hry si musí vytvořit svou postavu. V Echtré je postava určena svou charakteristikou a popisem. Představte si, že píšete nějakou fantasy knížku a rozmýšlíte si, jaký by měl být hlavní hrdina. Příprava postavy je úkol nelehký, a proto byste mu měli věnovat dostatek času.

## *Historie postavy*

Naprostou nutností stručná historie postavy. Vaše postava tím mnoho získá. Zde si můžete navymýšlet prakticky cokoli. Podmínkou však je, aby vaše postava zapadala do světa, historie a reálií světa Feldaru (viz legendy) a musí odpovídat výběru schopností a dovedností postavy.

## *Jak postupovat při tvorbě postavy*

Než začnete svou postavu tvořit, měli byste si nejprve odpovědět na následující otázky, resp. odpovědi na tyto otázky jsou základem tvorby vaší postavy:

- Jakou postavu chci hrát? Bude to kupec, lapka, žoldák, rytíř či alchymista? Toto rozhodnutí ovlivní celý postup tvorby a je jeho základním kamenem.
- Jaký je charakter postavy? Je postava vzteklá, zvědavá, chytrá nebo hloupá? Je pobožná? V jaké bohy věří? Je štědrá nebo lakomá? Udělá i špinavou práci pokud za to dostane dobře zapláceno? Zradí své přátele nebo je věrná až za hrob?
- O co se postava zajímá a jaké jsou její cíle? Chce se stát nejlepším šermířem v kraji? Najít si teplé místo pisaře a věnovat se studiu starých svitků? Usiluje o šlechtický titul? Touží nalézt poklad a zbohatnout? Pátrá po starých tajemstvích?
- Co postava umí a neumí, co vlastní a jaké je její společenské postavení? Sem patří výčet vašich dovedností.
- V čem je postava neschopná a čeho se bojí? Jsou to vlastnosti které se projevují převážně roleplayingem. Vaše postava může mít problém s orientací nebo se bát výšek. Někdo může omdlívat při pohledu na mrtvolu nebo třeba nikdy nepřijmout jídlo od cizího člověka. Zkrátka se jedná o koření charakteru postavy a věřte, že i nějaká „neschopnost“ přináší do hry mnoho zábavy.
- Jaká je historie postavy? Kde se postava naučila to co umí? A proč? Historie odůvodňuje vše co bylo napsáno výše. Postava může mít strach z výšek, protože kdysi odněkud spadla. Nebo se věnuje alchymii protože má strach ze své vlastní smrti a chce nalézt elixír věčného života atd. Toto je třeba promyslet předem, jelikož se vás na to může někdo zeptat.
- Jak postava vypadá? Zde přichází na řadu řeč o kostýmu a případném líčení. Jestliže je postava chudá, má třeba jen roztrhané hadry, jedná-li se o kupce, její šat bude honosný apod. Léčitel bude mít u sebe lékařské náčiní, zloděj může pod košilí ukrývat svazek paklíčů a žoldák bude mít přes rameno sudlici. Kostýmu postavy je nutné věnovat značnou pozornost, jednak kostým tvoří značnou část jejího herního ztvárnění. Při hře platí kostýmová povinnost. Nebudou tolerovány tepláky, trička, tenisky apod. Pokud máte s tvorbou kostýmu nesnáze, kontaktujte organizátory hry. Kostýmy nemusí být striktně historicky věrné, ale měly by být aspoň inspirovány ošacením nošeným od ranného po vrcholný středověk, popřípadě motivovány konkrétní fantasy předlohou. Se vzhledem postavy souvisí i fyzické dispozice hráče. Např. měříte-li 2 metry, zřejmě z vás trpaslík asi nebude atp.

Samotnou charakteristiku a historii postavy pak stručně a strukturovaně pište do profilu své postavy (nevíte-li jak na to, optejte se na fóru Řádu). Tím, že organizátoři budou mít vaše historie předem, umožníte zpracování své historie do světa Feldaru a provázání s historiemi ostatních hráčů. Má-li vaše postava ve Feldaru nějaký zvláštní úkol nebo poslání, popište jej ve zvláštním souboru přiložte k postavě. Organizátoři se poté pokusí toto poslání zpracovat v dobrodružství, které může vaše postava ve Feldaru zažít.

## **1. Dovednosti postavy**

To, co vytváří postavu zajímavou jsou její dovednosti. Neměly by však být tím jediným, co je na postavě zajímavé. Každá postava by se měla opírat o dobrý popis. Je pochopitelně lákavé zahrát si nepřemožitelného bojovníka nebo všeznalého čaroděje. Také se tato možnost nevylučuje. Pokud o to máte opravdu velký zájem, musíte si dostatečně předem připravit její charakteristiku a dohodnout se s organizátory. V Echtré nejsou striktně rozdělena povolání, jak bývá zvykem na většině LARPů. To proto, aby si každý mohl vymodelovat postavu podle svých představ. Pro

přehlednost, ale rozlišujeme několik základních okruhů dovedností. Tyto dovednosti se většinou hru od hry odlišují, ale základním pravidlem je to, že jsou velmi volné a spíše než nějaké číselné hodnoty určují zhruba hranice možností dané postavy.

### ***Seznam dovedností***

Dovednosti slouží pouze jako určitý rámec možností postavy. Seznam, který dále naleznete není dozajista vyčerpávající a máte-li zájem o nějakou speciální dovednost kontaktujte organizátory.

Všeobecně platí, že dovednosti které může umět průměrný, obyčejný, středověký člověk, umí všichni. Na provádění dovedností a schopností přesahující takovýto průměr, je třeba umět příslušnou dovednost.

Níže uvedená tabulka dovedností poskytuje zevrubný popis jednotlivých dovedností. Podrobnější popis obdržíte teprve při schvalování postavy. Chystáte-li se na hře učit nějakou dovednost, ale nyní na ní nemáte dostatek dovednostních bodů, sdělte to organizátorům, aby vám poslali i další pravidla abyste se mohli na hraní dané dovednosti patřičně připravit a vybavit.

### ***Dovednostní body***

- Každý hráč má při tvorbě postavy k dispozici 6 bodů.
- Koupě dovednosti na stupni I. stojí jeden bod, na stupni II. dva body.
- **Stupně se kupují postupně a je tedy třeba nejprve zaplatit první stupeň a pak až druhý. Nultý stupeň nestojí žádný bod.**
- Pokud je u 0. stupně uvedeno v tabulce „NIC“, znamená to, že dovednost na tomto stupni není možné využívat a postava ji ani pravděpodobně nezná
- K naučení dovednosti si musíte vždy sehnat někoho (či něco, tzn. např. svitek, knihu.), kdo vás ji je schopen naučit. Výjimku tvoří pouze tvorba nové postavy, kde je výběr dovedností opřen o historii vaší postavy.
- Za naučení nové dovednosti se platí dovednostní body, i když vás ji někdo učí.
- Hráč, který přijede na hru s výjimečně vydařeným kostýmem, získává do začátku 1 bod navíc (o schválení musí sám organizátory požádat).
- Každý hráč se stupněm dovednosti II dokáže ostatní hráče učit svoji dovednost.

Př. 1: Hráč si může vytvořit postavu, která má např. šest dovedností na I. stupni.

Př. 2: Hráč může mít postavu, která má např. dvě dovednosti na II.

- Předchozí příklady vycházely z předpokladu, že jste si vybrali rasu „Barbar“, která nestojí žádné dovednostní body. Chcete-li hrát jinou rasu, musíte ji také zaplatit.

Hráči, kteří se rozhodnou hrát postavu s nějakou výraznou tělesnou či duševní vadou (nebo několika menšími) po celou dobu hry, získávají navíc 1 bod, jelikož hra takové postavy není nijak snadná. Příkladem takové vady může být např. hluchota, slepota apod. Chce-li někdo takovouto vadu hrát, je třeba to předem oznámit organizátorům.

Během hry již další dovednostní body získat nelze, ale pokud se Vám povede přežít ročník a účastníte se dalšího ročníku s tou samou postavou, tak si můžete, zvednou stupeň jedné dovednosti z 1 st. na st. 2 anebo se naučit jednu zcela novou dovednost na 1 st. Ti z Vás, kteří ovládají magii si navíc automaticky přičtou +2MM.

Dovednosti	Stupeň zvládnutí dovednosti		
	0	I	II
<b>Boj</b>	Postava ovládá a může vlastnit dýku, nůž nebo jinou malou zbraň. Zbroj nepřipadá v úvahu.	Postava je schopna ovládat jednoruční zbraň jako je sekera, palcát, krátký meč apod. Zvládne bojovat i v lehké zbroji (vycpávaná, kožená, náhražková). Není schopna se naučit však se štítem nebo s další zbraní ve druhé ruce. Může používat jakékoliv střelné nebo vrhací zbraně	Postava je schopna se naučit ovládat jakoukoliv zbraň pro boj zblízka, či jejich kombinaci. Dokáže bojovat se štítem i těžkou (libovolná kovová) zbrojí či zbraněmi v obou rukách.
<b>Léčitel</b>	Umí léčit oděrky a drobné ranky s krvácením si pravděpodobně neporadí.	Drobné rány, zlomeniny, nemoci typu kašel, rýma průjem. Umí přibližně určit dobu úmrtí. Práce s bylinkami, jedy apod.	Všechny druhy poranění, většinu jedů a nemagických nemocí. Dokáže určit dobu smrti a její příčinu.
<b>Čtení a psaní</b>	Postava umí číst velmi, velmi mizerně, psaní ji jde pomalu a velmi kostrbatě. Počítat umí akorát na prstech. (vše nutno hrát)	Postava zvládá běžné počty a dokáže obstojně číst i psát.	Postava je schopna padělat listiny a pečeti, napodobovat podpisy apod. (bližší info u organizátorů).
<b>Probuzení duševní síly</b>	NIC	Postava má základní nadání na magii.	Postava s velkým nadáním pro magii a vysoce rozvinutým vnímáním.
<b>Zlodějina</b>	NIC	Kradení, bystrost.	Dokáže leccos odhalit, více nakrást
<b>Kovářství</b>	NIC	Výroba nástrojů, zámků, zbraní, zbrojí, pokovování, opravy.	NIC
<b>Zlatnictví</b>	NIC	Vyrábí šperky, oceňuje, vymýšlí slitiny.	NIC
<b>Jazyky</b>	Ovládá svůj rodný jazyk.	Každý další jazyk jiné rasy stojí 1 bod.	NIC
<b>Majetek</b>	5 stříbrných mincí. Stačí, aby hráč měl na sobě běžný kostým.	50 stříbrných mincí. Hráč musí mít na sobě minimálně zdobený pěkně šitý kostým.	100 stříbrných mincí. Hráč musí být oblečen v honosném, zdobeném kostýmu.
<b>6. smysl</b>	NIC	Postava je schopna cítit důsledek věcí dříve než nastane příčina.	<b>NIC</b>
<b>Tuhý kořínek</b>	<b>NIC</b>		<b>Odolnost na běžné nemoci</b>

## 2. Rasy

Ve Feldaru žije několikero různých ras. Herní rozdíl spočívá především v délce jejich života a jazycích, které jsou schopny se naučit. Každá rasa stojí několik dovednostních bodů (viz přehled níže). Podrobný popis feldarských ras najdete v pravidlech pro rasy.

Rasa	Cena
Barbar	0 db
Goblin, Trpaslík, Skurut, Skřet, Istánci	1 db
Starofeldařan, Hobit, Šedí	2 db
Elf, Troll	3 db

## 3. Herní předměty a majetek

Pokud vaše postava nemá nějaký vyšší původ či to nijak z historie nevyplývá, nic nevlastní. Chcete-li ve hře používat nějaký předmět, musíte si jej nechat někde herně vyrobit. Máte-li jako hráč například meč a vaše postava je pouhý rolník, který se nyní rozhodl být dobrodruhem, meč nesmíte použít dokud si jej někde herně nepořídíte. Je-li však vaše postava například již mnoho let feldarským žoldákem, je logické, že nějakou zbraň vlastní a pravděpodobně ne jen jednu, včetně zbroje. Vše záleží na historii postavy.

Herní dovednost majetek musí vyplývat z historie, **tuto dovednost se není možné naučit ve hře**, pouze při vytváření postavy.

#### **4. Jazyky**

Ve Feldaru mluví každá rasa Feldarštinou (klasická čeština) jedná se o novodobou Barbarštinu. Ve starém Feldaru však každá rasa mluvila svým vlastním jazykem. Existovala Starofeldarština, Elfština, Trpasličtina, Istánština, jazyk Šedých, Trolština a Temný jazyk (tím mluvili skuruti, orkové a jim podobné rasy). S těmito jazyky se postavy mohou setkat v drtivé většině starých svitků a textů. Chce-li hráč daný text přeložit, musí se naučit odpovídající jazyk (dovednost).

Všechny rasy, kromě barbarů, mohou umět určité jazyky zdarma – to však musí vyplývat z historie. Pakliže se budete chtít nějaký jazyk (pro který vaše rasa nemá dispozice) naučit na hře, musíte za něj zaplatit dovednostními body. Více se dozvíte v pravidlech pro rasy.

#### **5. Magie**

Chcete-li provozovat magii nebo jakoukoliv magickou dovednost, musíte se naučit minimálně první stupeň PDS. Své magické schopnosti je nutné zpracovat před hrou (viz magie na webu).