

# Power level postav a světa

Toto je tvá bonusová odměna za podporu mého projektu RPG Forge. Za tvou štěrnost ti velice děkuji, a snad ti tohle malé poděkování bude užitečné. Zároveň bych tě rád poprosil, aby si tento obsah nikde nešířil/a, a použil/a pouze pro vlastní potřebu, protože je to něco navíc pro patrony jako ty. Šířením by tato odměna ztratila na výjimečnosti.

## Slovo úvodem

Šíla všech postav, které se ve světě pohybují, by měla být jasně definována jejich stářím, zkušenostmi, postavením, a také mírou jejich snahy dosahovat cílů.

V tomto textu ti představím jednoduchý přehled, jak obyvatele tvého světa odstupňovat co se týče úrovně a moci, aby to působilo více živě. Systém je navržen pro hru o 20 úrovních, a je rozdělený do několika skupin.

Těmi jsou Běžná populace, kterou tvoří řekněme 75% všech obyvatel vašeho světa. Další skupinou jsou Zkušení profesionálové, kteří jsou zastoupeni asi z 20%. Pouhé 4% pak tvoří Elita, a na samém vrcholu jsou Výjimeční jedinci, kterých je pouhé 1% celé populace. Nakonec tu jsou Legendy, ale tady se jedná spíše o doplnění. Do každé skupiny spadá několik úrovní a můžete tak jasně určit sílu kohokoliv.

## Běžná populace

1.úroveň – učedník, rekrut stráže, dělník, žebrák, kapsář v dětském věku, farmář kolem 20ti let

2.úroveň – řemeslník jednoduchého řemesla, strážný, páže, teenager trénovaný od dětství (mladý dobrodruh), učenec, farmář 20-30 let

3.úroveň – řemeslník složitějšího řemesla (zbrojář, šperkař), mistr řemeslník jednoduchého řemesla, diplomat, šlechtic, zloděj, zkušený kapsář, strážný, mladý rytíř (novic), učenec ve 30 letech, dobrodruh ve 20 letech

## Zkušení profesionálové

4.úroveň – mistr pokročilého řemesla, zdatný obchodník ve 30 letech, voják, uznávaný umělec nebo učenec, zdatný zloděj, seržant stráže, mladý rytíř

5.úroveň – mistr složitějšího řemesla (alchymista, doktor), baron, veterán stráže, starý farmář, zkušený mladý rytíř, velmi známý učenec, hlavní kněz v klášteře, středně zdatný čaroděj, úspěšný zloděj, první důstojník (námořník), vůdce malé vojenské jednotky (banditů), zkušený člověk v 35 letech

6.úroveň – uznávaný a známý mistr řemesla, hrabě, elitní stráž, šampion, vojenský veterán, známý rytíř, dobrodruh v 25-30 letech, mistr zloděj, cechmistr, vážený diplomat, špión, kapitán pirátů, důstojník vojska

## Elita

7.úroveň – vévoda, mudrc, dobrodruh ve 30 letech, nájemný vrah, zdatný špión, městský konštabl, velmi úspěšný rytíř, generál, zdatný čaroděj

8.-10.úroveň – velmi zkušený dobrodruh, královská stráž, král, mistr čaroděj, zkušený zabiják, velmi zkušený pirát, zkušený vévoda

## Výjimeční jedinci

11.-14.úroveň – královský čaroděj, elitní osobní královská stráž, starý velmi zkušený král, císař, hlava církve, vůdce rytířského řádu, mistr vrah, nechvalně známý pirát či žoldák, proslulí dobrodruzi (hrdinové)

15.-20.úroveň – bohem vyvolený šampion, nejlepší válečník světa, staří dobrodruzi, nejmocnější čaroděj

## Legendy

21.úroveň a více – mýty, legendární tvorové a osoby, polobohové, nadpřirozené mocné bytosti (arci-víly, arci-démoni, archandělé)

## Slovo závěrem

Tento systém jsem testoval ve svém světě Kodar, a odehrával jsem ho na pravidlech D&D 3.5e. Funguje skvěle a myslím, že dodá hře více zajímavosti a hodně sníží přebytečnou epičnost.

Neměl by být problém tento systém implementovat do jakéhokoliv jiného herního systému, ale může to vyžadovat pár úprav vzhledem k rozdílnému počtu úrovní, nebo pokud tam úrovně nejsou.

Každopádně přeju ať se ti tento bonus hodí a hojně ho využíváš. Ještě nakonec bych jednou rád poprosil o nešíření tohoto materiálu z důvodu jistého osobního know-how, a proto že se jedná o jeden z materiálů, které chci zahrnout do své příručky o tvorbě světa. Díky.