

Základní vybavení hráče

“Protože každý někdy začíná či začínal, obsahuje tento dokument nejzákladnější informace o tvorbě a vybavení tvé postavy vstupující do Lesní říše.”

Povinné a nepovinné vybavení hráče plus něco do začátku:

Bez Glejtu postavy nejsou v Lesní říši nic. Tím bys měl/měla začít.

Další povinné vybavení

- 1) bílý pruh na označení své postavy za DUCHA o šířce alespoň 5 cm
- 2) všechny Skaldy a pravé Půlskaldy, které postava získala a neutratila v předchozích hrách
- 3) všechny Grešle, která postava vlastní po předchozích hrách
- 4) zbraně a vhodný kostým ve fantasy stylu dle charakteru své postavy
- 5) jméno své postavy + rasa své postavy (samozřejmě barva své rasy)

Nepovinné vybavení

- 1) pomůcky na sesílání kouzel, která postava umí
- 2) kousky obvazů na obvázání trupu a končetin pro dovednost „První pomoc“
- 3) pomůcky na uplatnění dovedností, které postava umí
- 4) nějaký ten vak, brašna či torna na vše, co s sebou postava nosí nebo bude získávat během hry
- 5) dostatečnou zásobu Zrní „mimo hru“ v případě, že chce postava ve hře kouzlit.

Hráč, který nemá na začátku hry u sebe povinné vybavení, nebude do hry vpuštěn.

Pokud nastupuješ do další hry s postavou stejného jména a rasy, jako v předchozí hře, zůstávají ti všechny dovednosti a kouzla, která ses naučil(a) v předchozích hrách. Stejně tak Skaldy a Grešle z předchozích her. Můžeš samozřejmě do nové hry nastoupit se zcela jinou postavou, která nic nemá a nic neumí. A vytvořit si tak zcela novou postavu s novým příběhem.

Startovní balíček hráče

Jsi-li novým hráčem nebo novou postavou v nové hře, nemusíš do hry vstupovat takzvaně „s holým zadkem“. Do začátku získáváš tato práva:

- a) Využít 5 Skaldů k naučení nějakých **dovedností**, přičemž si můžeš vybrat ze všech dovedností uvedených v aktuální knize **dovedností** a kouzel, které nejsou označeny symbolem (X).
- b) vyrobit a vzít si do hry určité množství svých vlastních Grešlí. Viz [níže](#) “O Grešlích a pákách”

Přemluvitelnost aneb o Grešlích a pákách

Na každého se nějaká ta páka najde. Na CP i na hráče. Aby každý nový hráč věděl, kde je hranice, za kterou již neodolá, musí si při tvorbě své postavy určit, kolik vlastních Grešlí ho stoprocentně “přemluví”. Každý **nový** hráč si může za svou **novou** postavu vzít do hry 20 svých Grešlí. Limit přemluvitelnosti má roven nule. Za každou jednu Grešli, o kterou si sníží základní počet Grešlí do hry, zvýší se trvale limit jeho postavy o +1. Některá místa v Lesní říši mají placený vstup, takže vstupovat do nové hry bez jakýchkoliv Grešlí může nové postavě způsobit neřešitelný problém. Na to pozor. Ostatně, kdo chce kam... Pokud platíš nějaké CP vlastními Grešlemi, počítej s tím, že i kdyby se tato CP již nikdy v Lesní říši neukázala, orgové tvé Grešle do dalších her propašují, aby stále obíhaly a bylo možné je využít či získat.

Příklad:

Hráč Jirka s postavou Drsnák Borec si místo 20ti Grešlí vezme do první hry pouze 12 Grešlí. Limit [přemluvitelnosti](#) jeho postavy pak bude 8. Pokud po něm někdo něco bude chtít a nabídne mu za to devět jeho vlastních Grešlí, Drsnák naprosto jistě neodmítne.