

Pravidla

Kapitoly

- Kapitola 1: Úvod (O co jde, Principy)
- Kapitola 2: Postavy (obecná tvorba charakteru)
- Kapitola 3: Hraní Echtré (hraní hry a používání herních dovedností)

Kapitola 1: Úvod

1.1 Co je Echtré?

Echtré (Echtrae) je herním systémem vycházejícím z oblíbeného, avšak obecně nepřilíživého známého Šatruhu. Je to systém určený pro hráče kteří čekají od fantasy něco víc než jen pouhou honbu za kvesty a "fajtěním". Je určený hráčům kteří se opravdu chtějí aspoň na chvíli skutečně stát někým jiným a dobře si svou postavu zahrát od příchodu až po její triumf či smrt. Vzhledem k tomu, že tento herní systém klade vysoké nároky na schopnost si hrát, vžívat se do rozličných situací a za jakýchkoli podmínek se chovat poctivě, mohlo by se na první pohled zdát, že je určen jen těm nejzkušenějším hráčům což právě není zcela pravda. Není to proto, že by pravidla Echtré byla náročnější na pochopení – opak je pravdou. Jde totiž prakticky o úplně jiný přístup k fantasy na živo, který je náročnější na hráčovu fantazii, představivost a soudnost, na místo sáhodlouhých pravidel jež se pokouší řešit veškeré možné situace.

Na oplátku nabízí silnější zážitek, který je ovšem podmíněn zápallem hráčů a obětavostí organizátorů. Proto prosím i vás, kteří jste již vykonali celou řadu hrdinských skutků, abyste nepodcenili studium i toho minima pravidel která existují a tvorbu postavy.

1.2 Princip a cíl hry

Pokud se domníváte, že hra která má tak málo pravidel a snaží se být k hráčům co nejvstřícnější nemá žádný hlavní cíl, tak se mýlíte. Nejedná se však o vykonání nějakého hrdinského skutku, získání pokladu či odhalení spiknutí, jde především o to si dobře zahrát svou postavu, nezávisle na tom jestli je jejím osudem stát se bohatým šlechticem či skončit jako poslední žebrák nebo dokonce jako mrtvola. Na druhé straně to ale neznamená ani to, že hra je prostá soupeření mezi jednotlivými postavami a temných intrik. Echtré se v tomto směru tolik od ostatních her neliší, jen se snaží o to aby roleplaying postav byl na úrovni.

Hráči svou postavu ovládají tím, že ji hrají. Chce-li postava něco říci, hráč to řekne. Chce-li postava běžet, hráč bude běžet. Chce-li nějakou jinou postavu zabít, hráč ji zabije – samozřejmě nezabije hráče, ale k tomu se dostaneme dále. Cílem postav je dosáhnout kýženého vítězství, což ale to neplatí pro hráče. Hráči hrají především proto, aby si zahráli. Do své postavy se vžívají co možná nejvěrněji, hrají ji i s jejími nedostatky a slabiny. Dobrý hráč raději nechá svou postavu zemřít, nežli by se odchýlil od jejího charakteru, ikdyž se ti může zdát poněkud divné a nesmyslné. Nejlépe to vystihuje jednoduchá a snad každému známá poučka: „**Hráči nejsou postavy!**“. Může se proto snadno stát že ambice hráče překračují ambice postavy, ale ani v takovém případě se dobrý hráč neodchýlí od své role a věří, že hráč který nezvítězí protože jeho postava neměla dostatečné znalosti dojde většího uznání než ten, který bude překračovat hranice znalostí a schopností postavy kterou si sám vytvořil jen proto aby mu to přineslo vítězství.

Kapitola 2: Postavy

2.1 Charakter postavy

Každý hráč, který se chce zúčastnit hry si musí vytvořit svou postavu. V klasických fantasy hrách je obvyklé, že postava je určena posloupností řetězců (jméno, rasa, povolání, ...) a čísel (životy, zkušenosti, síla, ...), které splňují určité podmínky. V Echtré je postava určena svou charakteristikou a popisem; představte si, že píšete nějakou fantasy knížku a rozmyšlíte si, jaký by měl být hlavní hrdina. Příprava postavy je úkol nelehký, a proto byste mu měli věnovat dostatek času.

Je třeba si vymyslet její podobu, kterou budete schopni co nejlépe zahrát (dvoumetrový člověk by neměl hrát trpaslíka). K tomu patří i její šat, kostým, který rozhodně nepodceňujte. Nedílnou součástí výbavy jsou též *zbraně a zbroj* (viz část o boji). Neméně důležitá je také *charakteristika* vaší postavy. Vyberte si takovou, která se vám bude co nejlépe hrát. Pro ilustraci doporučuji si přečíst popisy některých literárních hrdinů. Charakteristiku je dobré si alespoň v bodech zapsat (u popisu je to trochu zbytečné). Rozmyslete si také reakce vaší postavy na rozličné podněty. Jak bude reagovat na náhlé přepadení, na zradu přítele, na nabídku lákavé, ale trochu špinavé práce? Je tedy nutná alespoň stručná *historie*, čímž vaše postava získá na realnosti.

Součástí popisu postavy nejsou její zvláštní schopnosti (o těch bude řeč dále), ale jen obyčejné lidské vlastnosti. Zde si můžete navymýšlet prakticky cokoliv, jen by to mělo souhlasit s už danými vlastnostmi postavy a se schopnostmi (neschopnostmi) které má nebo jí jsou vrozené a jimiž se třeba živí, živila nebo s těmi za které se stydí a skrývá je. Rovněž místo, odkud pochází, si můžete vymyslet jaké chcete, jen musí zapadat do reálií Feldaru. Rozsáhlé legendy nejsou nutné, ale učiní vaše dobrodružství ještě zajímavějším.

2.2 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 pochopitelné, že je lákavé zahrát si nepřemožitelného bojovníka nebo všeznalého uživatele magie. Také tato možnost se nevyklučuje. Pokud o to máte opravdu velký zájem, musíte si dostatečně předem připravit její charakteristiku a dohodnout se s organizátory. Pravidla nijak striktně nerozdělují povolání, jak bývá zvykem v klasické fantasy. 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.

Přestože své postavě můžete přivlastnit téměř jakékoli dovednosti či schopnosti, jež se samozřejmě nevyvíkají zákonitostem světa, pamatujte však na to, že tento liberální přístup k tvorbě postav je velmi náročný na následné hraní charakteru. Platí tedy pravidlo, že pokud hráč dobře neosvětlí organizátorům kde se naučil své dovednosti, nebudou mu ve hře povoleny. Toto jednak zamezuje přístup do hry tzv. "mančkynům" a co hlavně, napomáhá větší propracovanosti postav. Nezbyvá než apelovat na váš rozum, soudnost a fantazii. Konkrétní postup tvorby a seznam volitelných dovedností naleznete dále v této kapitole.

2.3 Tvorba postavy

2.3.1 Postup tvorby postavy

Následující postup se skládá z několika bodů seřazených sestupně tak, jak by měly být při tvorbě postavy prováděny.

- 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? Je štedrá nebo lakomá? Udělá i špinavou práci pokud za to dostane dobře zapláceno? Zradí své přátele nebo je věrná až za hrob? Takovéto a další otázky je důležité si zodpovědět a na jejich základě popsat charakter postavy který je pak před hrou předán organizátorům.
- O co se postava zajímá a jaké jsou její cíle? Chce se stát nejlepším šermířem v kraji? Najít si teplé místočko písaře 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 jaký je její společenské postavení. Postava může umět překládat z cizích jazyků, dovedně střílet z luku, míchat mocné elixýry nebo obratně zacházet s mečem. Zkrátka se jedná o výčet dovedností dotvářejících její charakter a určující její "povolání"
- 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 vězte 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.. Možnosti jsou opět téměř nevyčerpatelné a vše je jen na vaší fantazii.
- 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 vak s obvazy, 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, ale a také během celé hry platí kostýmová povinnost. Nebudou tolerovány tepláky, trička, tenisky a podobně. 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 fantazy předlohou.

2.3.2. Seznam dovedností

Dovednosti zde slouží pouze jako určitý rámec možností postavy. Seznam který dále naleznete není dozajista vyčerpávající a máte-li zájem o nějakou speciální dovednost kontaktujte organizátory. Dovednosti jsou zároveň určujícím faktorem vybavení postavy. Pokud vaše postava neovládá čtení a psaní, těžko bude vlastnit psací potřeby a zároveň postava s dovedností boje zblízka na třetí úrovni může začínat s libovolnou zbraní a plátovou zbrojí. Opět se jedná pouze o určité vodítko a dobře napsaná historie může ledacos změnit. Každá dovednost je rozdělena do tří stupňů jejího ovládnutí. Na počátku ovládá postava všechny dovednosti na stupni 0. (nula - to jsou dovednosti které nebyly nikdy trénovány a jejich úroveň odpovídá tomu co obvykle umí každý) a hráč si z nich zvolí několik, které budou pro jeho postavu prioritou. Hráč má k dispozici čtyři body. Koupě dovednosti na I. stupni stojí jeden bod, na stupni II. dva body. **Stupně se kupují postupně a je tedy třeba nejprve zaplatit první stupeň a pak až druhý.** *Postavy tak mohou mít například čtyři dovednosti na stupni I nebo třeba jen jednu dovednost na stupni II s jednou na stupni I. atd.* Pokud je u stupně 0 uvedeno v tabulce "NIC", znamená to, že pokud se hlouběji nebudete této dovednosti věnovat (tzn. naučíte se vyšší stupeň), nelze ji vůbec použít, jelikož se nejedná o běžně dostupnou znalost či um. *Např. se těžko naučíte kovařině či používání mimosmyslových schopností, jestliže vám někdo neukáže jak na to.*

2.4 Rozvoj postavy

Postava se může dále během hry, ale i během dalších ročníků rozvíjet. Každý hráč získá každý den ráno jeden bod do rozvoje své postavy a pokud sežene učitele může se od něj nechat vyučit v ovládnutí nějaké dovednosti, (tímto si nelze dokoupit žádný titul ani šlechtice a ani měšťana). Lze si však za dovednostní bod vzít peníze (odráží to jakousi vaši snahu o vytváření normálních hodnot a prakticky jste museli provozovat nějaké normální zaměstnání (zedník, rolník atp.), jaké to už nechám na vás). Ty vás ani nikdo nemusí učit. Pokud vám postava přežije daný ročník smíte v ní pokračovat a normálně navážete na dovednosti, které už umíte, takže postava, která byla již na třech ročnících bude opravdu všestranná. Pouhým utracením Dovednostního bodu se nic nového nenaučíte.

2.4.1 Získání dovednostního bodu

Dovednostní bod získá každá postava vždy po jednom dni hry ráno, takže ve čtvrtek ráno, v pátek a v sobotu ráno. Dále pak každý hráč vždy večer napíše na papírek 15 jmen nejlépe hrajících hráčů dle jeho představ a 5 nejhůře hrajících hráčů. Tento „hlasovací lístek“ odevzdá hráč, se svým čitelným podpisem do 21hodin organizátorům. Vždy ráno pak bude zveřejněn seznam 15-ti nejlépe hrajících hráčů celého Feldaru a 5 nejhůře hrajících. Prvních 5 nejlépe hrajících získává další dva zkušenostní body dalších 10 pak po jednom bodu, nejhůře hrající hráči nezískávají nic, naopak pokud se na seznamu objeví dvakrát za sebou přestávají hrát svou postavu a odcházejí do bestiáře. Tímto hodnocením hodnotíte kvalitní herecký výkon hráče a jeho smysl pro fair play, nemá to nic společného s tím, jak je daná postava silná.

Dovednosti	Stupeň zvládnutí dovednosti		
	0	I	II
Boj z blízka	Postava ovládá a může vlastnit dýku, nůž nebo jinou malou zbraň. Zbroj nepřípadá v úvahu.	Postava ovládá a může vlastnit prostou jednoruční zbraň jako je sekera, palcát, tesák apod. Zbroj, vycpávaná, kožená, náhražková plus přílbu. Nikoliv však štít.	Postava ovládá a může vlastnit jakoukoli zbraň (meč, kopí, dvouruční sekera) nebo zbroj, libovolný štít.
Střelba	NIC	Postava může vlastnit luk. Tato zbraň je primárně určena k lovu a neprospějí žádnou kovovou zbroj.	Postava ovládá a může vlastnit pušku (dobře a bezpečně zpracovaná palná zbraň z cca 14stol.) nebo kuši. Tato zbraň si již hravě poradí s jakoukoliv zbrojí.
Léčitel	Základní první pomoc. Postava je schopná ošetřit jen lehké sečné rány.	Postava je schopná ošetřit hluboké sečné rány, zlomeniny a běžné nemoci. Postava dokáže určit přibližně dobu smrti (+/-15 min.). V případě že není příčina smrti viditelná (sekera v hlavě), nedokáže určit příčinu.	Postava dokáže ošetřovat všechny druhy poranění a většinou si poradí se všemi druhy nemocí. Postava dokáže určit dobu smrti a její příčinu i pokud se jedná např. o jed.
Čtení/psaní/počítání	Postava umí pomalu počítat na prstech, přečte jen několik nejnámějších slov (krčma...).	Postava zvládá běžné počty a dokáže obstojně číst i psát.	Postava umí číst i psát v staré řeči.
Probuzení duševní síly*	NIC	Nadání postavy postačuje k základním magickým praktikám.	Postava se může učit všechny typy magických dovedností. A provádět i ty nejsložitější kouzla a rituály.
Vrhací zbraně	NIC	Postava ovládá a může vlastnit malé vrhací zbraně jako jsou nože. Tyto zbraně neprorazí žádnou kovovou zbroj.	Postava ovládá a může vlastnit vrhací zbraně jako jsou sekery a oštěpy. Tyto zbraně si již hravě poradí s jakoukoliv zbrojí.
Zlodějina	NIC	Otevírá zámky, neumí však pracovat s žádnými pomůckami pro otvírání zámků. Postava je schopna odhalit jednodušší pasti.	Při otvírání zámků může používat nástroje jako kleště a podobně (vše však musí být v dobovém provedení, žádné kombinačky s plastovou rukojetí atp.). Postava je schopna odhalit téměř jakoukoliv past.
Padělání	NIC	Postava dokáže padělat listiny a pečetidla méně známých a málo významných šlechticů. Zároveň také vlastní potřebné vybavení.	Postava dokáže padělat listiny a pečetidla známých a významných šlechticů. Zároveň také vlastní potřebné vybavení.
Peníze	10 stříbrných	30 stříbrných (10 – zlatých)	90 stříbrných (10 – platinových)
Původ	Plebs	Měšťan	Šlechtic
Šestý smysl*	NIC	Postava dokáže vyušit nebezpečí.	Postava dokáže vyušit nebezpečí a přibližně určit o jaký typ hrozby se jedná.
Učenec	NIC	Postava dokáže naučit někoho dovednost, kterou sama ovládá a to nejvýše na stupeň, který sama ovládá. Žák samozřejmě musí za nově naučenou dovednost zaplatit příslušný počet zkušenostních bodů.	Dokáže naučit kohokoliv jakoukoliv dovednost do kteréhokoliv stupně, pokud k tomu má teoretickou přípravu (např. kniha z které dokáže učit apod.) Žák samozřejmě musí za nově naučenou dovednost zaplatit příslušný počet zkušenostních bodů.
Řemesla	NIC	Dokáže vyrobit jednoduché a někým již navržené stavby či předměty.	Dokáže stavět a vyrábět cokoliv, ale i navrhovat zcela nové stavby a předměty.
Rasa	NIC	Stará rasa člověk	Stará rasa jiná (elf, skurut, trpaslík, atd.)
Jazyky	Ovládá svůj rodný jazyk.	Ovládá jazyk i jedné jiné rasy. Jaké to jsou musí určit ještě před hrou.	Ovládá jazyk i dvou jiných ras. Jaké to jsou musí určit ještě před hrou.

Kapitola 3: Hraní

Zde naleznete postřehy, poznámky a některá pravidla ovlivňující samotný pohyb postav ve hře a používání některých dovedností. Základním pravidlem je však to, že v **průběhu hry neexistuje nic neheherně!!!** Zvláště se vyhýbejte takzvaným "neheherním" informacím. To co v průběhu hry říkáte a víte, říká a ví vaše postava a nikoli vy. Pokud tedy víte že na cestě čeká lapka přepadávající pocestné protože jste tam viděli odcházet organizátora, tak to rozhodně neví vaše postava. Neheherní mechanismy jako zastavení hry je možné použít pouze v případě nebezpečí hrozící nějakému hráči nebo v případě zranění.

3.1 Boj

3.1.1 Hraní boje

Boj by se měl co nejvíce podobat opravdovému souboji a podle toho jsou odvozeny i zásahy a zranění. Zásahové a nezáhahové plochy sice existují ale je pouze na hráčích jestli je budou dodržovat. Mezi nezáhahové plochy sice patří i hlava, ale je na ní zakázáno útočit, pokud však k zásahu dojde, tak se počítá. Další nezáhahovou plochou je rozkrok a zásah se nepočítá pokud zasažený neurčí jinak. Pro zbytek platí že kam vás nepřítel zasáhne, tam jste zranění a podle způsobu zásahu vypadá i zranění. Pokud příslušné místo chrání zbroj, je zranění pochopitelně menší. Rozhodnutí o zranění je vždy na zasaženém, jestliže si zásahu nevšimne, popř. ho bude ignorovat, je to jeho věc. Hraní zranění se opět má přiblížit realitě.

Díky realitě jsou souboje poměrně krátké, ale o to efektnější a často i fatální. Dobře zahraná smrt výborně dokresluje hru a rozhodně neznamená nějakou potupu. V praxi se ukázalo, že hráčům činí určité potíže rozhodnout, zda umřeli, či nikoliv, a proto je zde k dispozici známé pojednání o hraní zranění a smrti. Jde nám o to, abyste se do své postavy mohli vžít tak dokonale, že s ní budete i cítit. O závažnosti svých zranění proto rozhodujte spontánně, nepřemýšlejte o tom, řvete, svíjejte se a sténejte. Nikdo vám nesmí vyčítat, že jste umřeli. To, že vaše postava padla, není ukazatelem vaší neschopnosti (jak to ve fantasy hrách ovšem obvykle bývá). Za hlupáka bude ten, kde svoje zranění ignoruje a nepadá!

3.1.3 Střelné zbraně

Střelné zbraně (luky, kuše, foukačky, praky atp.) musí být v první řadě bezpečné, což opět posoudí organizátoři dle standardů ASF(FAS). Prakem nejsou míněny moderní zbraně s gumou, ale středověké vrhací. Zásah šípem většinou nebývá smrtelný, pokud se netrefí do životně důležitých orgánů. Pochopitelně je zakázáno střílet na hlavu nechráněnou uzavřenou přilbou. Zásah projektilem je velmi bolestivý a na rozdíl od chladných zbraní, překvapivý a náhlý. Zkuste to zahrát.

3.1.4 Bezpečnost v boji

Mějte vždy na paměti, že každý kdo se účastní boje je zodpovědný za své konání a i když nepsané šermířské poučky říkají něco jiného, tak za způsobené zranění vždy nese odpovědnost ten, jenž jej způsobil, nezávisle na tom že zasažený chudák se místo mečem kryl hlavou.

3.1.5 Magie v boji

Tohle bude asi trochu oříšek. Proto je zde zavedeno jedno pravidlo: Pokud budete v boji zasaženi nějakým kouzlem, vždy to bude viditelné (ohnivá koule – červená koule s fáborky vylajícími za ní), a nikdo vám k němu nepodá jasné informace co se stalo, tak se chovejte jako po zásahu nějakou hořlavou látkou, která navíc měla kupu energie aby vás ještě odhodila nebo vylekala (podobně jako zásah šípem). Zranění kouzlem nikdy není přímo smrtelné, ale spíše jste díky němu dezorientováni a tak nějak vykojení. Samozřejmě tři až pět ohnivých koulí (záleží na vaší tělesné kondici) vás už spolehlivě upečou.

3.2 Léčení

K léčení je zapotřebí spousta obvazů nebo šátků, občas i nějaká dlaha (klacek). Rány téměř reálně ošetřujete, ve výjimečných případech je možné použít vzácné léčivé elixíry.

3.2.1 Hraní léčby

Zranění jsou (jak doufáme) pouze hraná, proto i léčení je samozřejmě jenom hrané. Je ovšem dobré, když hráč s léčitelstvími schopnostmi ovládá základy zdravotvědy, a to nejen kvůli tomu, že roli léčitele lépe zahráje. Aby se léčitel dozvěděl, jak vlastně vypadá zranění, které postava utrpěla, musí mu jej zraněná postava co nejbarvitěji popsat: jak k němu přišla, jaké pohyby ji bolí atd. Na základě tohoto popisu léčitel stanoví léčbu a taky jak dlouho se bude rána hojit (viz. dále). Lze tedy používat nejrozmanitější prostředky: počínaje obklady a obvazy a konče dřevěnými dlahami, berlemi, protézami. Záleží pouze na léčitelově fantazii a vynalézavosti.

3.2.2 Délka léčby

Určit, jak dlouho se bude rána hojit, není snadné. Závisí to na závažnosti zranění, na použitém způsobu léčby a taky na včasnosti léčby.

Orientační délka léčby v minutách závisí na druhu poranění a způsobu léčby je v tabulce. Každý sloupec znamená příslušný léčitelství z kroků včetně všech předchozích, tj. obvázat ránu je možné až po jejím vymytí, podat hojivé masti až po vymytí, obvázání až po případné fixaci (v případě zlomenin).

Doba léčby v minutách. Vždy se použije výhodnější čas. Pokud je za číslem uvedeno +1-6, znamená to, že nelze provést dané ošetření bez předchozího, podle čísla.							
Druh poranění	nic	vymytí (1)	obvaz (2)	dlaha (3)	byliny (4)	obklady (5)	lektvary (6)
lehká sečná rána	30	20	10	-	5+2	5+2	1
hluboká sečná rána	60	45	30	-	10+2	10+2	2
zásah tepny	smrt	-	60	-	30+2	30+2	5
tržně zhmožděná	60	30	15	-	10	10	2
zlomenina	60	-	-	45	30+3	30+3	5
těžká zlomenina	120	-	-	90	60+3	60+3	10
otevřená zlomenina	120	90+3	90+3	90+2	60+3	60+3	10
Běžná nemoc	60	-	-	-	10	-	5
Vážná nemoc	smrt	-	-	-	20	-	10
podřezání	--- smrt ---						

Části jednotlivých úkonů se nikdy nesčítají vždy se vezme ten nejnižší možný. Pokud jsme tedy ošetřovali například zlomeninu, musím pro ni připravit dlahu a pokud poté použijeme léčivé byliny nebo obklady tak se nám zlomenina vyléčí za 30min. V některých případech lze postupovat mimo pořadí sloupců (je docela dobře možné podat léčivé bylinky místo chladivých obkladů), ale pak délku léčby nelze vyčíst z tabulky; musí se odhadnout. Doby uvedené v tabulce berte jako příklad, ne jako pravidlo. Jejich smysl spočívá v tom, abyste o délce léčby získali jakousi představu. V praxi je nutné rozlišovat případ od případu a zohlednit řadu dalších faktorů. Mějte na paměti, že neplatí rovnost dostal to v boji mečem = je to rozseknutý. Můžou se přidat komplikace jako zlomeniny, krvácení, otok apod. Při zásahu šípem záleží zejména na tom, kam se šíp trefil. Nejnebezpečnější je zásah hrudníku a proražení plic zkoušení léčitel vědět jak postupovat a zranění nesmějí zapomínat svoje neduhy hrát (zlomená noha atd.).

3.2.3 Léčitel

Při diagnóze se rozhoduj svobodně, nikdo by ti do toho neměl mluvit, leda jiný kolega léčitel. Nikdo (a to ani jiný léčitel) však nesmí zpochybňovat tvoje rozhodnutí ohledně stanovené délky léčby. Samotná léčba by měla probíhat co nejefektivněji (jako ostatně všechno). Různá rovnání zlomenin, kterým se zraněný hráč šilený bolestí intenzivně brání a ostatní ho drží, jediné prospěje atmosféře.

3.3 Probuzení duševní síly

Magie jako taková je jen pro opravdu nadšené čaroděje, kouzla, která mohou lehce posílit či oslabit nejsou příliš složitá, ale provozování magie jako takové je už věc z cela jiná. Pravidla jsou neveřejná. Pokud by jste měli zájem provozovat magii kontaktujte organizátory, ale předem upozorňuji, že i na jednoduché kouzlo bude vyžadována dokonalá příprava.

3.4 Zlodějské dovednosti

3.4.1 Zlodějina

Zlodějina je trochu neobvyklý, nicméně velmi lukrativní způsob obživy. Jeho znalci se svými dovednostmi nejenže nechlubí, ale navíc je úzkostlivě tají. Již možná tušíte, že zde bude vše posunuto do reality. Když budete chtít někoho okrást, prostě ho okradete (samozřejmě aby měli zlodějové trochu větší šance na okradení jsou i jistá neveřejná pravidla). Zrovna tak hrajte tichý pohyb, schovávání se ve stínu atd.. Protože opravdu dokonalého hraní zlodějských dovedností jsou schopni pouze výjimečně talentovaní hráči a skuteční zlodějové (kteří, doufám, na fantasy nejezdí), Například ukrást bdičimu drakovi část jeho pokladu je úkol téměř nemožný. Naopak připravit ožralého žoldáka o vácěk s mincemi nedá velkou práci.

3.4.2 Otevírání zámek a zneškodnění pastí

Nejsou-li zámky skutečné, jsou reprezentovány provázkem se zavěšenou kartičkou s namalovaným tvarem klíče, které lze otevřít vlastně-li příslušný klíč nebo jej umíte nějak překonat.

Pasti jsou většinou reprezentovány popiskem který je možné přečíst např. po otevření dveří, truhly apod. Je na něm uveden druh pasti a její účinky. A i to jak se může zloděj pokusit danou past zneškodnit (většinou jde o nějaký typ hádanky či hlavolamu).

3.5 Znalosti a jazyky

3.5.1 Speciální znalosti

Některé postavy mohou do hry vstupovat se speciálními znalostmi vyplývajícími z jejich minulosti a povolání. Jsou reprezentovány neobecnými informacemi které hráči dostanou do začátku.

3.5.2 Čtení a psaní v cizích řečech

Na Tomto Echtré mluví každá rasa svým jazykem a to Feldarštinou (klasická čeština), Starou Feldarštinou a pak má svůj speciální jazyk každá rasa. Pokud neumíte číst (což není vůbec neobvyklé), nedokážete přečíst daný text, natož pak psát. Každý jazyk je charakterizován vlastními runami a pravopisnými poučkami. V charakteru postavy si určete svůj rodný jazyk, je naprosto běžné že rodný jazyk starých ras je klasická Feldarština, starými jazyky totiž dokáže mluvit jen málokdo. Pokud chcete mluvit jiným jazykem než Feldarštinou nezbyvá vám nic jiného než daný jazyk opravdu použít (např.: elfové – Tolkienovská elfština, stará Feldarština – latina).

3.6 Rasy

Protože ve světě Feldaru bylo vždy velké množství různých ras, nebude tomu jinak ani při tomto volném pokračování hry. Základní rys „nelidí“ je ten, že vás musí být na první pohled možno ihned identifikovat. Na kostýmy „nelidí“ bude kladen opravdu velký důraz a pokud organizátoři váš kostým neshledají dostatečný pro danou rasu, udělají z vás jednoduše člověka. To co stačilo na minulých ročnících (elf špičaté uši z náplasti) tady již stačit opravdu nebude. Proto si dobře rozmyslete co chcete hrát. Prakticky si lze zahrát jakoukoliv rasu, ale jiné než běžné je třeba předem domluvit s organizátory. Každá jiná rasa než standardní člověk automaticky ovládá starou řeč dané rasy.

Hlavní výhodou všech ras, krom barbarů, je to, že se dožívají mnohem vyššího věku, díky čemuž lze za jednu a tu samou postavu hrát i několik ročníků po sobě. Pokud si totiž vytvoříte postavu potomka barbara tak po druhém ročníku je už prakticky nepoužitelný (i když se potomci barbarů v průměru dožívají úctyhodných 100let). Průměrný věk dobrodruha je 30let, ale mezi ročníky uplyne cca 30let. Na dalším ročníku je daný barbar starý muž(žena) a na třetím již vetčný nemohoucí stařec/na (ve výjimečných případech bude povoleno někomu takovouto postavu hrát). Stará rasa lidí se dožívá cca 130let (tedy bez problémů 3 ročníky po sobě, popřípadě 4 jako stařec/na), ostatní rasy se dožívají kolem 220let (tedy vždy 6 ročníků bez problémů, popřípadě 7 jako stařec/na).

3.7 Smrt

Smrt postavy může nastat a zpravidla nastává násilnou cestou, nemocí nebo působením jedu. Pokud zemřete, jste mrtví a nezbyvá než jako mrtvola setrvat na místě své smrti a pokud vaše tělo někdo nalezne, popsat mu místo vašeho skonu. Po třiceti minutách strávených na místě se odeberete s jednou rukou na hlavě (*tj. znamená že jste mimo hru – viz výjimky při hře*) za organizátory se kterými se můžete domluvit na vaší další postavě. Smrt postavy je nepříjemná věc, proto bych chtěl všechny hráče vyzvat aby se vzájemně nesnažili hrubě pozabíjet. Chápu, že někdy je pro někoho někdo velice nepohodlný a nezbyvá jiná možnost než ho odstranit, ale pokuste se zabíjet střídavě a opravdu důvodně. Málokdy se i v reálu odehrávaly souboje na život a na smrt, ale při zranění se většinou prohrávající strana podrobila svému přemožiteli. Proto si vaďte života jak svého tak ostatních. Vražda je vražda a podle toho na vás bude okolí nahlížet. A pokud někoho zavraždíte tak, že by vás u toho mohl někdo vidět znamená to, že vás u toho někdo viděl a tato skutečnost bude okamžitě zveřejněna. To jestli to byla vražda beze svědků o tom rozhodují organizátoři po promluvení si s mrtvolou.

3.8 Výjimky při hře

Existují situace kdy potkáte účastníka hry s rukou položenou na hlavě. Znamená to že danou postavu není možné žádným způsobem ovlivnit. Neplatí to však v některých situacích oboustranně. Převážně se toto gesto používá pro organizátorské přesuny CP, hraní neviditelnosti a odchody mrtvých postav.

3.9 Herní lokace

Ne všechno se dá ztvárnit tak reálně jak by jsme chtěli, sice se budeme snažit aby co nejvíce herních lokací vypadalo co nejreálněji, ale někdy to nepůjde. Takže se ve hře budete setkávat s místy, která budou vypadat úplně normálně, ale bude někde poblíž popis jejich vzhledu. Takováto místa nazýváme **herní lokace**. Takže pokud si přečtete průvodku připevněnou k nějaké lokaci chovejte se prosím dle toho co je na průvodce uvedené. Tím, že budete lokace ignorovat se připravíte o bohatší zážitek ze hry. Spousta lokací, ale i předmětů (zamčená truhla v podzemí) má u sebe připevněnou cedulku, která má několik postupů řešení, hraje se tam takový malý gamebook, proto postupujte přesně dle toho co tam je napsáno a odkrývejte jen informace, které se týkají jen vás.

3.10 Pravidla v praxi

Celá pravidla která vám až doposud byla předložena se nesnaží o nic jiného než pomoci vám si hru co nejvíce užít. Nejde o to aby vše šlapalo do nejmenších detailů a všichni se striktně drželi všech pouček, dokonce ani maximální přiblížení realitě není konečným cílem. Nejdůležitější totiž zůstává co nejlepší atmosféra a hratelnost hry. Možná se vám proto může takovýto styl hraní zdát poněkud idealistický a příliš spoléhající na poctivost všech hráčů a jejich schopnosti si hrát. A máte pravdu. Pokud tedy uvažujete o účasti na naší hře, berte vše výše uvedené v potaz a věřte, že respektováním toho minima pravidel která existují a čestností při hře si sami připravíte neobyčejný zážitek