

Pravidla Řád 2009 (v.1.3)

1. Co je Echtré?

Echtré je herní systém vycházející z oblíbeného, avšak obecně nepřilíš známého Šatruhu. Je to systém určený pro hráče kteří čekají od fantasy něco víc než jen pouhou honbu za kvesty a bojování. Je určený hráčům, kteří se opravdu chtějí alespoň 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. Není to však tak docela pravda. Jde především o jiný přístup k fantasy na živo, který je náročnější na hráčovu fantazii, představivost a soudnost. Proto prosím i vás, kteří jste již vykonali celou řadu hrdinských skutků, abyste nepodcenili studium i toho minima pravidel která existují.

2. Princip a cíl hry

Cílem celé hry je především si dobře zahrát, nezávisle na tom jestli je jejím osudem stát se bohatým šlechticem nebo skončit jako poslední žebrák či dokonce jako mrtvola. Jde 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 však neplatí pro hráče. Hráči hrají především proto, aby si zahráli. Do své postavy se vžívají co možná nejuvěrněji, hrají jí i s jejími nedostatky a slabinami. Dobrý hráč raději nechá svou postavu zemřít, nežli by se odchýlil od jejího charakteru. Nejlépe to vystihuje jednoduchá a snad každému známá poučka: „**Hráči nejsou postavy!**“.

Může se tedy snadno stát, že ambice hráče překračují ambice postavy, ale ani v takovém případě se dobrý hráč neodchýlí od své role. Věřte, že hráč který nezvítězí protože jeho postava neměla dostatečné znalosti dojde většího uznání než člověk, který bude překračovat hranice znalostí a schopností postavy kterou si sám vytvořil jen proto aby mu to přineslo vítězství.

3. Hraní Echtré

Základním pravidlem je, že v průběhu hry **neexistuje nic neherně!!!** Zvláště se vyhýbejte takzvaným „neherním“ informacím. To, co v průběhu hry říkáte a víte, říká a ví vaše postava, nikoliv vy. Pokud tedy víte, že na cestě čeká lapka přepadávající pocestné, protože jste tam viděli odcházet organizátora, tak to rozhodně neví vaše postava atp. Neherní mechanismy, jako zastavení hry je možné použít pouze v případě nebezpečí hrozícího nějakému hráči, nebo v případě nějakého zranění.

4. Tvorba postavy

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 štedrá 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 pro 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 omdlávat při pohledu na mrtvolu nebo třeba nikdy nepřijmout jídlo od cizího člověka. Zkrátka se jedná o kořeni 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.

5. 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 4 body.
- 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, ikdyž 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).

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

Př.2: Hráč může mít postavu která má např. jen jednu dovednost na II. stupni a jednu na stupni I.

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 lze dovednostní body získávat „paušálně“ a to 1 bod za každých odehraných 24 hodin s danou postavou. Navíc lze získat zvláštní bonusové body za dobře zahranou postavu. Tyto body rozdělují každý den organizátoři na základě ohlasu ostatních hráčů.

| Dovednosti | Stupeň zvládnutí dovednosti | | |
|-------------------------------------|---|---|--|
| | 0 | I | II |
| Boj z blízka | 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. | Postava je schopna se naučit ovládat jakoukoliv zbraň pro boj zblízka, či jejich kombinaci. Dokáže bojovat se štítem i těžkou (libovolná kovová) zbrojí. |
| Boj na dálku | NIC | Postava umí ovládat libovolný typ střelné či vrhací zbraně. | NIC |
| Léčitel | Umí léčit oděrky a drobné ranky s krvácením si pravděpodobně neporadí. | Drobné rány, zlomeniny, nemoci typu kašel, rýma průjem. Umí přibližně určit dobu úmrtí. | Všechny druhy poranění, většinu jedů a nemagických nemocí. Dokáže určit dobu smrti a její příčinu. |
| Čtení a psaní | Postava není schopna číst ani psát, počítat umí akorát na prstech. | Postava zvládá běžné počty a dokáže obstojně číst i psát. | Postava je schopna padělat listiny a pečeti, napodobovat podpisy apod. |
| Probuzení duševní síly (PDS) | NIC | Postava má základní nadání na magii. | Postava s velkým nadáním pro magii a vysoce rozvinutým vnímáním. |
| Zlodějina | NIC | Otvírání jednoduchých zámek, okrádání ... | Složité zámky, zlepšené vnímání... |
| Stavitelství | NIC | Navrhování malých staveb můstků. | Velké stavby, domy mosty... |
| Kovářství | NIC | Výroba jednoduchých nástrojů, zámek. | Opravy zbraní a zbrojí, zdokonalené zámky. |
| Zlatnictví | NIC | Zvládne zpracovat a vyrobit výrobek do určité kvality. | Zvládne vyrobit libovolný šperk., umí oceňovat suroviny a šperky. |
| Učenec | NIC | Dokáže naučit někoho dovednost, kterou sám ovládá a to nejvýše do stupně, který sám ovládá. | Dokáže naučit kohokoliv jakoukoliv dovednost do kteréhokoliv stupně, má-li k tomu dispozice (kniha, svitek...) |
| Jazyky | Ovládá svůj rodný jazyk. | Každý další jazyk jiné rasy stojí 1 bod. | NIC |
| Majetek | 10 stříbrných mincí. Stačí aby hráč měl na sobě běžný kostým. | 90 stříbrných mincí. Hráč musí mít na sobě minimálně zdobený pěkně šitý kostým. | 900 stříbrných mincí. Hráč musí být oblečen v honosném, zdobeném kostýmu. |
| Rasa | barbar | stará rasa (viz pravidla ras) | Zvláštní či nestandardní rasa, která se ve Feldaru nevyskytuje |

6. Rasy

Ve Feldaru žije několikero různých ras. Jejich podrobnější popis naleznete na webových stránkách Řádu nebo při vytváření postavy.

7. 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, 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).

8. 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.

Všechny neobvyklé nebo důležité předměty musí být jasně označeny jako herní (např. kartičkou, fáborkem), aby bylo jasné, že to není pouhý doplněk kostýmu. Pokud vás bude někdo prohledávat nebo se ptát, musíte mu popravdě říci zda je daný předmět herní či nikoliv. Herní předměty jdou pak ve hře například krást, prodávat apod. Stane-li však některý z vašich osobních předmětů herním, pak jeho odcizením je myšleno odcizení kartičky předmětu (zloděj si pak musí obstarat jiný reálný základ). Pokud je vám předmět odcizen, avšak jeho reálný základ vám zůstane, nesmíte jej samozřejmě používat.

Všechny předměty, které jsou považovány za herní musí být po dobu hry v herním území. Výjimkou je samozřejmě noc, kdy si samozřejmě nebudete nechávat své věci napospas počasí. Je však přísně zakázáno ukrývat jakékoliv předměty ve stanech a mezi osobními věcmi. Chcete-li si nějaký předmět schovat, schovejte ho v herním území např. do herní truhlu atp.

Hraní boje

Bezpečnost v boji, soubojový systém a zbraně

Bližší informace najdete v dokumentu „Soubojový systém“ vystaveném na webu Řádu, v sekci pravidel.

Hraní zranění

Svá zranění hrajte. Hraní zranění se opět má přiblížit realitě. Nestyďte se křičet, naříkat, úpět – kvalitně zahrané zranění významným způsobem dokresluje atmosféru a realističnost hry, viz opět „Soubojový systém“.

9. Magie

Pokud by jste měli zájem provozovat magii, je třeba abyste si ji dopředu velmi dobře připravili podle popisu uvedeném na stránkách Řádu a nechali schválit odpovědným organizátorem. Všeobecně v magii platí, že čím lepší divadlo pro hráče předvedete, tím lepší kouzlo sešlete, tudíž je třeba důkladné přípravy již před hrou. Minimálním požadavkem pro provozování jakékoliv magie je znalost PDS alespoň na I. stupni.

Magie v boji

Pokud budete v boji zasaženi nějakým kouzlem, vždy to bude viditelné (např. ohnivá koule – červená koule s fáborky vlajčícími za ní) a nikdo vám k němu hned a jasně nepodá informace, co se vám 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 obvykle není přímo smrtelné, ale dokáže způsobit velmi nepříjemné následky nebo vás vyřadit z boje.

Působení kouzel

Setkáte-li se někde ve hře, že budete řešit působení dvou magických efektů proti sobě (např. magický štít a blesk), postupujte vždy tak, že silnější efekt projde neoslaben a zároveň zničí ten slabší (a naopak). Stejná síla způsobí neutralizaci obou efektů. Očaruje-li vás někdo nějakým kouzlem, je třeba si pamatovat jeho *sílu* a *aspekt* pro případ, že by se s ním někdo jiný pokoušel něco dělat.

Magické efekty a lokace

Setkáte-li se s magickým efektem či lokací (magická bariéra apod.) se kterou hodláte něco provádět a nikde není určeno co se stane, kontaktujte organizátory.

10. Smrt postavy

Smrt postavy je nepříjemná věc, nicméně se to stává. Postava, která zemře ztrácí veškerý svůj herní majetek a informace. Její další hraní musí být naprosto odlišné od toho co dělala doposud (změna charakteru, kostýmu...). Organizátoři mimo jiné takovouto postavu mohou po určitý čas využít v bestiáři.

Rozhodnout, zda vaše postava je mrtvá není nic jednoduchého. To, že vaše postava padla, není žádná ostuda! Naopak za hlupáka je ten, kdo zranění ignoruje a kazí tím ostatním hru.

11. Zabíjení jiných postav

Mějte na paměti, že vytvoření kvalitní postavy může někdy zabrat i několik týdnů a vy to pak „utnete“ v několika vteřinách. Propracované postavy často vytvářejí hru i pro druhé a připravují jim zábavu a vy jim to vlastně pokazíte. Toto se především týká nesmyslných a zbytečných vražd. Nahlížejte na zabíjení reálně: nikdo např. nepůjde zastřelit nějakého politika jen proto, že nesouhlasí s jeho názory. Tak tomu bude i ve hře. Pokud víte o někom, že je to vrah, vaše postava k němu musí i tak přistupovat. Nebuďte lhotejní.

Opravdu odsouzeníhodné jsou činy hráčů, kteří zabíjejí ostatní z nudy nebo jen proto, že se blíží konec hry a oni příště budou hrát jinou postavu. Nesmyslné zabíjení jiných postav, které bude v rozporu s charakterem vaší postavy bude těžce postihováno. V krajním případě může být dotyčným zamezeno přihlášení na další ročník.

Chcete-li někoho odstranit, pokuste se vymyslet (pokud to půjde) nějaký nefatální způsob jako je žalář, mučidla, zlámání končetin atd. Vražda je vražda a podle toho na vás bude okolí nahlížet. 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, rozhodují organizátoři po rozmluvě s „mrtvolou“.

12. Vliv postav na historii světa

Každá postava v podstatě vytváří historii světa Feldaru. Všechny významné činy, osobnosti, pohromy a katastrofy jsou zaznamenávány do kronik a stávají se reáliemi.

Každý hráč, který podnikne nějakou velkou akci nebo provede něco hrdinského případně neobvykle lstivého, podlého či zvráceného, co může mít velký nebo zásadní vliv na průběh hry, musí tuto skutečnost nahlásit organizátorům, kteří odvodí patřičné důsledky pro herní svět, popřípadě zapíší danou událost do historie.

13. Herní lokace

Ne všechno se dá ztvárnit tak reálně tak jak bychom chtěli. Ačkoliv se budeme snažit, aby co nejvíce herních lokací vypadalo co nejreálněji, někdy to prostě nepůjde. Ve hře se tedy můžete setkávat s místy, které budou vypadat úplně normálně, ale někde poblíž naleznete popis jejich vzhledu ve světě Feldaru. Takováto místa nazýváme *herní lokace*. Pokud si přečtete průvodku připevněnou k nějaké lokaci, chovejte se prosím podle 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. V podstatě se zde hraje takový malý „gamebook“, proto postupujte přesně podle toho co je tam napsáno a odkrývejte jen ty informace, které se týkají výlučně vás.

14. 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.

15. Echtré v praxi

Celá pravidla která vám až doposud byla předložena se nesnaží o nic jiného než pomoci co nejlépe si hru 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 je ve hře zábava, atmosféra, dobrá hratelnost a plynulost hry.

V případě, že některé z výše uvedených pravidel by narušovalo zábavu a plynulost hry, řiďte se „selským“ rozumem, vzájemnou domluvou nebo kontaktujte organizátory.

Možná vám zdá takovýto styl hraní poněkud idealistický a příliš spoléhající na poctivost všech hráčů a jejich schopnost si hrát. Máte pravdu. Pokud tedy uvažujete o účasti na naší hře, berte vše výše uvedené v potaz a věřte, že respektováním toho minima pravidel a čestností při hře, si sami připravíte neobyčejný zážitek.