

Beleriand: Za námi leží tma

Pravidla a průvodce hrou

verze 2024

Beleriand je larp typu svět. Pravidla říkají, jaké herní interakce jsou v něm upraveny a jak. Tento text zároveň je i průvodcem hrou.

Hra začíná ve středu 3. července v **18:00**, trvá do sobotních *finálních scén* (viz níže) mezi pátou a sedmou večerní. Nejsou pevně dané neherní časy ani místa.

Ve hře jsou všichni účastníci, kteří mají kostým, a všechny předměty, které by mohly ve Středozeemi existovat (zbraně, lektvary...) a nevypadají zjevně moderně. Neberte ostatním účastníkům jejich věci, leda by šlo o dějové předměty, o nichž jako postavy víte, že dějové jsou.

Buďte slušní k ostatním, přírodě i vybavení. Držte se v rolích. Udržujte tábor čistý, neherní vybavení uklizené, oheň jen na povoleném místě, nikdy bez dohledu.
Velmi oceníme elektrické verze loučí či luceren.



Mechaniky

Vystoupení z role: Může se stát, že je potřeba. Použijte „*na slovíčko*“ (chcete-li něco s někým neherně probrat), „*stop/hrajem*“ (reálné nebezpečí, psychický diskomfort atd.) nebo „*jdu se projít*“ (tzn. scéna je vám nepříjemná, ale chcete ji nechat běžet).

Červená šerpa (lightstick): postavu nevidíte (org, nehrající CP, fotograf...). Stejný efekt má ruka na hlavě (může značit i dokonale ukrytou postavu).

Žlutá šerpa (lightstick): mistr boje či skvělá zbraň (viz níže). Přiřazují organizátoři.

Hudba: Uslyšíte-li klidnou melodii strunného nástroje, aniž byste viděli původce, jako postava usínáte. Můžete být probuzeni do snu (pokud melodie stále zní), který si pamatujete. Úplně se budíte poté, co melodie utichne.

Modrá scéna: Způsob, jak můžete prožít sny, představy nebo vzpomínky. Scénu definuje modré světlo neherního typu (žádná lucerna), aktér scény vás do ní pozve znamením rukou (pojď sem). Scéna končí zhasnutím světla. Vidíte-li cizí modrou scénu, smíte se jako hráč podívat, ale nezasahujte.

Vypravěči: Každá skupina má někoho z CP nebo organizátorů, kdo hru usměrňuje, aby nevázla (na úrovni skupin i jednotlivců). Cokoliv se vám nezdá (zásek v roli, něco vám kazí hru, zdravotní či jiný neherní problém atd.) řešte co nejdřív s ním. Vypravěči mají role, které nikdy neprozradí vaše tajemství.

Schopnosti

V roli budete mít vypsané *schopnosti* vaší postavy. Případné učení schopnostem je vzácná věc, typicky spojená s dějem hry – **týká-li se vás to, víte to.**

Nevíte-li o tom, neumíte: stopovat, omračovat, léčit *vyřazení*, bojovat víc než jednoruční zbraní, učit jiné své schopnosti, ukrýt se pomocí ruky na hlavě.



Svět

Zdravotní stavy: Postavy jsou *zdravé* nebo *vyřazené* (důsledkem boje, otravy atd.), nic mezi tím. Vyřazená postava nezvládne nic fyzicky náročného (chůzi ano, běh ne, dle vaší úvahy ani *schopnosti* vyžadující koncentraci). Místo boje se vzdá.

Léčba vyřazení je *schopnost*, samo nepomine. Léčba nemusí vždy být instantní.

Smrt postavy nastává jen **1)** uzavřením role (je na vás, jak to herně ztvárníte, dejte předem vědět vypravěči), **2)** pokud hráč skrze svou postavu ničí hru, nebo **3)** jako důsledek tragické dějové linky, kterou se nepodařilo zvrátit. **Nikdy ne náhodně.**

Noční hra: Hra po setmění nekončí. Ubude ale bojových (a zhruba po jedenácté večer i nebojových) vstupů od organizátorů a CP.

Písmo a řeč: Texty strojovým fontem jsou neherní, ručně psané herní (výjimky poznáte). Nevíte-li, zda umíte číst, umíte. Všechny postavy mluví stejnou řečí.

Lokace: Cedule v terénu značí dějové místo a informační vstup. Může mít lokační značku (hráči obdrží osobní klíč ke čtení) i znázornění v terénu. Značku vidí jen hráč, nikoliv postava. Některé postavy mohou znát polohu části lokací předem.

Průvodky: Některé předměty mohou mít průvodky s efektem (typicky elixíry). Čtete při použití.

Stany: Do cizích stanů nevstupujte bez svolení. Mimo čas, kdy ve stanech nocujete, v nich nepřečlovávejte herní dějové předměty.

Peníze: Veřejně neznámá věc. Funguje směna znalostí, služeb či předmětů.

Jídlo: Nemusíte herně jíst. Vidíte-li herní zvíře (CP), lze ho zkusit střelnou zbraní trefit – může být zdrojem přilepšení v místním eölovském hostinci. Nebo to pro vás může přinést překvapivý informační vstup.

Utíká-li zvíře (byli jste blízko, hluční atd.), neběhejte za ním, je příliš rychlé.

Boj

Výsledek boje není předem dán, je to kompetitivní interakce. Na porážku v náhodném střetu **se neumírá** – to nejhorší, co vás potká, je *vyřazení*. Jako hráči ovšem můžete hrát dorážení bestií, s tím se počítá.

O tom, jak jste v boji dobří, rozhodují dílem vaše reálné schopnosti a dílem to, zda vaše postava je:

1. *nebojová* – zvládáte bojovat nanejvýš jednoruční zbraní, nevezmete si štít, střelnou zbraň ani zbroj (ani zbraň se žlutou šerpou)
2. *bojovník* – smíte libovolně kombinovat veškeré zbraně, štíty a zbroje
3. *mistr* – máte navíc žlutou šerpu, vyřazujete každým úderem, jste sami huň zasažitelní (může být i na zbrani, funguje stejně)

Každá postava má stanovenou *výdrž*, tzn. kolikátý zásah ji pošle do *vyřazení*. Počítají se zásahy kamkoliv, i do zbroje. Základní *výdrž* je 3, máte-li jinou, víte to. *Výdrž* zlepšuje zbroj – dává +1 za každý prvek (helma, prošívká, kroužkovka, rukavice/nátepníky...). Nevíte-li, kolik vám to dá, ptejte se svého vypravěče. Existují neveřejné bonusy k *výdrži*.

Zásah v boji tváří v tvář ubírá 1 *výdrž*. **Zásah od postavy/zbraně se žlutou šerpou vyřazuje rovnou**, zásah šípem bere 3 *výdrže*.

Vyřazení hrajte podle toho, co jste schytali – nemusíte ležet a chroptět, klidně můžete pomalu kulhat, mluvit atd. Pokud jste v boji vyřazení nebyli, *výdrž* se vám po boji obnoví bez potřeby léčení (stačí se vydýchat). Užítí dovednosti léčící vyřazení signalizují slova „jsi uzdraven/a“.

Zásahy utržené ve vyřazení nezhoršují váš stav (neexistuje agónie), leda by to bylo dějové zakončení role. CP takto dobít lze.

Je zakázáno:

- útočit na hlavu, krk, klouby či rozkrok (zasažený si to nemusí počítat)
- vytrhávat či páčit protivníkům zbraně
- útočit tělem, štítem či bodáním (vyjma kopí, oštěpů a celoměkčených dýk)
- používat zbraně či zbroje, kde „kovové“ prvky mají černou barvu
- používat za tmy kopí, štíty, vrhací či střelné zbraně

Parametry zbraní: Berte si výzbroj, která vám sedí k roli. Nátah luku do 15 kg, kopí do dvou metrů, vrhačky celoměkčené. Rozměry jinak neomezujeme.

Speciální útoky: *Omráčení* (hlásí se) je ťuknutí do horní části zad (jen postavu bez helmy). Funguje jen mimo boj. Způsobuje bezvědomí na pár minut a výpadek paměti zhruba čtvrt hodiny před okamžik útoku.

Neexistují útoky typu *přeražení*, *odhození* či *podřezání*.

Potemnění: Může se stát, že prohrajete náhodný střet s bestii, které by vás ve Středozemi patrně nezajaly, ale zabily (pavouk, přízrak, vrrk atd.). Postava se nějak dostane na svobodu, ale *potemnělá* – sdělí vám CP, případně organizátor. Jde o negativní zážitek, který dá nějaký impulz vaší hře, ale nevezme vám roli.

Mimo boj

Vyjednávací nebojové interakce (přemlouvání, hrozby, diplomacie atd.) odehrajte je dle postavy a situace. Pokud působící postava luskně prsty, znamená to, že má *schopnost* být v daném působení efektivnější – zkuste aspoň trochu vyhovět. Netřeba dodávat, že nejlepší působení je to, jehož zacílení na vás si ani nevšimnete.

Zajetí: Může se stát, že vás někdo zajme, symbolicky spoutá a bude vyslýchat. Pokud si situaci nedomluvíte jinak, po scéně odehrání výslechu či hraného (nejspíš skřetího) mučení prozradíte pravdivě nějakou vědomost, která je blízko předmětu dotazů a kterou byste dobrovolně nesdělili.

Nemusíte říct nic dalšího a můžete scénu stopnout, přijde-li vám, že je bezúčelná (nebo se nehejně dohodnout, co je smyslem scény, a zařídit se dle toho).

Zajatec smí zkusit uprchnout, dokáže-li se nenápadně vyvléct z provazů. Pokud byl ale v době zajetí *vyřazený*, nemůže pryč utíkat, jen jít (vyřazení trvá).

- **Prohledávání:** řeší se ukázkou na prohledávaná místa (bez dotýkání se postavy; věci nutno vydat).
- **Spoutání:** provaz nesmí škrtit a musí být snadno uvolnitelný.
- **Krádeže:** neberte nikomu zjevně důležité dějové předměty (ale ponechá-li majitel v krčmě nehlídaný silmaril, je to jeho problém).



Finální scény

Hru završí *finální scény*. Každá postava se může zúčastnit jedné – hráč zvolí tu, která mu přijde nejpříhodnější (poznáte to podle toho, že o scéně budou vypravěči říkat, že to bude *završení*). Po finální scéně ještě můžete sehrát loučení atd. v rámci skupiny (domluvte se s vypravěči), ale už lze vystoupit ze hry.

Finální scény probíhají v sobotu cca v 17–19 hodin.