

Beleriand: Za námi leží tma

Pravidla a průvodce hrou

verze s vysvětlivkami, co jaké pravidlo znamená, proč existuje atd.

Beleriand je larp typu svět. Pravidla říkají, jaké herní interakce jsou v něm upraveny a jak. Zároveň tento text je i průvodce 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.

Dříve se takovým hrám říkalo čtyřadvacítka. Úplně to tak už není, nehraje se nonstop, nevykuchávají se postavy ve spánku a málokdo dělá rituály v půl čtvrté ráno. Později večer už organizátoři do hry moc obsahu nedodávají (není nutné celou noc hlídkovat, aby vás někdo nezabil; ve skutečnosti není nutné hlídkovat vůbec, pokud si s organizátory výslovně nedomluvíte, že se něco bude dít) a nemusíte se bát, že vám něco zásadního uteče – pokud je něco důležité pro vaši roli, dozvíte se to. Pokud chodíte spát dříve než kolem 23:00, řekněte to organizátorovi (vypravěči) ve vaší skupině.

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

Toto pravidlo říká, že nemáte CPčkům brát např. zbraně či šípy a nemá smysl náhodně krást (ne, že bychom do hry pouštěli postavy programově zlodějské). Pokud ale vaše postava má cíl získat silmaril a vidíte, že s ním někdo chodí, ten hráč či CP počítá s tím, že o tak cennou věc může přijít. Pokud máte podezření, ale nejste si jisti, zeptejte se organizátorů.

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.

Na tábořištích nebudou ohniště – hra se koná v lese (existují vzácné výjimky a přenosná ohniště, ptejte se svých vypravěčů). Jedno tepelně zpracované jídlo denně nabídne herní hostinec, zásobu ovoce, sušenek atd. každé skupině připravíme, počítáme i s tím, že si každý přiveze pár drobných pamlsků, které má rád a které jeho jídelníček dotvoří (zejména má-li specifické potřeby). Přivezte si prosím vodu na středeční odpoledne.

Mechaniky

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

Je čas zopakovat, že ve hře nechceme komentování dění typu „nehejně ti řeknu, že...“ atd. Vynechte to. Zase to v některých komunitách zvedlo hlavu – a je to pořád stejně špatné jako kdysi.

Existují stavy, kdy je žádoucí, aby hra byla přerušena. Jednak když v boji tlačíte protivníka ke stromu nebo nebezpečné překážce (nebo jste bolestivě zasaženi atd.) – zpravidla stačí vteřinka, přemístit se atd. Může se stát a bude stávat, že potřebujete něco nehejně probrat se svým vypravěčem – vzít si ho bokem na slovíčko. To je žádoucí, pokud to má zlepšit váš reálný či herní komfort. A může dojít i na to, že běžící scénu z nějakého důvodu (emočně atd.) nedáváte, chcete z ní vystoupit, ale nechcete ji zastavit celou ostatním výkřikem „stop“ – od toho je možnost „jít se projít“.

Všichni si chceme Středozem užít. Beleriand není larp založený na úmyslném tahání lidí na emoční a nervovou hranu – spíš tedy půjde o nouzové prvky. To ale neznamená, že se jich máte bát, když usoudíte, že by vám pomohly.

Mnozí zkušenější hráči jsou naučení scénu dohrát na hranu, což nemusí být úplně kladně přijímané u některých lidí, které reálně neznáte (na hře budou hráči nejméně ze čtyř různých, leckdy se neprotínajících, sociálních bublin). I proto existují mechaniky pro vystoupení ze scény a není hanba je použít. Dobré kamarády, u kterých víte, co snesou, šikanujte dle libosti.

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 (pojd' sem). Scéna končí zhasnutím světla. Vidíte-li cizí modrou scénu, smíte se jako hráč podívat, ale nezasahujte.

Hudba a modrá scéna mají za cíl ztvárnit vstupy informací lépe než papírový lísteček. Jde o mechaniku, která postavám nikdy neublíží, nepřivede je do zajetí atd., tedy není třeba se jim bránit, přijměte je jako hrotvorný prvek. Hudba zpravidla navodí nějaký plošnější sen, modrá scéna je cílená a může jít o sen, představu, vzpomínku atd. (dozvíte se). V modré scéně (a také při hudbě, jste-li probuzeni do snu) můžete mluvit, jednat atd.

Vypravěči: Každá skupina má někoho z CP nebo organizátorů, kdo hru usměřňuje, 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.

S vypravěčem se můžete bavit jak herně (postava s postavou), tak neherně (hráč s organizátorem). Obojí funguje. Pokud ho oslovíte herním jménem, spustíte herní interakci, pokud civilním, běžnou přezdívkou, případně pomocí obratu „na slovíčko“, tak tu neherní. Neherní konverzace je vhodné vést tak, abyste nerušili hráče okolo vás.

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, podřezávat, léčit *vyřazení*, bojovat víc než jednoruční zbraní, učit jiné své schopnosti, ukrýt se pomocí ruky na hlavě.

Některé larpy pracují s dovednostním systémem, učením novým dovednostem během hry atd. (byl to i koncept původního Arnoru, který vznikl v trochu jiné době než dnes). Belerianď to má tak, že každá postava má nějaké schopnosti od začátku a během hry se nové neučí, protože je nepotřebuje. Může existovat dějová výjimka - učení pro posunutí příběhu.

Stopování je schopnost číst značky na kartonových čtverečkách roztroušených v terénu (nestopaři, ignorujte je). Omračení je schopnost přivodit ztrátu paměti (některé postavy to umí), podřezání je instantní likvidace zezadu, která nám pro tuto hru nepříjde nosná. Kdyby nastala scéna, kdy se plížíte zezadu ke skřetům, tak se to udělat dá pro dramatickou zajímavost a efekt, jinak ne (a CP vám to dělat nebudou).

Vyřazení je stav, kdy postava byla (nejtypičtěji bojem) pocuchaná tak, že jí není dost dobře na to, aby plně fungovala. Buďte vyřazení kreativně, nemusíte ležet a sípat, klidně chodte, ale žádný boj, složité schopnosti atd. Léčitelů je naštěstí celkem dost...

Postavy dělíme na nebojové, bojové a mistry - to jsou úrovně, jak dobré jsou v boji, roli samozřejmě hraje i to, co umí reálně. I nebojové postavy (hadráci) umí používat jednoruční zbraň, ale prostě si toho nevezmou víc, což definuje jejich bojeschopnost. Nemá smysl dělat systém složitý, toto stačí.

Proč neexistuje dovednostní učební systém? Protože to pro zážitek ze hry není podstatné, odnesete si spíš zajímavé scény a prožitá dilemata.

Svět

Zdravotní stavy: Postavy jsou *zdravé* nebo *vyřazené* (důsledkem boje, otravy atd.), nic mezi tím. Vyřazená postava nezvládne nic fyzicky náročného (určitě ne běh; dle vaší úvahy ani *schopnosti* vyžadující koncentraci). Místo boje se vzdá. Léčba vyřazení je *schopnost*, samo nepomine. Léčba nemusí vždy být instantní.

Tento systém pokládáme za příhodný pro hru, kde boj je kompetitivní, nikoliv scénický. Vyřazení neznamená, že ležíte a chroptíte - můžete zůstat při vědomí, můžete pomalu jít, můžete omdlít a zase se probrat, jak uznáte za vhodné pro scénu. Jen potřebujete odbornou pomoc, aby vás z toho dostala - prakticky v každé skupině je někdo, kdo to umí.

Vyřazení v důsledku boje nastane tak, že schytáte tolik zásahů, kolik je vaše *výdrž* (v základu 3, pokud nemáte uvedeno jinak v postavě). Na rozdíl od lineárního systému životů, které potřebují doléčit, výdrž funguje tak, že pokud postava nepřišla o všechnu, je na další scénu úplně fit. Však jste taky hrdinové!

Léčitelé tak mají svou váhu, ačkoliv to nejsou turboomotávači zápěstí gázou.

Do vyřazení se můžete dostat i jinak: požitím jedu (dozvíte se nejspíš z papírové průvodky nebo od organizátora), prokletím (opět nejspíš od organizátora - tedy prokleje vás někdo herní, ne ten organizátor). Nebojová vyřazení mohou být těžší na léčbu (ne každý to umí). Proto je dobré, kdykoliv se kolem vás začne motat léčitel, abyste mu sdělili, čím vlastně trpíte.

Smysl je ten, že do vyřazení sice nechcete, protože je omezující, nemá vás ale odstavit úplně. Rovněž nevidíme zábavu v hraní agónií, počítání zbylých minut života, resuscitacích atd. (Nehledě na reálné zdravotní riziko při hrané resuscitaci, pokud to hráč v zápalu přežene.)

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.**

Tento koncept má podpořit to, aby se postavy nebály chodit po herním terénu v malých skupinách - to podporujeme a nebude to bráno jako něco, co má způsobit smrt postavy.

Noční hra: Hra po setmění nekončí. Ubude ale bojových (později v noci i nebojových) vstupů od organizátorů a CP, nedomluvíte-li si je výslovně předem.

Domluvou je míněno vyvolání nějakého setkání, které souvisí s příběhem či zápletkou, kterou odehráváte. CPčko nebude dělat poustevníka v chýši nebo vílu v jezeře celou hru, ale pokud se za ním/ní budete chtít vypravit v deset večer a domluvíte se s vypravěčem, dáme vám vědět, zda to má smysl. Jen to musíme připravit.

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

V principu to je tak, že elfové a trpaslíci číst umí, lidé a drúadané ne, někdo se to ale může chtít učit.

Lokace: Cedule A4 v terénu, značící dějové místo a informační vstup. Má 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.

Existují místa, která jsou pro hru něčím zajímavá (pokud je to zajímavé místo i pro vaši postavu, poznáte to během hry) a žádná lokace tam nevisí, lokace tedy není podmínkou. Například tábory skupin jsou tak očividná věc, že tam lokace viset nebude. Některé nenápadné lokace, resp. předměty v terénu, mohou mít jen malou průvodku.

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 nepřechovávejte herní dějové předměty.

Tzn.: Svůj obyčejný meč si do stanu klidně dejte na jak dlouho chcete. Pokud je to čarovná sekera po dědečkovi, kterou vám někdo chce ukrást a je důležitá pro zničení prohnílého srdce starého huorna, tak ji tam ale nemůžete během hry nechávat schovanou. Potřebujeme, aby byla ve hře.

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.

Jídlo a pití není nezbytné k přežití postavy. K přežití hráče ano.

Lov může mít ten smysl, že některé postavy umí ze zvířat získávat něco potřebného pro hru. Obecně je mezi postavami pár lovců, kteří se touto činností zabývají. A kdo ví, někteří už se při toulkách za zvěří dostali na zajímavá místa...

Jídlo v krčmě/hostinci není zdarma - budeme vám ho psát na účet. Pokud chcete, můžete si v krčmě uložit své nádobí (nebo si ho s sebou přinést, když tam chcete zajít). Nějaké erární tam bude, ale nemusí ho být dostatek.

Každá skupina má nějaký důvod, proč ji v krčmě/hostinci obslouží - s některými se ale můžeme domluvit na donášce jídla na tábořiště.

Boj

Výsledek boje není předem dán, je to kompetitivní interakce. Na porážku v náhodném střetu **se neumírá** – to nejhorší, co vás potká, je **vyřazení**. Pokud v boji jako hráči zahrajete dorážení bestií, ano, s tím se počítá.

To znamená, že vás při náhodném střetu nejde zabít a nepřijdete o svou roli. Obecně platí, že když jste hodně dobití, hrajete efekt **vyřazení** (viz výše). Postava může zemřít ve třech situacích – uzavřením role (kde rozhodujete vy, jestli už je uzavřená a vše zajímavé odehrála, sdělila atd.), případným ničením hry (kdy vás z ní vyjmou organizátoři – může se stát, že se hráč ponoří do hry natolik, že se to děje) a jako důsledek tragické dějové linky.

Pokud vaše postava zemře, odeberte se do bestiáře, něco vymyslíme.

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
2. *bojovník* – smíte libovolně kombinovat veškeré zbraně, štíty a zbroje
3. *mistr* – máte navíc žlutou šerpu, vyřazujete každým úderem, jste sami hůř zasažitelní

V praxi je třeba vědět jen to, s čím umíte jako postava bojovat (to si rozmyslíte v klidu před bojovými scénami, resp. před larpem) a kolik zásahů snesete. Netřeba řešit, jaká zbraň projde skrz jakou zbroj a podobně.

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/nátepničky...). 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 se žlutou šerpou vyřazuje rovnou**, zásah šípem bere 3 *výdrže*.

U střelby lze jednoduše říci, že pokud jste *nebojová* postava, vyřadí vás už první zásah. Pokud *bojová* s aspoň minimem zbroje, vyřadí vás druhá střela.

Proč jsou luky takto silné? Z našeho pohledu to potlačuje přemýšlení „nechám si dát jednu ránu, naběhnu a doklepu ho“. Součástí herního příběhu zejména skupiny lidí také spočívá v tom, že se potýká s postavami, které jsou dobrými střelci a své teritorium si důrazně hájí.

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).

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

Agónie je v některých pravidlových systémech odpočet, kdy vám běží čas, než zemřete. Nepovažujeme tento mechanismus pro Beleriand za přínosný, je to spíš stres a riziko ztráty postavy.

CP, se kterými se bojově střetnete, mohou při porážce ve střetu padnout a zemřít, nebo padnout a vypadat ještě živě, případně se vzdát. V každém případě platí, že nesmíte CP zdržovat dlouho (ten člověk bude v bestiáři potřeba na další scény), ale pokud byste ho chtěli vyslechnout a pak dorazit, je to v pořádku.

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*.

Chápeme, že to na řadě larpů je, ale nepovažujeme to za nosné.

Potemnění: Může se stát, že prohrájete náhodný střet s bestii, které by vás ve Středozemi patrně nezajaly, ale zabily (pavouk, přízrak, vrk 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.

Toto je mechanismus, jak zabránit náhodnému umírání postav, ale zároveň nutit hráče, aby se jejich postavy chovaly opatrně. Potemnění bude hrovné, postava se mu každopádně chce vyhnout, může-li.

Mimo boj

Vyjednávací nebojové interakce (přemlouvání, hrozby, diplomacie atd.) odehrajte je dle postavy a situace. Pokud působící postava luskne 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.

Mějte prosím na paměti, že mučení je temňácká aktivita – pokud nejste temňák od přírody, prostě je to pro vás práh, který nepřekročíte. A pokud jste a někdo vás u toho uvidí, asi vůči vám získá slušné podezření, které může vyústit v nemilé herní důsledky.

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 ukázáním 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 (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.