

## 12 pravidel, která možná neznáte

(tahák, co na Beleriandu může být jinak než jinde; v souladu s Pravidly)

1. **Červená šerpa/lightstick** = organizátoři.
2. **Žlutá šerpa** = mistr boje. Nemusíte utíkat (ale můžete), klidně odehrajte prohraný střet. I mistr boje jde porazit, ale těžko (prý vydrží dost). Šerpa může být i na zbrani, efekt je stejný (ale je to přenosné).
3. **Hudba**. Klidná melodie strunného nástroje, který není vidět = spánek. Můžete být probuzeni do snu, který si pamatujete, budíte se naplno, když hudba utichne (rozdíl mezi sněním a bděním je minimální). Tato mechanika nevede k ublížení postavám (zranění, zajetí atd.).
4. **Modrá scéna**. Modré světlo značí, že probíhající scéna je snem, představou, vzpomínkou atd. Pokud jste protagonistou, víte to, pokud ne, smíte se dívat a nerušit (ale nemusíte; jako postava z toho nic nemáte).
5. **Gamifikace zdraví, zranění atd.**: Postava je buď zdravá, nebo vyřazená (domlácená), pokud v boji dostala tolik ran, kolik má výdrž. Vyřazená postava neovládne běh ani žádné složitější schopnosti. Vyřazení
  - nepomine samo, musí být vyléčeno (jsou výjimky)
  - neznamena, že nutně ležíte a chroptíte; můžete mluvit, jít, omdlávat – jak vám to přijde herně smysluplné
  - nemusí být důsledkem boje, ale i jiného herního jevu (prokletí, očarování, jed atd.)
6. **Bestie vás náhodně nezabijí**. Mohou postavě způsobit nepříjemný efekt (hrovtorný – výslech, noční můry...), ale nezahrají dorážení, trhání hlavy atd. (Toto víte jako hráč, ne jako postava.) Vy naopak bestie dobíjet můžete, ale předpokládáte-li, že něco důležitého vědí, možná to nechcete uspěchat.
7. **Lokační značky**. Na začátku hry můžete obdržet osobní klíč ke čtení značek (na papíru). Když ve hře uvidíte nějaký piktogram (na lokaci, předmětu atd.), který máte v klíči, vaši postavu něco napadne (přečtete si text v klíči).
8. **Neexistují herní peníze**. Jen směna služeb, informací, předmětů.
9. V boji si počítáte zásahy, víte, kolikátý vás vyřadí. Pokud jste vyřazeni nebyli, do dalšího boje jste v pořádku. Různou míru bojových schopností postav simulujeme tím, s čím umí bojovat (nebojové postavy jen s jednoruční zbraní, bojové s čímkoliv).
10. **Luky jsou silná zbraň**. Nebojové postavy vyřadí jednou ranou, bojové s aspoň minimem zbroje dvěma (protože luk dává „za tři“ a 6+ nejspíš nemáte).
11. **Zajetí a výslechy**: Vyslychaná postava po pár minutách podlehne a prozradí informaci, kterou pokládá za důležitou, dobrovolně by ji neřekla a je pokud možno blízko tématu otázek.
12. **Finální scény**: Ve hře je několik scén, které završí herní děj. Každá postava se může zúčastnit jedné. Pokud o nějaké chystané události slyšíte (od CP/orgů) něco jako „bude to završení našeho úsilí“, je to ono. Víte-li o více finálních scénách, můžete si vybrat, která k příběhu vaší role sedí lépe.