

# Naruto LARP

Pravidla, verze 10.6 (2023)



© NarutoLARP tým, 2013-2023

NARUTO je registrovanou ochrannou značkou Shueisha Publishing Co., Ltd.  
Všechny původní postavy a termíny jsou dílem a duševním vlastnictvím Masashi Kishimota.

## Úvod

Tento dokument obsahuje všechna podstatná herní pravidla, stejně jako mimoherní zásady, jejichž znalost a dodržování jsou pro účastníka Naruto LARPU podstatné. Není třeba je umět citovat nazpaměť, ale pomněte, že neznalost pravidel neomlouvá. **Hrubé porušení pravidel či mimoherních zásad může vést k vyloučení z akce.** Nejpodstatnější pasáže jsou vyznačeny takto žlutě.

## Popis akce

Každý ročník má vlastní příběh, který ale zapadá do příběhové linie.

**Příběhová linie** se typicky nese přes několik ročníků a po jejím vyvrcholení přichází příběh nový. Ukončení příběhové linie symbolizuje také vyvrcholení cesty postav, které ji prožívaly a pro nový příběh si hráči tvoří nové postavy.

## Tvorba postavy a další reálie

Tvorba postavy probíhá na **profilové sekci stránek NarutoLARPU** a zahrnuje volbu vesnice, týmu, osobnostních charakteristik, historie postavy a technik.

Hráči si obvykle vytvářejí postavu genina (*ninjas učedníka*), případně vyšší hodnosti, pokud si v minulých letech takovýto titul vydobyli. Učedníkem se ninja stává ve dvanácti letech a ke zkoušce předstupuje obvykle před dvacátým rokem života. Navzdory tomu, že existují i výjimky, pravidla předpokládají, že hráčské postavy jsou mezi patnáctým a dvacátým rokem života.

Většina postav je obyvatelem jedné z mnoha „Skrytých vesnic“ a členem čtyřčlenného týmu, v němž obvykle plní mise. Tým se skládá ze **3 ninjů, a jejich senseie**, který slouží jako jejich učitel a velitel.

## Hodnosti a úrovně

Rozlišujeme pojmy hodnost a úroveň postavy:

**Hodnost postavy** je příběhový prvek a znázorňuje zkušenost postavy a na ni navázaný respekt ostatních postav. Hodnost postavy může být zvýšena příběhově (*např. složení zkoušky*).

**Úroveň postavy** určuje počet technik, kterými postava disponuje. Spolu s rozvíjející se příběhovou linií se zvyšuje úroveň hráčů. (*To znamená, že když hráč začne na úrovni C, následující ročník již hraje za postavu úrovně B.*)

Úroveň, na které začínají hráči je na každém ročníku pevně stanovena a v čím pozdější fázi příběhové linie se ročník odehrává, tím je vyšší. Znamená to, že když si hráč vytvoří novou postavu uprostřed běžící příběhové linie, **jeho úroveň bude stejná jako úroveň hráčů**, kteří hrají svou postavu z předchozího ročníku. (*např. na druhém ročníku příběhové linie jsou i nově vytvořené postavy na úrovni B, tedy zkušeného ninji*).

Úroveň postavy	Počáteční počet technik	Nejvyšší úroveň počátečních technik
E	1	1 technika první úrovně
D	5	2 techniky druhé úrovně
C	9	2 techniky třetí úrovně
B	13	1 technika čtvrté úrovně
A	17	1 technika páté úrovně
S	21	1 technika šesté úrovně

## Techniky, speciální schopnosti a neschopnosti

**Techniky** jsou nástroje nezbytné pro vykonávání práce shinobi, ať už se jedná o techniky bojové nebo takové, které se využívají k infiltraci. Za techniky považujeme jak pasivní techniky (*jako například schopnost používat delší zbraně*), tak i mocná jutsu schopná srovnat se zemí celou vesnici. Osvojováním nových technik se ninjům často zvyšuje i maximum chakry nebo životů.

Techniky jsou rozděleny podle složitosti do **úrovní technik**. A podle typu do **stromů technik**.

Naučení se techniky vyšší než první úrovně má **2 podmínky**:

- 1) Postava musí znát techniku ze stejného stromu s úrovní o jedna nižší. (*např. aby se postava mohla naučit techniku 3. úrovně ze stromu "Katon", musí znát alespoň jednu techniku 2. úrovně ze stromu "Katon"*)
- 2) Postava musí mít napříč všemi stromy vždy více technik úrovně o jedna nižší (*takzvaná pyramida*). (*např. aby se postava mohla naučit techniku 3. úrovně, musí již umět alespoň dvě techniky 2. úrovně. Potom naučení druhé techniky 3. úrovně vyžaduje alespoň tři techniky 2. úrovně.*)

Při tvorbě postavy si hráč zvolí techniky, jejichž množství je dané úrovní jeho postavy (*například postava úrovně C do začátku hry ovládá 9 technik*). Během hry se potom může naučit **4 další techniky** (nezávisle na své úrovni).

V základu má každá postava určený svůj **elementální typ chakry** (*ohně, blesk, vzduch, voda, země*). Hráči si běžně mohou vybírat techniky z veřejně dostupných stromů, avšak při výběru elementálních technik jsou omezeni na techniky elementálního stromu vybraného typu chakry. Více elementálních stromů lze odemčít pomocí **sekundárních elementů**, které může postava získat ze *Speciálních schopností*.

Elementální typ chakry i sekundární elementy jsou dány konceptem postavy, a nejdou později měnit.

**Speciální schopnosti** reprezentují zvláštní talenty postav. Speciální schopnosti zpřístupňují další elementy, tajné a dědičné techniky.

**Neschopnosti** reprezentují nedostatky postav. Neschopnosti zabraňují naučení některých typů technik (*například ninja specializující se na kombinaci několika elementů nebude schopný efektivně používat taijutsu*).

Některé Speciální schopnosti jsou specifické pro danou skrytou vesnici (*loutkář je vždy ze skryté písečné vesnice, člen klanu Hozuki je vždy z mlžné...*), jiné jsou přístupné všem hráčům bez ohledu na vesnici.

Hráči si při tvorbě postavy vyberou své speciálních schopnosti a neschopnosti ze seznamu. Ty ale musejí dávat smysl, a být reflektovány v textovém konceptu postavy (to posuzují organizátoři v rámci předschválení konceptu - **speciální schopnosti mohou být zamítnuty organizátorem**).

Dva členové jednoho týmu (s výjimkou senseiů) nemohou mít stejnou speciální schopnost. Některé vzácné speciální schopnosti mají striktnější omezení (*např. v celé hře může být jen jeden jinchouriki tříocasého démona*).

Jak funguje volba technik si může kdokoli vyzkoušet v online kalulátoru na adrese

<https://narutolarp.gitlab.io/database-public/skilltree.html>

(odkaz najdete také na stránce Informace, v sekci Pravidla)

## Trénink technik

Trénink technik ve hře probíhá pod dohledem senseiů (kteří předehrou dostanou instrukce co musí trénink splňovat). Pro naučení techniky musí hráč trénovat předem určené množství času a splnit podmínky k jejímu naučení. Čím vyšší je úroveň techniky, tím je zpravidla náročnější i její trénink. Některé techniky vyžadují trénink na lokaci k tomu určené (*je napsáno v instrukcích pro senseie*).

Znalost technik postavě zůstává i mezi ročníky. Ve výjimečném případě, že by hráč chtěl své techniky mezi ročníky změnit, může kontaktovat organizátory.

## Obecné informace o postavě

Všechny postavy mají vždy alespoň **jeden život** a **jeden bod chakry** a umí používat **zbraně** s největším rozměrem **30 cm**. Množství životů, chakry a maximální délka použitelné zbraně se mění při tvorbě postavy i během hry pomocí technik.

U používaných zbraní nezáleží na jejich tvaru, omezené jsou pouze **nejdelším naměřitelným rozměrem**. V případě boje se dvěma zbraněmi se jejich délka **sčítá a musí odpovídat maximální délce, kterou hráč může používat**.

## Boj a zásahy, hesla, bezvědomí, doplňování chakry a životů

Postavy spolu mohou bojovat pomocí:

- **rukou** (předloktí musí být oděno měkčeným chráničem a zásah nesmí být veden zatnutou pěstí)
- **zbraní** z blízka nebo z dálky v případě vrhacích zbraní (zbraň musí být dostatečně měkčená a bezpečná, aby prošla schválením přede hrou)
- **nosiči** (měkčenými projektily, "koulí")
- vrženou **rýží** (hromadný zásah více cílů hozenou rýží, či čoučkou nebo podobnými médii)
- případně **automaticky**, bez potřeby kontaktu (že je zásah automatický je třeba hlásit)

Bez použití techniky je možné útočit **pouze rukou nebo zbraní**. Boj je reprezentován tlumenými fyzickými údery, případně pomyslnými zásahy v případě některých technik. Platný zásah je takový, který je veden s minimálně devadesáti stupňovým náprahem v případě rukou a zbraní a kterého si je cíl vědom (vnímá že jej obdržel a jaký je jeho efekt). V případě zásahů rukou, zbraní, nosičem, nebo rýží je nezbytné aby útok fyzicky zasáhl. Tento **zásah platí kamkoliv do těla zasaženého i do jeho zbraní** nebo jiných předmětů. **Rozkrok, krk a hlava jsou zakázanou zásahovou plochou a nesmí na ně být ani mířeno**. Jestli byl zásah platný vždy zhodnotí zasažený (*např zásah bez náprahu si nemusím počítat, protože nebyl platný*).

**Zásahy mohou způsobovat zranění a/nebo mají svá hesla**. Pokud útočník nic nezahlásí, zásah se počítá jako **jedno zranění**. Naopak, pokud není hlášeno jinak, zásah s heslem **nezraňuje** (*například technika způsobující odhození rýží, zasažené odhodí, ale žádné zranění nezpůsobí*). **Hlášení hesel/zranění je neherní**, a nelze na něj herně reagovat.

### Krycí plocha

Zásah lze krýt předloktím nebo zbraní, což označujeme jako **krycí plochu**. V případě, že je zásah vykryt (zcela se o krycí plochu zastaví, nebo se vůbec nedotkne jiné plochy, která není krycí, např. hrudník) je obdržené zranění redukováno. V případě **krytí předloktím o jedna**, v případě **krytí zbraní o dva**.

**Hesla prochází skrze kryt** (*pokud obránce mečem zablokuje techniku způsobující 2 zranění a ochromení, žádná zranění nedostane, ale ochromen bude*).

Krytí se nevztahuje na zásahy rýží ani automaticky.

## Hesla

Efekty technik jsou za běžných podmínek reprezentovány takzvanými **hesly**, které při zásahu hlásí útočník nebo zasažený (*hesla se vždy vážou k zásahu*). Hesla jsou jednoslovná a mají určený význam, podle kterého se hráči zachovají. Hesla jsou ve hře následující:

- **Zmatení** – zasažený nesmí proti příštímu platnému zásahu použít heslo „Úhyb“
- **Ochromení** – zasažený nemůže používat zasaženou nebo obráncem vybranou končetinu dokud není vyléčena
- **Paralýza** – zasažený se nesmí do příštího platného zásahu hýbat ani aktivovat techniky (*ale může těžit z již aktivních technik, nevyžadují-li pohyb*)
- **Roztříštění** – dlouhodobé ochromení zasažené nebo obráncem vybrané končetiny, které trvá, dokud není vyléčeno. (*Jako jediné nelze odstranit odpočinkem*)  
Pokud je efektem roztříštění zasažena zbraň, je zničena. Efektem roztříštění lze zničit i jiné herní předměty.
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů. Na konci letu následuje pád na zem (*během letu je možné na odhozeného útočit, během pádu ne*)
- **Úhyb** – hráč se vyhne jakémukoliv platnému zásahu (*i zásahu do zbraně*). (*Zásah se stále počítá jako platný, jen nemá žádný efekt*)  
Úhyb nelze použít proti zásahům „Automaticky“

## Bezvědomí a doplnění chakry

Pokud postava přijde o všechny životy, upadá do **bezvědomí**. Postava v bezvědomí se snaží bezvědomí předstírat, nevnímá a nemůže nijak interagovat se svým okolím. Postavu v bezvědomí lze role-playově dorazit (po dohodě mezi oběma hráči a organizátorem). Pokud je postava v bezvědomí ponechána o samotě a žádná postava s ní neplánuje interagovat, může postava v bezvědomí začít *odpočívat*. Jakmile má postava alespoň 1 život, bezvědomí končí.

Čakru a životy si lze doplnit **odpočinkem**. Odpočinkem se myslí jakákoliv nenáročná, nebojová činnost na kterou se postava nemusí příliš soustředit. Takto je třeba odpočívat zhruba **deset minut** (*nemá-li hráč u sebe hodiny, může počítat jako úspěšný odpočinek dobu, za kterou přejde celé herní území z jedné strany na druhou*). Úspěšný odpočinek doplní postavě všechnu chybějící **čakru a životy do maxima, ukončí všechny hesla kromě roztříštění, a ukončí všechny aktivní efekty technik**.

Pokud není řečeno jinak, Odpočívat nelze v dungeonu, gamebooku ani scéně.

Nalezne-li se postava v situaci, kdy není schopna hrát déle jak **20 minut** (má roztříštěné končetiny a nemůže se sama dopravit do vesnice či je uvězněna) a nikdo z ostatních hráčů si ji nevšimá a neplánuje s ní žádnou interakci, může se odebrat zpět do vesnice. Našli jí vesničtí ninjové a pomohli jí se ze svízelné situace dostat.

## Techniky

**Technika** je zvláštní schopnost, která rozšiřuje možnosti, kterými postavy interagují se světem. Technika může být aktivní, nebo pasivní.

**Pasivní techniky** mají trvalý efekt (*např. přidávají životy, chakru nebo délku zbraně, kterou může postava používat*). Pasivní techniky platí permanentně a obvykle zvyšují atributy hráčů. Nelze je aktivovat.

**Aktivní techniky** je nutné aktivovat (seslat) aby něco dělaly.

- **Sesláni techniky** vyžaduje zaplacení **ceny** uvedené na technice (*chakra, životy nebo složení pečetí*) a **zahlášení jména techniky**. Technika se nyní stává **aktivovanou**.
- Dokud je technika **aktivovaná**, tak zaplacené zdroje **nelze nijak doplnit**. Prakticky tedy dočasně snižuje maximum zaplaceného atributu (*charky/životů*).
- Techniku lze kdykoli **dobrovolně ukončit**, přestává tak být **aktivovanou**. (*Zaplacené zdroje se nevrací, ale jdou již doplnit.*)
- Technika končí (přestává být aktivovanou) využitím jejího efektu (*např. provedením útoku*).
- Některé techniky mají dodatečná pravidla sesláni/ukončení (*napsané přímo na technice*).
- Techniky označené jako "**opakovatelné**" lze opětovně **seslat ihned po jejich ukončení**, zaplacením ceny, ale bez nutnosti znovu skládat pečetě.
- Techniky, které **nevyžadují složení pečetí** je možné seslat v nulovém čase. Tedy i v okamžiku zásahu se může hráč rozhodnout seslat takovou techniku (*např. techniku s heslem úhyb*). Jméno techniky a hesla tedy hlásí jakoby "zpětně". (*Tzv. "reaktivní" nebo "instantní"*)
- Dokud hráč nezahlásí jméno seslané techniky, nemůže seslat další.

**Cena** techniky je v podobě chakry, životů nebo složením takzvaných pečetí.

Některé techniky **zlevňují cenu** technik, ale s omezením: **Nikdy není možné zlevnit na 0.**

**Pečetě** jsou specifická složení rukou a ve hře jich rozlišujeme celkem třináct. Jde o takzvanou pečet' střetu ("střet") a dvanáct pečetí pojmenovaných dle japonského zvěrokruhu. Pokud je složení pečetí součástí ceny techniky, je pro její sesláni nutné složit požadovaný počet pečetí. **Pečetě je třeba skládat volnými rukama.** Pokud hráč neovládá techniku, která by říkala jinak, musí k skládání pečetí, kromě "střetu", používat obě ruce.

**Týmová** - Efekty označené jako "**týmové**" mohou spojenci seslat spolu se sesílatelem zaplacením sesílací ceny zároveň s ním, aniž by techniku uměli, efektivně tak techniku jednorázově zkopírují. Takto seslané techniky se považují za separátní a tak se na ně nevztahují vylepšení, která se vztahují na majitele techniky, pouze vylepšení která má každý individuální sesílatel. (*Spojenci tedy sesílají slabší verzi techniky.*)

**Kombo** - Efekty mohou být podmíněny tzv. **kombem**, znamená to že k využití vyžadují předchozí zásah který musí fyzicky zasáhnout protivníka, nezáleží na tom jestli si zasažený útok započítal nebo zahlásil úhyb. (*Nemusím tedy čekat co mi protivník zahlásí, ale mohou rovnou pokračovat*) Útoky vyžadující kombo potom mohou zasáhnout pouze stejného protivníka jako předchozí zásah. Typ zásahu a/nebo efekty jsou specifikovány v technice. (*Požadavek předchozího zásahu se nevztahuje na sesláni techniky, ale až na využití jejího efektu. Je tedy možné si techniku komba seslat "dopředu".*)

Například: Kombo vyžaduje zásah vrhací zbraní "za 2": Kromě samotné techniky komba tedy potřebuji i techniku, která mi umožní dát vrhačkou "za 2". Pokud to typ technik dovoluje, mohu si je obě seslat "dopředu", a pak až jít do boje. V boji pak napřed využiji vrhačkou "za 2", vrhačkou se trefím, obránce ji vykryje zbraní a nedostane tedy žádné zranění. To mě ale nezajímá, stačí že jsem trefil, a nyní můžu proti obránci využít efekt samotného komba.

## Typy aktivních technik

Typ techniky určuje jak moc daná technika omezuje uživatele když ji má aktivovanou. To omezuje jak jdou techniky kombinovat, a tedy i jejich potenciál. Aktivní techniky se dělí na tři typy:

- **Hlavní** - **Není možné aktivovat žádnou techniku předtím, než je stávající hlavní technika ukončena.** (*A to ani instantní/reaktivní techniky*)  
Hlavní techniky jsou nejvíce omezující, typicky se tedy sesílají až těsně před využitím.
- **Posílení** - **Je možné aktivovat libovolné množství posilujících technik, není však možné mít stejnou techniku aktivní vícekrát.**  
Posílení si typicky sešlu dopředu. Pokud mám 2 různé techniky Posílení, tak je můžu mít aktivované zároveň, a pokud to jejich efekt dovoluje tak je mohu i kombinovat (např efekty které říkají "k útoku přidej X" můžu využít zaráz, na jeden zásah)
- **Pomocné** - **je možné aktivovat libovolné množství pomocných technik, a je možné stejnou techniku aktivovat vícekrát.** (*např. můžu mít aktivovaného pětkrát klona*)  
Pomocnou techniku lze aktivovat vícekrát zaráz, zaplacením příslušného násobku ceny (kromě pečetí, ty stačí složit jedenkrát). (*např. můžu za jedny pečetě a pětinasobek chakry seslat pětkrát klona*)  
Pomocné techniky jsou nejvíce permissivní. Pokud to efekt dovolí, mohu je libovolně kombinovat s ostatními technikami, ale i sami se sebou.  
Například Pomocná technika která dává Stínový život: pokud ji sešlu třikrát, a poté dostanu zásah za tři, tak využiji všechny tři instance a ubráním se tak všem třem zraněním.

## Klíčová slova

**Klíčová slova** nesou specifický herní efekt, není je většinou třeba hlásit a jsou znázorněna neverbálně. nebo slouží pouze pro jednoduché vysvětlení pravidla. Ve hře jsou klíčová slova následující:

- **Stínový život** se odlišuje od životů běžných tím, že se **nepočítá do maxima životů** postavy a není jej možné léčit, chová se tedy jako životový štít.
- **Léčení** - při léčení životů, nebo odstraňování negativních efektů (*např. Roztříštění*) je třeba **hlásit "Léčení"**. Pokud postava léčí sebe sama, stačí pouze toto, pokud léčí jinou postavu, je nutné specifikovat také co a kolik toho léčí.
- **Scéna** - slovo scéna je způsob, jak lze vstoupit do tahového boje. Vždy se týká právě dvou postav (ostatní do něj nemůžou zasahovat). A je vhodná pokud si hráči chtějí zahrát nějakou akci v tahovém systému.  
Do scény vstoupí hráči tím, že jeden hráč **zahlásí "scéna"** druhému a ten na něj stejně odpoví. Pokud druhý hráč na nabídku scény neodpoví, ke scéně nedojde.  
Scéna trvá, dokud jeden ze zúčastněných nezahlásí **"konec scény"**, nebo dokud jeden z nich neupadne do bezvědomí.
- **Hromadná scéna** - Pouze vypravěči a CP mohou zahlásit **"Hromadná scéna"**, čímž všechny přítomné uvede do tahového boje. Hromadnou scénu nelze odmítnout, a může ji ukončit pouze ten kdo ji vyvolal, nebo organizátor, slovy **"Konec hromadné scény"**.
- **Mimo hru** - postavy které jsou mimo hru se nemohou nijak účastnit hry, interagovat ani získávat herní informace. Tento stav je označen **modrou stužkou (nebo oběma rukama na hlavě)**



- **Vnímání** - Stejně jako v případě skrytí (viz níže), jsou i **tři úrovně** vnímání. Vnímání umožňuje interagovat se skrytou postavou jakoby nebyla skrytá, pokud je úroveň vnímání **vyšší nebo rovna** úrovni skrytí.
  - Vidění skrytých postav  
Abych skrytou postavu viděl, a mohl na ni reagovat, musím mít **aktivované** techniky, které v **součtu** dávají potřebnou úroveň, nezávisle na typu vnímání.
  - Obrana před skrytou postavou  
Pokud postavu vidím, tak se jí mohu libovolně bránit a krýt její útoky. Zásahy způsobené v reakci na obdržený zásah (*např výbušný klon*) spadají do této kategorie.
  - Útok na skrytou postavu  
Pokud útočím na skrytou postavu, **hlásím “Vnímání X”** (kde X je úroveň), aby skrytá postava věděla že si má zásah počítat. Pokud mám aktivních více technik které mi dávají Vnímání, tak jejich **úrovně můžu sčítat** (ale nemusím), a to nezávisle na jejich typu.  
Útokem na skrytou postavu použité techniky a efekty vnímání končí (byl využit jejich efekt). Ale končí pouze ty techniky které jsem využil k dosáhnutí X, pokud mám nějaké vnímání “navíc”, tak to mi zůstává aktivní.  
Ale obranné techniky vnímání neukončují, není u nich třeba hlásit vnímání, a platí ikdyž žádné vnímání aktivované nemám (*např výbušný klon*).
  - Typ vnímání  
Některé zvláštní skryté předměty mohou vyžadovat konkrétní typ vnímání. Typy vnímání jsou “Vylepšené smysly”, “Vnímání čakry” a “Mimosmyslové vnímání”. Pokud je vyžadován konkrétní typ vnímání, tak mohu sčítat pouze z technik, které dávají tento konkrétní typ.
- **Skrytí** - na skrytou postavu nelze útočit, sesílat techniky, aktivně se jí bránit, ani na ni nelze nijak reagovat (*hráči by se měli chovat, jako by o skryté postavě nevěděli*). Lze ovšem proti útokům skryté postavy používat obranné techniky (*úhyby, stínové životy*). Pokud obranná technika způsobí zásah (*např výbušný klon*), tak ten je platný. Stejně tak na skrytou postavu platí pasti.  
Jsou **tři úrovně** skrytí, úroveň je znázorněna **zdvíženou rukou s příslušným počtem zvednutých prstů** nebo nasazenou **barevnou stuhou (1 = zelená, 2 = žlutá, 3 = červená)**. Pokud mám aktivovaných více technik dávající skrytí, tak se jejich úrovně **sčítají (max 3)**.  
Všechny techniky a efekty skrytí končí když skrytá postava obdrží nebo udělí platný zásah, nebo se dotkne herního předmětu který již nemá u sebe.

Fair-play: Pokud omylem (reflexivně) vykryjete útok skryté postavy, započítejte si plný zásah, bez redukce. A dejte útočnickovy vědět, že to byla chyba, a že si počítáte plné zranění.

Příklad Vnímání a Skrytí:

Mám aktivované 4 techniky které mi dávají každá Vnímání 1. Útočím na postavu ve Skrytí 2, při zásahu zahlásím “Vnímání 2”. Tímto jsem využil dvě ze svých technik, zbývají mi tedy už jen dvě. Pokud by se můj protivník opět zneviditelnil do Skrytí 2, tak na něj mohu znova zaútočit a využít tak své zbývající dvě techniky. Pokud by se poté zneviditelnil potřetí, tak už ho nevidím, a nemohu na něj reagovat, ledaže bych si seslat techniky vnímání znova. (V této situaci nezáleželo na typech vnímání, které moje techniky měly)

- **Tahový boj** je režim boje, kdy se postavy nemohou volně pohybovat a používat techniky v reálném čase. Místo toho se účastníci **střídají po jedné akci**.

#### **Akcemi se myslí:**

- jeden krok
- složení jedné pečeti
- mávnutí zbraní či rukou
- hod vrhací zbraní
- seslání techniky (v případě technik které mají pečete se seslání děje zároveň se složením poslední pečete)

Při útoku i obraně je možné hýbat se tak, aby jedna noha obou hráčů byla po celou dobu v kontaktu se zemí (**pivotová noha**). První akci má vždy hráč který boj iniciuje. Tahový boj se značí **fialovou stužkou**.

- **Fialová kartička** - Pokud na takovou kartičku narazím / někdo mi ji dá, tak se musím řídit dle instrukcí napsaných na kartičce.

Nejedná se o herní předmět, a nelze na ni tedy herně reagovat.

Po využití kartičku vezmu a vyhodím (jsou pouze na jedno použití).

*(Např. pokud je na kartičce "Za 1, automaticky", tak si odečtu jeden život, ale herně nevím co to způsobilo)*

*(Např. pokud mi někdo podá kartičku "Zodpověz otázku" a pak se mě na něco zeptá, tak musím odpovědět pravdivě, ale herně se cítím že jsem tu otázku zodpověděl dobrovolně)*

Ikdyž všechny fialové kartičky fungují stejně, tak některé techniky dovolují reagovat na konkrétní typ kartičky, nebo se jim bránit. V technice je vždy uvedeno s kterým typem kartičky pracuje.

Pro potřeby technik rozlišujeme 4 druhy fialových kartiček:

- **Příkaz** (*např ovládání mysli*)
- **Bytost** (*např naštvaný elementál*)
- **Katastrofa** (*např padající lavina kamení*)
- **Fialová kartička bez uvedeného typu** - *nelze na ni reagovat žádnou technikou. Pokud se píše pouze "Fialová kartička", je tím myšlena kartička bez typu.*

## Předměty

Předměty, se kterými hráči ve hře interagují jsou většinou reprezentovány **kartičkami**. Pokud není řečeno jinak, mohou hráči předměty nosit, vyměňovat je mezi sebou, případně je i ničit. Některé předměty kartičku nemají, pokud je z kontextu jasné že se jedná o herní předmět, který nepotřebuje dodatečné informace/pravidla. Vždy používejte rozum, a v případě nejasností se neherně zeptejte.

**Jakékoliv aktivní použití předmětu vyžaduje jej mít v ruce.**

Předměty v sobě mohou **nést techniky**. Pokud předmět nějakou techniku obsahuje, jeho nositel ji může po zaplacení její ceny seslat i když ji sám nezná. K seslání techniky ukryté v předmětu není třeba skládat pečetě. (*pozn.: Ale je stále třeba brát v potaz typ efektu: Hlavní, Posílení, Pomocný*)

Pokud dojde k **roztříštění** (heslem roztříštění) předmětu, je rozbitý. Všechny jeho vlastnosti se **ztrácí**, dokud není předmět opraven. Kartičku rozbitého předmětu je třeba přeškrtnout tužkou jako znázornění zničení pro ostatní hráče. Obzvláště se to týká například zámků a dveří které po zničení už ostatním hráčům nebrání v průchodu.

Do hry si postavy mohou přinést nejvýše tři základní předměty nebo předměty kterými postava disponovala na předchozím ročníku. Tyto předměty napište do textového políčka u volby schopností. Případné další je třeba vyrobit, koupit, nebo jinak získat v průběhu hry.

Herní předměty se vždy musí nacházet na herní lokaci nebo je musí mít hráč u sebe, nelze je pohazovat na ani mimo herní plochu nebo je skrývat jinak než technikami. V případě že hráči chtějí prohledat postavu která je v bezvědomí nebo je kvůli efektům (roztříštění, paralýza, ochromení) zcela znehybněna, musí jim tato postava vydat všechny herní předměty. Není možné postavy fyzicky prohledávat a není možné předměty záměrně skrývat (žádné skrývání předmětů v botě).

### Základní druhy předmětů

- **Zbraně** - zbraně lze používat jako krycí plochu a lze s nimi útočit. Zbraň má na průvodce maximální délku v centimetrech. Zbraň bez průvodky se počítá jako její skutečná délka. *Maximální délka zbraní, které může hráč používat je omezena také technikami, které ovládá.*
- **Pasti** - jsou znázorněné zhruba jeden metr dlouhým provázkem s rolničkou, nataženým mezi dvěma místy. Když postava **rozezvoní rolničku**, obdrží **1 zranění automaticky**. (Efekt roztříštění zničí nataženou past aniž by způsobila zranění)

### Speciální druhy předmětů

- **Spotřební** - ve hře je možné se setkat s léčivými pilulkami a lektvary/jedy a dalšími předměty na jedno použití. Veškeré vybavení určené ke konzumaci má přiložený popis, který hráč přečte až po sněžení/vypití/aplikaci. Spotřební předměty se konzumací ničí.
- **Pečetě** - Na každý předmět, lokaci a postavu je možné pomocí technik k tomu určených položit pečeť. Pečeť pouze upravuje text předmětu nebo atributy hráče a není ji možné běžně zničit ani na ni útočit. Pečetě mají čakru, tu je možné ubírat pomocí technik k tomu určených, pečeť je zničena pouze pokud její chakra klesne na nulu.
- **Jiné** - Mají speciální pravidla popsané na své kartičce (*např. zámky*), nebo nic nedělají (*např. dopis*)

## Důkazy

Zvláštním typem herních předmětů jsou důkazy. Důkazy se vždy váží ke konkrétnímu soudu, a dělí se na důkazy pro obhajobu a pro obžalobu (toto je vždy na důkazu napsáno).

Pro důkazy platí speciální pravidla:

- Jsou reprezentovány popsaným kolíčkem. Je nutné je nosit **viditelně připnuté** na svém kostýmu, na zádech. Není tedy možné dát si je do kapsy, ani je nosit delší dobu v ruce. Stejně jako jiné předměty není možné je někam položit ani schovat.
- **Důkazy nelze nijak zničit, ani dostat mimo hru.** Neplatí na ně roztržení.
- Lze je krást. Krádež je symbolizována odejmutím kolíčku z jiného hráče.

## Lokace a gamebooky

Postavy které jsou “uvnitř” gamebooku nebo lokace jsou pro okolní svět mimo hru, a nelze s nimi interagovat. Pokud je na jedné lokaci/gamebooku více postav, tak ty spolu interagovat mohou (a pokud spolu chtějí bojovat tak pomocí tahového boje).

### Lokace

Jsou reprezentovány papírem s názvem, obrázkem a popisem lokace. Typicky pověšené na stromě. Pokud není na lokaci uvedeno jinak, tak uvnitř lokace může být neomezeně mnoho postav. Lokace může mít **podmínky pro vstup** (napsané přímo na lokaci), které je při každém vstupu nutné splnit.

**Po vstupu na lokaci je možné:**

- Brát a nechávat herní předměty (*připnuté sponkou přímo na kartě lokace*)
  - Pozor, pokud je u lokace složka s herními předměty, tak s těmi lze interagovat pouze dle instrukcí napsaných na lokaci/gamebooku. (*jedná se o neherní složku*)
- Podívat se jaké gamebooky na lokaci jsou
  - Pokud pro gamebook nemám heslo, tak o něm herně nevím
- Plnit gamebooky pro které mám heslo
- Těžít z případných speciálních pravidel lokace (*popsaných přímo na kartě lokace*)
- Trénovat techniky (*dle instrukcí pro senseie*)

### Gamebooky

Jsou reprezentovány knížečkami s nadpisem “Gamebook”. Vstup do gamebooku je typicky omezen heslem. **Hesla jsou neherní, nejdou tedy krást, odposlouchávat, ani tipovat.** (*heslo je typicky psané velkými písmeny, s podtržítky místo mezer, např RADA\_STARŠÍCH*)

Pokud na gamebooku není uvedeno jinak, tak ho mohou plnit maximálně 4 postavy. Plnění gamebooku musejí postavy začít spolu (do běžícího gamebooku se již nelze přidat), a během celého průběhu plní gamebook jako jedna skupina.

Gamebook začínáme na první straně, a vždy můžeme přetočit jen na stranu, na kterou nám to gamebook dovolí, není tedy možné gamebookem libovolně listovat.

**V gamebooku není možné odpočívat**, ale je možná sesílat techniky (*a např se navzájem léčit*).

## Obecné herní zásady

Respektujte prosím ve hře slova vypravěčů a naslouchejte jim. V případě, že vypravěč uvede svůj proslav slovy „**Hromadná scéna**“, nevstupujte prosím do popisovaného dění. V takovém případě jde o důležitou událost, jejíž průběh nelze bez předchozí konzultace ovlivnit. Těchto scén nebude mnoho, ale jsou důležité pro průběh příběhu, dejte proto po vzoru naší předlohy významným postavám (*ale i dalším hráčům*) prostor odhalit vám jejich motivace a plány.

## Obecné zásady

- V prostorách chaty je zakázáno kouřit a pít alkohol.
- V prostorách chaty je dodržovaná večerka od 24:00.
- Po večerce hráči mimo chatu nesmí rušit hráče spící v chatě.
- Neničte chatu, její vybavení a ani okolní přírodu.
- Nerozdělávejte oheň mimo vyznačené ohniště.
- Na odpadky jsou tu pytle, na nedopalky popelníky nebo prázdné plechovky.
- Co si nadrobíte (či jinak vyprodukujete), to si taky prosím ukliděte.
- Osobám pod vlivem alkoholu či jiných látek, bude zakázán vstup do hry i do chaty, dokud nedojde k vystřízlivění.
- Dodržování zákonů ČR je považováno za samozřejmost.
- Mezilidská slušnost je samozřejmost.
- Ve věci pravidel a mimoherních zásad má vždy pravdu a poslední slovo organizátor.
- Za porušování pravidel můžete být vyloučeni ze hry.
- Za vážné porušování mimoherních zásad můžete být vyloučeni z akce.