

NARUTO LARP

Pravidla, verze 6.2 (2019)



© NarutoLARP tým, 2013-2019

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

Úvod

Téměř devadesát let uplynulo od čtvrté války shinobi a krajina kdysi prosáklá krví a spálená na popel už je dávno zase plná života. Mnoho hrdinů tehdy padlo a z mnoha bezejmenných válečníků se stali v tom čase hrdinové, ale prach už dlouho sedá i na jejich hroby jedněch i druhých a jen málokdo už zapálí vonnou tyčinku na pomnících těchto mrtvých. Staré klany jsou ztraceny, staří démoni uspani a staré příběhy jsou zapomenuty - je čas začít psát nové.

Jeden takový začíná v Tanigakure no sato, malé a chudé shinobi vesnici v Zemi Řek, ležící na pomezí Země Ohně a Země Větru. Vesnice, která už od nepaměti žije ve stínu svých mocnějších sousedů, se stala překvapivým hostitelem velkého Summitu Pěti Kage.

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 šedě.

Popis akce

Akce staví na světě známého manga a anime fenoménu jménem Naruto. Dění hry je časově umístěno až po událostech v předloze, a ač svět ve svých hlavních rysech se příliš nezměnil od dob Naruta Uzumakiho nás již dělí několik desetiletí (další podrobnosti naleznete na našich stránkách, v sekcích Informace a Minulé ročníky).

Svět Naruta, vycházející z japonského prostředí a mytologie, má svá jasná specifika, která se odráží v požadavcích na kostým, zbraně i způsob boje a chování. Podrobnosti o způsobu boje a povolených zbraních a o schopnostech najdete v těchto pravidlech, podrobnosti ke kostýmům pak na našich stránkách (v sekci Informace),

Příběh

Hlavním motivem tohoto příběhu je život ve vesnici Tanigakure no sato, která je hostitelem summitu. Při příležitosti akce se ve vesnici sejde velké množství ninjů z mnoha zemí, někteří v roli diplomatů, další jako doprovod a ochránci. Nejedna z přítomných týmů bude pověřen tajnými úkoly, které mají pomoci prosadit zájmy jejich země a vesnice, nebo naopak zabránit v prosazení těch cizích. Spojenectví jsou nejasná a nestálá.

Vesnice se také stává přechodným velitelským stanovištěm Unie shinobi, která po předchozím obnovení své činnosti zajišťuje humanitární pomoc pro sousední Zemi Větru. Přítomnost nově zavedených Jednotek Unie, takzvaných Modrých šátků, někteří vnímají jako ohrožení samostatnosti Země Větru. Situace v pohraničí je o to napjatější, že Kazekage a část jejich nejlepších ninjů zmizela.

Herní doba

Herní doba je rozdělena na tři části – v pátek večer probíhají takzvané přede hry a společný úvod. Za případné splnění úkolů v průběhu večera a noci hráči budou moci získat bonusové zkušenosti pro svoji postavu. Sobotní den je věnován samotné hře, večer je možné věnovat dohrávkám uběhlého dne, nebo zvláštnímu programu dle nabídky (např. dungeon). V neděli nás čekají závěry příběhových a osobních linek a závěr celé hry.

Nehraje se 24 hodin denně! V noci bude k dispozici několik speciálních úkolů a je zde samozřejmě prostor pro vyjednávání, ale jinak je hra pozastavena až do předem stanoveného začátku herního dne. Po celou dobu trvání akce je ovšem nutné dodržovat mimoherní zásady.

Tvorba postavy

Hráči si obvykle vytvářejí postavu genina (ninjy učedníka), případně vyšší hodnosti, pokud si v minulých letech takovýto titul vydobyl. Učedníkem se nindža 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, a i když chunini začínají hru zkušenější, rozdíl se mohou snadno srovnat.

Většina postav je obyvatelem jedné z mnoha „Skrytých vesnic“ a členem trojčlenného týmu, v němž obvykle plní mise. Každá postava je pak charakterizována čtyřmi hlavními vlastnostmi – chakrou (duchovní energie, kterou nindžové využívají ke konání nadlidských skutků porušujících běžnou fyziku) a znalostí bojových technik taijutsu, ninjutsu a genjutsu.

K vylepšování těchto vlastností hráči využívají zkušenostní body, za které rozšiřují svoji kapacitu chakry, nebo získávají nové techniky. Součet zkušeností investovaných do jednotlivých vlastností je pak úroveň vlastnosti (slouží k porovnávání).

Hráč tvořící postavu genina získá 8 bodů zkušenosti, chunina 14 bodů a jonina 20 bodů. Pomocí nich si bude moci vytvořit postavu dle své představy (ideálně pak takovou, aby se schopnostmi doplňovala s ostatními členy týmu). **Nevyužité zkušenosti si může ponechat na později!** Další zkušenosti také hráči získávají v průběhu hry a to jednak za uplynulý čas (dle tabulky, která bude na místě k dispozici), a také za splněné úkoly, případně porážení významných protivníků (CP nebo bestii) a mohou je využít k učení nových technik u mistrů.

Schopnosti mají podobu technik (viz přehled technik), které si hráč nakupuje za získané zkušenosti. Obecně platí, že **při tvorbě postavy technika stojí tolik zkušeností, jaká je její úroveň** (tedy technika 1. úrovně vyžaduje 1 bod zkušenosti atd.). Navíc platí, že hráč musí mít alespoň jednu techniku nižší úrovně z daného stromu, aby mohl mít techniku o úroveň vyšší (aby hráč mohl mít techniku 3. úrovně „Katon“, musí mít alespoň jednu takovou techniku 2. úrovně).

Ve hře platí, že cena nové techniky se násobí úrovní (nebo spíše hodnotí) hráče (Student akademie 1x, Genin 2x, Chunin 3x, Jonin 4x a Legendární ninjové 5x).

***Taijutsu** – umění přímého boje. Do této kategorie spadají schopnosti boje s méně běžnými zbraněmi (delší čepel, naginata, kombinace), zvyšování odolnosti, speciální útoky pro boj beze zbraní, ale také všemožné úskoky a zákeřné údery. Jsou obvykle málo náročné na chakru, ale dají se snadněji blokovat.*

***Ninjutsu** – umění manipulace s živly a vnitřní energií, tedy živelné útoky (oheň, blesk, vzduch, voda, země), manipulace s prostředím (vyvolání mlhy, deště či stěny z kamení) anebo proměny a schopnost povolávání. Náročné na chakru, obvykle vyžadují komplikované spouštění pomocí pečeti, ale o to ničivější.*

***Genjutsu** – umění manipulace s myslí a smysly. Umění zmást protivníka, ztratit se mu přímo před očima, přinutit ho věřit ve vaši realitu, nebo vás zcela ovládnout. Nesoustředí se na přímý útok. Techniky jsou náročné na chakru, ale velmi špatně se proti nim brání.*

Krom běžných společných disponuje každá vesnice několika technikami tajnými. Velké vesnice mají jednu speciální techniku a zvláštní cestu (strom šesti technik, který má obvykle zvláštní kostýmové požadavky a herní omezení), malé vesnice tři speciální techniky.

Každá postava má také na počátku 4 body chakry – i její kapacitu navyšuje při speciálním tréninku za zkušenosti. **Navýšení o jeden bod stojí 2 body zkušenosti**, při tvorbě postavy i ve hře. Techniky 3. a 4. úrovně přidávají navíc každá 1 bod chakry, techniky 5. a 6. úrovně pak body dva. Chakra se mezi střety regeneruje meditací – **mimo vesnici zabere obnovení jednoho bodu chakry 4 minuty, ve vesnici pak 2 minuty.** Ninja se k meditaci musí pohodlně usadit a zcela uklidnit svou mysl.

Střet, boj a zásahy

Střet je časový úsek, ve kterém probíhá nějaký boj. Střet běžně začíná útokem (ale může začít i například výzvou) a končí ústupem či smrtí jedné ze stran. Přesné vymezení střetu ponecháváme na úvaze účastníků, obvykle je ale možné jej vymezit vůlí bojovat.

Způsoby zásahu protivníka jsou následující: **dotek**, **beze zbraně**, **zbraň** (, **vržení koule** (zásah „hadrovkou“), **rýže** (hromadný zásah více cílů hozenou rýží, či čoučkou), **pohled** (**možnost se si s cílem vidět do tváře** - cíl musí být schopen vnímat, že je cílem techniky a slyšet jaký je její účinek) a **automaticky** (bez potřeby zásahu či pohledu).

Jednotlivé způsoby fyzického zásahu se liší zásahovou plochou. **Pro boj se zbraní je zásahovou plochou tzv. velký neopren** (paže až po zápěstí, nohy až po kotníky), **pro boj beze zbraně a dotek je to tzv. malý neopren** (paže po lokty, nohy po kolena). **Pro zásah koulí a rýží je to celé tělo, včetně zbraní**. Zásah pohledem či automaticky není fyzicky a tak nemá zásahovou plochu. Rozkrok, krk a hlava jsou zakázanou zásahovou plochou a nesmí na ně být ani mířeno.

Každý platný zásah zbraní či rukou musí být veden s rozpoznatelným náprahem a zasáhnout zásahovou plochu plochou útočnou (v případě zbraní vše, co je měkčeno, včetně např. toporo či jílec), **v případě boje beze zbraní hřbetem paže (nikdy ne přímo pěstí)**. Zásah musí být znatelný, ale **povinností hráčů je rány tlumit a svému soupeři neublížovat! Zásah uznává zasažený.**

Jednotlivé údery lze běžně krýt nezásahovou nezakázanou plochou: **Rukou lze krýt zásah rukou, zbraní lze krýt zásahy rukou a zbraní**. Možnost krýt zásahovou plochou vyžaduje specifické techniky (bojové heslo „kryt“). Taková technika specifikuje, jaký typ útoku je možné krýt a čím. Bojové heslo „kryt“ (stejně jako „úhyb“) vybíjí nabitou techniku, běžný kryt (nehlásí se) nikoliv.

Techniky a bojová hesla

Bojové techniky se obvykle sesílají pomocí tzv. ručních pečetí a platí se za ně chakrou. Každá technika má 1-5 pečetí (přičemž základní je „soustředění“). Po složení pečetí hráč zahlásí jméno techniky a zachová se dle pravidel pro danou techniku. **Většinu technik je možné použít pouze po začátku střetu, přičemž není možno vícekrát za sebou seslat stejnou techniku** – seslání techniky je možné zopakovat až ve chvíli, kdy předchozí už přestala účinkovat. Techniky v boji se vyhodnocují pomocí několika bojových hesel, které hlásí při zásahu útočník nebo zasažený. Pokud není hlášeno heslo, zásah se počítá jako běžný. Naopak, **pokud není hlášeno jinak, zásah s heslem nezraňuje!**

- **Kryt** – uživatel techniky kryje ránu, kterou běžně vykryt nemůže (např. zbraň rukou, nebo ninjutsu zbraní)
- **Ochromení** – po zásahu a zahlášení nemůže zasažený používat až do konce střetu zasaženou končetinu
- **Roztříštění** – trvalé ochromení zasažené končetiny, které musí být vyléčeno, nebo zničení zbraně
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů, na konci letu (během nějž je nezasažitelný) následuje pád na zem
- **Úhyb** – hráč se vyhne jakémukoliv jinak platnému zásahu (i zásahu do zbraně), pokud nebyl „Najisto“
- **Paralýza** – zasažený se nesmí na 5 vteřin hýbat, nesmí využívat techniky, ale může použít již získané úhyby
- **Zmatení** – zasažený musí na 10 vteřin zavřít oči, může se ale nadále bránit a pohybovat
- **Strach** – zstrašený protivník prchá zděšeně 50 metrů od útočníka a ukončuje tak střet
- **Živlem** – zásah zraňující konkrétním živlem (důležitý kvůli krytu či imunitě)
- **Imunita** – imunita na konkrétní útok (zranění, bojové heslo, živl atp.)
- **Najisto** – útok, kterému se nelze vyhnout pomocí hesla „Úhyb“

Některé techniky jsou podmíněné kombem – pokud není řečeno jinak, první zásahy kombu nemají žádný účinek, nemusí být platné a efekt nastane až po splnění podmínek. Skládání pečetí a kombo přerušují pouze efekty paralýza, ochromení, roztříštění končetiny, odhození a strach a upadnutí do agonie. Chakra do techniky vložená se přerušením ztrácí.

Není-li řečeno jinak, u **týmových a vesnických jutsu stačí, aby techniku uměla pouze jedna osoba z dané skupiny**, a ostatní pak mohou platit pouze chakru, aby se do techniky zapojili, nebo aby požívali jejích výhod. Vždy je potřeba splnit podmínky pro seslání techniky (např. počet uživatelů).

Herní stavy

Neviditelnost – Hráč je pro ostatní hráče neviditelný a nevystopovatelný běžnými smysly (pokud např. nekřičí, nebo nehoří, není jej možné slyšet a ani cítit). Hráči se speciálními schopnostmi mohou hráče vidět, nebo alespoň vycítit jeho přítomnost. **Značí se ukazováčkem přiloženým u oka.**

Nezjistitelnost – Hráč není vidět a jen mistři sensorických jutsu jsou ho schopni vycítit, nemůže na něj být útočeno. Takový hráč je např. ukrytý hluboko pod zemí, maskuje i vlastní chakru a podobně. **Nezjistitelnost se značí rukou položenou na hlavě.**

Jiná podoba – Postava hráče na sebe vzala cizí podobu, např. pomocí některé z ninja technik (hráč svoji aktuální podobu musí být schopen relativně podrobně popsat). Pro ostatní hráče je tato přetvářka neprohlédnutelná (mohou podvod odhadnout na základě změn v chování, vyjadřování, atd.), hráči s Vylepšeným vnímáním mohou jejich původní podobu poznat. **Jiná podoba se značí blankytnou (světle modrou) stužkou viditelně umístěnou na paži.**

Mimo hru – Hráč se nachází mimo hru, jeho postava ve hře aktuálně není dostupná (je například mrtev, teleportuje se atp.). **Značí se oběma rukama na hlavě/za hlavou, případně žlutou stužkou.**

Schopnost vidět neviditelné znamená, že hráč je schopen s nimi běžně interagovat. Schopnost vycítit neviditelné či nezjistitelné znamená, že hráč ví o přítomnosti takové postavy, ale nedokáže určit její polohu a podobu, interagovat s ní a ani na ni jakkoliv útočit (ani pomocí plošných jutsu).

Vylepšené vnímání

Postava skrze techniky či různé schopnosti může vylepšit (trvale či dočasně) svoji schopnost vnímání a vidět tak věci jiným nedostupné. Jsou tři typy vnímání: zrak, ostatní smyly a mimosmyslové vjemy.

Každý druh vnímání má tři úrovně mistrovství (třetí je nejvyšší) a svoji vlastní značku. Pokud hráč někde uvidí příslušnou značku (doplněnou o blankytnou stužku), může ji blíže prozkoumat a přečíst si informace těch úrovní, které ovládá. **Vylepšené vnímání neovlivňuje schopnost vidět či vnímat neviditelné, to je samostatné pravidlo a v popisu schopnosti či techniky je uvedeno odděleně!**

Zranění, agónie a smrt

Obyčejně má každý hráč 2 životy. Platný zásah (nekrytý a bez úhybu) ubírá běžně za 1 život. Zásahy technikami neubírají zranění, pokud to v popisu není výslovně uvedeno.

Dosáhne-li postava meze vyřazení (přijde o své životy), upadá do agónie a není schopna dále bojovat. Vyřazené postavy je možné dorazit (ovšem pouze pomocí zvláštních technik), nebo s nimi dále manipulovat (přenášet je, nutit mluvit, okrádat, zajmout a převádět, nebo ponechat vlastnímu osudu). **Doražení je rituál, při kterém jsou přerušeny všechny proudy chakry v těle, proto trvá nejméně 2 minuty a je k němu potřeba klid (není možné dorážet v průběhu střetu).** Doražení je možné vyhnout se pomocí různých záchranných technik uvolněných před upadnutím do agónie.

Postava v agónii vnímá svět okolo sebe zamlženě, je schopná jen omezeného pohybu (plazení, kulhání, opírání se o doprovod) a je zcela v moci svého okolí. Je-li bez dozoru, po pěti minutách vstává ze země a plouží se do bezpečí, po cestě ale může být kdykoliv napadena. Neboť není schopna bojovat, musí se podřídit útočníkům. V agónii není možno sesílat techniky. **Agónii ukončuje vyléčení, nebo doražení.** Vyléčená postava si z doby agónie nic nepamatuje.

Zbraně

Každý účastník akce je povinen zahrnout do svého kostýmu měkčené chrániče předloktí (ideálně jekorové), protože je používáno jako krycí plocha. Chrániče nesmí být kovové, stejně tak nejsou povoleny ani žádné kovové zbroje – prvním důvodem je (paradoxně) bezpečnost a druhým důvodem je estetika – nindžové spoléhají rychlost a pohyblivost spíše než komplexní obranu těla.

Povolené zbraně:

Při ozbrojeném boji je možné používat pouze povolené a před hrou schválené (a označené zbraně) a jejich kombinace, pro jejichž využívání má postava příslušné schopnosti.

	Kategorie a jméno	Lvl	Rozměry	Poznámky
Základní	Kunai (kontaktní boj)	1	25 cm	<i>Může mít tvrdé jádro</i>
	Kunai (vrhací)	1	25 cm	<i>Nesmí mít tvrdé jádro</i>
	Vrhací hvězdice (malá)	1	20 cm	<i>Měřen průměr od jedné špičky k druhé</i>
	Vrhací hvězdice (velká)	1	50 cm	<i>Měřen průměr od jedné špičky k druhé</i>
Čepele	Ninjatō	2	40 cm	<i>Rovný nindža meč</i>
	Wakizashi	3	60 cm	<i>Krátká katana</i>
	Katana	4	90 cm	<i>Jednoruční</i>
	Ōdachi	5	110 cm	<i>Obouruční</i>
	Nagamaki	6	140 cm	<i>Dlouhá obouruční zbraň, polovinu délky zbraně tvoří rukojeť</i>
Hole	Tonfa	2	40 cm	<i>Krátká hůl s madlem, může kryt předloktí, obranná</i>
	Tanbo	2	40 cm	<i>Krátká hůl, obranná</i>
	Hanbo	3	90 cm	<i>Jednoruční bojová hůl, obranná</i>
	Bojová hůl	4	150 cm	<i>Obouruční bojová hůl, obranná</i>
Exotické	Pěstní zbraň	2	20 cm	<i>Drápy, katar apod., délka čepele od hrany kloubů ruky</i>
	Kama	3	60 cm	<i>Japonský srp, měřena úhlopříčka</i>
	Kusarigama	4	60 cm	<i>Kama s řetězem (provaz, nezraňuje, do 120 cm) a závažím</i>
	Naginata	5	150 cm	<i>Japonská halapartna/kopí, obouruční</i>

Kombinace:

Obecně platí, že umím-li používat nějakou jednoruční zbraň, umím používat zároveň kombinaci dvou těchto zbraní a kombinace se všemi dalšími jednoručními zbraněmi, které umím používat.

Další:

Ninjutsu (zásah technikou) – hadrová koule, cca 5-10 cm v průměru

Ninjutsu (hromadný zásah technikou) – hrst rýže, nebo čocky

Poznámky:

- Hráč může používat pouze ty zbraně, pro které zná v danou chvíli příslušné techniky (může si přivést libovolné zbraně, ale ty budou do získání příslušné techniky uloženy u organizátorů). Zbraně, s nimiž hráč neumí zacházet od začátku, si bude muset ve hře pořídit za herní měnu.
- Všechny vrhací zbraně musí být pouze z jekoru s měkčenými hranami.
- **Obranné zbraně (hole) nezraňují**, pokud nebyly posíleny nějakou technikou. Všechny tyto zbraně ale **mohou při zásahu za 2 body chakry dát efekt „ochromení“**.
- Většinu zbraní je možné zničit příslušnými technikami (roztříštění). V takovém případě s ní nindža už nadále nemůže bojovat a musí si pořídit novou (odevzdá ji organizátorům).
- Pokud to není v dané technice přímo uvedeno, ruka zasahující zbraň není vůči zásahu zbraně imunní – musí jít o jasný zásah zbraně rukou, ne naopak (není možné se nechat zasáhnout do ruky a potom zahlásit roztříštění).
- Některé zbraně mohou být označeny jako legendární a mají průvodku s popisem.

Vybavení, pasti a zámky

Ve hře je možné koupit chakrové pilulky a lektvary, výbušné lístky, vylepšení zbraní a pasti. Veškeré vybavení určené ke konzumaci má přiložený popis, který hráč přečte až po sněžení/vypití.

Pasti mají podobu **provázku, rolničky a barevné karty** (zelená = zásah jednoho cíle, žlutá = zásah více cílů v okolí cca. 5 metrů od karty) s označením efektu (číslo určující velikost zranění, bojové heslo). **Kdykoliv přetrhnete provázek, uslyšíte rolničku, nebo uvidíte kartu, která je blíže, než cca 1 metr od vás, past byla spuštěna.**

Past je třeba instalovat (napnout provázek s rolničkou, připnout kartu), **aby mohl být spuštěn její účinek** – není možné pasti využívat jako zbraň či je instalovat na pohybující se osobu (ale je možné ji umístit nad/pod osobu v agónii). Past je instalací spotřebována a nově lze získat ve vesnici nákupem (nebo výrobou, pokud hráč ovládá příslušnou techniku). **Hráč u sebe nemůže nést více, než 3 pasti.** Spuštěné pasti obratem odstraňujte a vracejte do vesnice.

Ve hře je možno narazit na zámky, které mají podobu karet s obtížností. Ta určuje délku v minutách, potřebnou k jeho otevření (je možné ji snižovat za použití chakry), nebo sílu úderů taijutsu (či podobných fyzických úderů) udaných v součtu úrovní technik, potřebných k jeho vyražení.

Obecné zásady

- V prostorách chaty je přísně 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.
- Co si nadrobíte (či jinak vyprodukujete), to si taky uklidíte.
- Osobám pod vlivem alkoholu či jiných látek, bude zakázán vstup do hry i do chaty, dokud se nedají dohromady.
- 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.