

Naruto LARP

Pravidla, verze 9.0 (2022)



© NarutoLARP tým, 2013-2022

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

Úvod

Více než 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 na hroby jedněch i druhých. Přišly nové války a po nich nová příměří a s nimi i čas nových příběhů a nových hrdinů.

Ten náš příběh začíná šest let po skončení Šesté války shinobi v Mrazové vesnici. Nepříliš hospodářsky i bojově silná vesnice ukrytá v nehostinném kraji byla dějištěm rozhodujících událostí uplynulé války a po jejím konci se stala překvapivě významným hráčem v mezinárodní politice. Tato nová prestiž ji vynesla privilegium konat společné chuninské zkoušky, na které se nyní sjíždí ninjovští učedníci z celého světa.

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 letošního příběhu jsou chuninské zkoušky - rozsáhlý test schopností boje, přežití a sebeovládání, kteří podstupují všichni ninjovští učedníci, genini, aby mohli získat hodnost právoplatného ninji, tedy chunina. Při této příležitosti se schází zástupci různých Skrytých vesnic, které se zabírají výcvikem ninjů, a jejich genini soupeří nejen se zkouškou samotnou, ale také mezi sebou. Do zkoušky samotné nastupují tříčlenné týmy geninů (jejich senseiové se zkoušky neúčastní).

Takováto událost samozřejmě přináší své příležitosti a také komplikace. Zákazníci z pořadatelské vesnice i ciziny se snaží jednotlivé týmy najmout na všemožné mise, dochází ke střetům mezi soupeři a na povrch vyplouvají letité antipatie mezi vesnicemi. Nemluvě o tom, že historie ukázala, že zkoušky jsou magnetem na podivné události, zločinné nukeniny a jiné nežádoucí živly.

Herní doba

Herní doba je rozdělena na tři části - v pátek večer probíhají takzvané přede hry a společný úvod. 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 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, a i když chunini začínají hru zkušenější, rozdíl se mohou snadno srovnat.

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

Každá postava je pak charakterizována čtyřmi hlavními vlastnostmi – chakrou (duchovní energie, kterou ninjové 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 10 bodů zkušenosti, chunina 15 bodů a jonina 21 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 za uplynulý čas (dle tabulky, která bude na místě k dispozici), a mohou je využít k učení nových technik se sensei.

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).

***Taijutsu** – umění přímého boje. Do této kategorie spadají schopnosti boje s méně běžnými zbraněmi (delší čepel, naginaty, 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 pečetí, 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. Některé techniky genjutsu způsobují zásahy živlem stín.*

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. Ninja se k meditaci musí pohodlně usadit a zcela uklidnit svou mysl. Ve vesnici se pak chakra regeneruje i během odpočinku (odpočinkem jsou myšleny fyzicky nenáročné aktivity) – **mimo vesnici zabere obnovení jednoho bodu chakry 4 minuty, ve vesnici pak 2 minuty.**

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 hrozenou rýží, či čočkou),
- 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 nápřahem a zasáhnout zásahovou plochou 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** – zasažený nemůže až do konce střetu používat útočnickem zasaženou nebo vybranou končetinu
- **Roztříštění** – trvalé ochromení útočnickem zasažené nebo vybrané končetiny, které musí být vyléčeno. Nebo zničení zbraně
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů, na konci letu (během nějž je nezasazitelný) 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 nesmí 5 vteřin použít heslo „Úhyb“
- **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, živel atp.)
- **Najisto** – útok, kterému se nelze vyhnout pomocí hesla „Úhyb“
- **Kombo** – sekvence po sobě jdoucích útoků, které nemají žádný účinek. Kombo končí zahlášením efektu, nebo přerušením sekvence (příklad: kombo dvou úderů znamená jeden úder, který nemusí být do platné zásahové plochy, a až druhý sesílá efekt techniky).

Některé techniky jsou podmíněné kombem – pokud není řečeno jinak, první zásahy kombá nemají žádný účinek, nemusí být platné a efekt nastane až po splnění podmínek. Skládání pečeti a kombo přerušují pouze efekty paralýza, ochromení, roztříštění končetiny, odhození, 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).

Ve hře se setkáte s živly **oheň, voda, vzduch, země, blesk** a **stín**. Živly používají zpravidla techniky ninjutsu, kromě živlu **stín**, který používají některé techniky genjutsu.

Rozlišujeme několik typů imunity.

- **Imunita na zásah:** Zásah ze všemi jeho efekty zasáhne, ale zasaženému se nic nestane (může být omezena na specifický zásah: koulí, zbraní, apod.).
- **Imunita na živel:** Pokud je zásah živlem, nebo živly, vztahuje se imunita na celý zásah (viz výše), pokud má zasažený imunitu na všechny živly, kterými je zásah veden (tzn. pokud je např. veden zásah vodou a zemí (deiton), musím být imunní na oba živly, jinak zásah projde v nezmenšené síle).
- **Imunita na zranění/efekt:** Imunita pouze na specifickou dílčí věc ze zásahu (tzn. např. když má někdo imunitu na zranění, a zásah dává zranění+ochromení, bude jen ochromen, naopak když je imunní na ochromení, bude zraněn, ale ne ochromen).
- **Imunita na 1 efekt živlem:** Je spojení imunity na efekt a imunity na živel. V praxi to znamená, že zahlásí-li na vás někdo “paralýza najisto stínem” a vy umíte techniku říkající “Imunita na efekt stínu za 3 chakry”, můžete zaplatit 3 chakry a odolat efektu paralýza. Tento útok se vás tedy nedotkne, neboť heslo “najisto” na vás nyní nemá žádný vliv.

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 ukazovákem přiloženým u oka.**

Nezjistitelnost – Hráč není vidět a jen mistři senzoričtých 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 smysly a mimosmyslové vjemy.

Každý druh vnímání má tři úrovně mistrovství (třetí je nejvyšší) a svoji vlastní značku. Pokud hráč někde uvidí příslušnou značku, 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 agonie a není schopna dále bojovat. S vyřazenými postavami je možné manipulovat (přenášet je, nutit mluvit, okrádat, zajmout a převádět, nebo ponechat vlastnímu osudu). Dále je možné vyřazenou postavu role-playově dorazit (po dohodě mezi oběma hráči a organizátorem). Doražení je rituál, který trvá nejméně 2 minuty a je k němu potřeba klid (není možné dorážet v průběhu střetu).

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 role-play doražení. Vyléčená postava si z doby agónie nic nepamatuje.

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 nevšímá a neplánuje s ní žádnou interakci, může se odebrat zpět do vesnice. Našli jí vesničtí ninjové a pomohli jí se ze svízelné situace dostat.

Zbraně

Každý účastník akce je povinen zahrnout do svého kostýmu měkké 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 – ninjové 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 ninja 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 krýt 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 čočky

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 ninja 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 chakové pilulky a lektvary, výbušné lístky, vylepšení zbraní a pasti. Veškeré vybavení určené ke konzumaci má přiložený popis, který hráč přečte až po sněžení/vypití. Peníze na zakoupení těchto užitečných předmětů a více budete dostávat jako výplatu od svých vesnic. Ve hře se to projevuje pravidelným přísunem peněz v rámci stanovených časových intervalů.

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 vraťte je 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), sílu úderů taijutsu (či podobných fyzických úderů) nebo ninjutsu (podle úrovně) udaných v součtu úrovní technik, potřebných k jeho vyražení. K vyražení zámku lze použít techniky, které způsobují zranění, odhození, ochromení nebo roztříštění. Například taijutsu technika úrovně 4 a ninjutsu technika úrovně 2 mohou vyrazit zámek úrovně 6.

Obecné herní zásady

Respektujte prosím ve hře slova vypravěčů a naslouchejte jim. V případě, že vypravěč uvede svůj proslov heslem „**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 odpady jsou tu pytle, na nedopalky popelníky.
- Co si nadrobíte (či jinak vyprodukuje), 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.