

# Naruto LARP

Pravidla, verze 11.3 (2024)



© NarutoLARP tým, 2013-2024

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 NarutoLARPu 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, jsou většinou hráčské postavy 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 vesnicí. Osvojováním nových technik se ninjům často zvyšuje i maximum chakry nebo životů.

Techniky jsou rozděleny podle složitosti do **úrovň 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). Každý ročník tedy postava postoupí o jednu úroveň nahoru.

V základu má každá postava jeden **elementární typ chakry** (*ohně, blesk, vzduch, voda, země*). Hráči si běžně mohou vybírat techniky z veřejně dostupných stromů, avšak při výběru elementárních technik jsou omezeni dle svého typu chakry. Více elementárních stromů lze odemčít pomocí **sekundárních elementů**, které může postava získat ze *Speciálních schopností*. Elementární 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.

Např. ninja specializující se na kombinaci několika elementů nebude schopný efektivně používat tajjutsu.

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 jinchuuriki tříocasého démona*).

Jak funguje volba technik si může kdokoli vyzkoušet v online kalulátoru, na který se prokliknete ze stránky "Informace", sekce "Pravidla"  
[https://narutolarp.cz/rules.php#rules\\_3](https://narutolarp.cz/rules.php#rules_3)

## Trénink technik

Trénink technik ve hře probíhá pod dohledem senseiů, kteří předehrou dostanou instrukce co musí trénink splňovat. Konkrétní podobu tréninku si ale každý sensei určuje sám, dle preferencí svých a svého týmu.

## 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 zvyšuje při tvorbě postavy i během hry pomocí naučených 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 měkčným 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** (měkčnými projektily, "koulí").
- Vrženou **rýží** (hromadný zásah více cílů hozenou rýží, či čockou nebo podobnými médii). Nelze krýt zbraní ani předloktím.  
Pokud si nejste jisti že cíl zásah cítí, doporučujeme zahlásit "rýží".
- Případně **pohledem**, bez potřeby kontaktu.  
Je třeba vždy hlásit "pohledem".  
Nelze krýt zbraní ani předloktím.

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 hesla.** Pokud útočník nic nezahlásí, zásah se počítá jako **jedno zranění**. Naopak, pokud není hlášeno jinak, zásah s heslem **nezraňuje**

(např. technika způsobující "odhození rýží", zasažené odhodí, ale žádné zranění nezpůsobí)

**Hlášení hesel/zranění je nehební**, a nelze na něj herně reagovat.

## **Krycí plocha (předloktí a zbraně)**

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 nedotkne jiné plochy, která není krycí) je jeho **celý efekt vykryt**. (*Zásah se stále počítá jako platný, jen nemá žádný efekt*)

Zásahy které nesou hesla **Průraz nebo Najisto procházejí celé skrze kryt**.

Kryt lze všechny typy zásahů **kromě zásahů rýží a pohledem**.

Je tedy jedno jestli kryji zbraní nebo předloktím - z pohledu pravidel kryjí stejně dobře. Krytí nemusí být vědomé, pokud mě někdo trefí do ruky, tak se zásah také počítá jako vykrytý.

Pokud vykryji zásah který nesl heslo "Průraz", mohu stále použít "Úhyb" (i pokud byl zásah do zbraně).

např. zásah nosičem "Za 3, Roztříštění, Odhození" můžu vykryt předloktím, a nic se mi nestane, ani zranění, ani hesla, protože tento zásah neměl ani "Najisto" ani "Průraz".

## Hesla

Efekty technik jsou, mimo jiné, reprezentovány takzvanými **hesly**, které při zásahu hlásí útočník nebo zasažený - **hesla se vždy vážou k zásahu**.

Hesla která hlásí útočník spolu se zásahem:

- **Zmatení** – zasažený nesmí proti příštímu<sup>[1]</sup> platnému zásahu<sup>[2]</sup> použít heslo „Úhyb“
- **Paralýza** – zasažený se nesmí do příštího<sup>[1]</sup> platného zásahu<sup>[2]</sup> hýbat ani aktivovat techniky (*ale může těžit z již aktivních technik, nevyžadují-li pohyb*)  
[1]: Nezáleží tedy na pořadí hlášení hesel v rámci jednoho zásahu. Navíc nemá smysl dát toto heslo vícekrát (protože stejně končí příštím zásahem).  
[2]: Platný zásah nemusí způsobit zranění, i zásah do krycí plochy je platný.
- **Ochromení** – zasažený nemůže používat zasaženou nebo obráncem vybranou<sup>[3]</sup> končetinu dokud není vyléčena
- **Roztříštění** – zasažený nemůže používat zasaženou nebo obráncem vybranou<sup>[3]</sup> končetinu dokud není vyléčena. (*Jako jediné nelze odstranit odpočinkem*)  
Pokud je efektem roztříštění zasažena zbraň, je zničena. Efektem roztříštění lze zničit i jiné herní předměty.  
[3]: Pokud není jasné která byla zasažena, tak vyberte jednu ze svých funkčních končetin. Tedy pokud zásah nesl tyto hesla vícekrát, vyberte různé končetiny.
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů. Na konci letu následuje pád na zem.  
(Během letu je možné na odhozeného útočit, během pádu ne.)  
(2x odhození = 10 metrů, atd.)
- **Průraz** – zásah prochází<sup>[4]</sup> i skrze krycí plochu
- **Najisto** – proti zásahu nelze použít heslo „Úhyb“, navíc zásah prochází<sup>[4]</sup> i skrze krycí plochu  
[4]: Tedy platí i do zbraně či předloktí.

Hesla která hlásí zasažený v reakci na zásah:

- **Úhyb** – hráč se vyhne jakémukoliv platnému zásahu. (Tedy i zásahu do zbraně.)  
(Zásah se stále počítá jako platný, jen nemá žádný efekt.)  
Úhyb nelze použít proti zásahům s heslem „Najisto“
- **Redukce** – hráč redukuje obdržena zranění o technikou určený počet. Nehlásí se o kolik.  
Redukuje se i na 0.  
(Hesla vždy procházejí, redukují se pouze zranění.)  
(Lze redukovat i zásahy s hesly „Průraz“ nebo „Najisto“.)

## Bezvědomí a Odpočinek

Pokud postava přijde o všechny životy, upadá do **bezvědomí**. Jakmile má alespoň 1 život, bezvědomí končí.

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*.

Chakru 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** Úspěšný odpočinek doplní postavě všechny chybějící **chakru a životy do maxima, ukončí všechny hesla kromě roztříštění, a ukončí všechny aktivní techniky**.

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** (např. znehybněna, či uvězněna) a nikdo z ostatních hráčů si ji nevšímá a neplánuje s ní žádnou interakci, může se odebrat zpět do vesnice.

## Techniky

**Technika** může být aktivní, nebo pasivní.

Techniky ovlivňují hru skrze své **efekty**. Efektem může být provedení útoku, reakce na obdržení zásah, nebo výroba předmětu. Vždy následujte instrukce na technice, a při nejasnostech následujte lore a hrajte tak abyste si hru užili vy i vaši protivníci.

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

I aktivní techniky mohou mít pasivní složku, která platí nezávisle na jejich aktivaci.

**Aktivní techniky** je nutné aktivovat (seslat) aby bylo možné využít jejich efekt.

- **Seslání techniky** vyžaduje zaplacení **ceny** uvedené na technice (*chakra, životy nebo složení pečetí*) a **zahlášení jména techniky**. Technika se nyní stává **aktivovanou**.
  - Pokud bylo seslání přerušeno, tak se cena neplatí.  
(např.: pokud jsem dostal paralýzu během skládání pečetí, tak mi chakra zůstává)
- 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 seslání/ukončení (*napsané přímo na technice*).
- 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 a efekt seslané techniky, nemůže seslat žádnou další techniku.**

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

Některé techniky **zlevňují cenu** jiných 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 pečeť střetu ("střet") a dvanáct pečetí pojmenovaných dle japonského zvěrokruhu. Pokud je složení pečetí součástí ceny techniky, je pro její seslání 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.

## 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** - Je možné mít současně aktivní nanejvýše jednu Hlavní techniku.  
Nelze tedy použít dvě Hlavní techniky na jeden zásah, ani pokud jsou instantní/reaktivní. 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 typu "Posílení" 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 2 různých technik, které říkají "k útoku přidej X" můžu využít zaráz, na jeden zásah)
- **Pomocné** - je možné aktivovat libovolné množství pomocných technik, a je možné stejnou pomocnou techniku aktivovat vícekrát. (např. můžu mít aktivovaného pětkrát techniku klona)  
Navíc jedním sesláním techniky ji lze aktivovat vícekrát, zaplacením příslušného násobku ceny (kromě pečetí, ty stačí složit jedenkrát). (např. můžu za jedny pečetě a pětinasobek chakry seslat pětkrát techniku 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 "Redukci o 1": pokud ji sešlu třikrát, a poté dostanu zásah "za 3", tak využiji všechny tři instance techniky a ubráním se 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:

- **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** - zastavuje hru pro všechny přítomné, aby mohli sledovat příběhovou událost kvůli které byla scéna vyvolána. Během scény nevstupujte bez vyzvání do popisovaného dění, ani nevykonávejte činnost která by rušila ostatní přihlížející. Pokud špatně vidíte/slyšíte, přesuňte se na vhodnější místo.  
Pouze vypravěči a CP mohou zahlásit "**Scéna**", a může ji ukončit pouze ten kdo ji vyvolal (nebo organizátor) slovy "**Konec 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 vnímání.  
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 chakry”** 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, redukce*). 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**. Po dobu skrytí nelze tuto ruku používat na nic jiného.  
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 i tak zásah. 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. Platným zásah jsem skrytou postavu zviditelnil, a už na ni mohou útočit bez omezení.

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)

- **Fialová kartička** - Hráč se musí řídit pokyny na fialových kartách pokud vezme do ruky předmět na kterém je připevněna, nebo pokud je mu předán dokud je v bezvědomí. Nejedná se o herní předmět, a nelze je tedy krást ani ničit. Po využití kartičku vezmu a vyhodím (jsou pouze na jedno použití). Např. pokud je na kartičce "Za 1", tak dám úhyb, nebo 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 našťvaný 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.*

Události v gamebooku/dungeonu fungují podle pravidel pro fialové kartičky (někdy jsou nadepsané typem, někdy jsou bez typu). Ale z praktických důvodů nejsou fialové.

## 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.**

Pokud mám v ruce předmět, nemůžu v boji touto rukou držet zbraň ani skládat pečetě.

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 není typ efektu napsán, hrajte ho jako Hlavní.*)

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 nebo roztrhnout 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. Další je třeba vyrobit, nebo jinak získat v průběhu hry.

Herní předměty se vždy musí nacházet na herní lokaci nebo je musí mít hráč u sebe.

V případě že hráči chtějí **prohledat postavu která je v bezvědomí** nebo je zcela znehybněna, musí jim vydat všechny herní předměty. Není možné účastníky fyzicky prohledávat a není možné předměty záměrně skrývat.

### 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 provázkem s rolničkou. Lze je natáhnout mezi dvěma místy, nebo připnout na herní lokaci. Když postava **rozezvoní rolničku**, nebo interaguje s lokací na které je past, tak obdrží **1 zranění najisto**. Udělením zranění se past spotřebuje (zničí). Past lze alternativně reprezentovat fialovou kartičkou s popiskem "Past: Za 1 najisto" - v takovém případě lze jen umístit na lokaci. Efekt roztříštění zničí nastraženou 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 popis specifikující efekt. 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 chakru, 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. zámký*), nebo nic nedělají (*např. dopis*)

## Lokace a gamebooky

### Lokace

Jsou reprezentovány papírem s názvem, obrázkem a popisem lokace. Typicky pověšené na stromě. Lokace slouží jako orientační bod, ale samy o sobě nemají žádná zvláštní pravidla (pokud není přímo na lokaci napsáno jinak).

Pokud je na kartě lokace připnuta past (rolnička), nebo fialová kartička, tak jakoukoliv interakcí vyvolám její efekt. Pokud je jich více, tak se vyhodnocují postupně, jedna po druhé. (poté je odnese třeba organizátorovi do vesnice - jsou na jedno použití).

#### **Možné interakce s lokací:**

- Umisťovat pasti a fialové kartičky (pokud na to mám techniku).
- 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
  - Ale pokud pro daný 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*)

### Gamebooky

Postavy které jsou "uvnitř" gamebooku jsou pro okolní svět mimo hru, a nelze s nimi interagovat. 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 „**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 chat je zakázáno kouřit.
- V prostorách chat je dodržovaná večerka od 24:00.
- Po večerce nerušte spící hráče.
- Neničte tábořiště, jeho 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 uklidíte.
- Osobám pod vlivem alkoholu či jiných látek, bude zakázán vstup do hry, 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.