

# Naruto LARP

**Pravidla, verze 12.2 (2025)**



© NarutoLARP tým, 2013-2025

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. (Na výjimku je možné přenést postavu z předchozí linie.)

## 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*). 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.

### Hodnoty a úrovně

Rozlišujeme pojmy hodnota a úroveň postavy:

**Hodnota postavy** je příběhový prvek a znázorňuje zkušenost postavy a na ni navázaný respekt ostatních postav. Hodnota 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 a speciální schopnosti**

**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). Každý ročník tedy postava postoupí o jednu úroveň nahoru. Techniky se přenáší napříč ročníky, nejde si tedy mezi ročníky již naučené techniky měnit.

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 elementálních technik jsou omezeni dle svého typu chakry. Více elementálních stromů lze odemčít pomocí **sekundárních elementů**, které může postava získat ze *Speciálních schopností*.

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

Např. 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 písčné vesnice, člen klanu Hozuki je vždy z mlžné...), jiné jsou přístupné všem hráčům.

Hráči si při tvorbě postavy vyberou své speciálních schopnosti 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.

**Příběhové quirky** reprezentují typické chování hráče a podporují jeho RP a také dávají jednu techniku navíc. Každý ročník je možné získat maximálně jeden příběhový quirk a to splněním úkolu ve hře, který je volně přístupný ve hře. Seznam quirků naleznete ve výpise technik pod záložkou "Lze získat ve hře."

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

## Trénink technik

Trénink technik ve hře probíhá pod dohledem senseiů, kteří přede hrou 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 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 čockou nebo podobnými médii).  
Nelze krýt zbraní ani předloktím.  
Pokud si nejste jisti že cíl zásah cítil, 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.

**Zásah se počítá jako platný 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)

**Platné zásahy mohou způsobovat zranění a/nebo hesla** - tzv "efekt zásahu". 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)

I pokud je zásah platný, mohu se jeho efektu v některých situacích bránit - viz *Krycí plocha a Hesla*.

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

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

Zásah lze kryt **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<sup>[4]</sup>, je zničena.  
[3]: Pokud není jasné která byla zasažena, tak vyberte jednu ze svých funkčních končetin. Tedy pokud zásah nesl tyto hesla vícekrát, vyberte různé končetiny.  
[4]: Roztříštění se aplikuje na zbraň pouze pokud ji zasáhne, tedy např. roztříštění pohledem nikdy nemůže zničit zbraň.
- **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>[5]</sup> i skrze krycí plochu  
[5]: 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 obdržené 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 roztržštění, 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**

Techniky ovlivňují hru skrze své **efekty**. Efektem může být provedení útoku, reakce na obdržení zásah, nebo výroba předmětu. Efekty ale mohou být i pasivní, např. zvýšení maxima životů. Jedna technika může mít více efektů.

Vždy následujte instrukce na technice, a při nejasnostech následujte lore a hrajte tak abyste si hru užili vy i vaši protivníci.

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

- **Seslání techniky** vyžaduje zaplacení **ceny** uvedeně 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 hráč nezahlásí jméno a nezaplatí cenu, nemůže seslat žádnou další techniku.**
- 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) i využitím jejího efektu (*např. provedením útoku*).
- Některé techniky mají dodatečná pravidla seslání/ukončení (*napsané přímo na technice*).

**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. Poslední pečeť je vždy určena stromem, do kterého technika patří, předchozí pečetě mohou být libovolné (ale měly by být různé).

Pečetě je třeba skádat 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, a kdy ji lze použít. To omezuje jak jdou techniky kombinovat, a tedy i jejich potenciál.

Typy technik, které je nutné seslat dopředu:

- **Hlavní** - Je možné mít současně aktivovanou 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" aktivovanou 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 záraz, 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.

Další typy technik:

- **Reaktivní** - Sesílají se až v reakci na nějakou událost (*typicky obdržený zásah*). Hlášení jména techniky a případné složení ručních pečetí tedy probíhá zpětně, na dluh. Dokud nesplatím tento "dluh", nemohu seslat žádnou další techniku. (Nelze tedy kombinovat dvě Reaktivní techniky.)  
Nelze si je seslat dopředu.
- **Výroba** - je třeba je sesílat v klidu, s krátkým RP odpovídající dané technice. Nedají se nijak kombinovat, ani sesílat dopředu.
- **Pasivní** - nelze je aktivovat ani deaktivovat, platí vždy.

## 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.  
Léčení se vztahuje pouze na postavy - nelze léčit roztříštěnou zbraň.
- **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 **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 ji mohu libovolně bránit a krýt její útoky. Zásahy způsobené v reakci na obdržení 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 dosažení X, pokud mám nějaké vnímání “navíc”, tak to mi zůstává aktivní.  
Ale obranné techniky vnímání neukončují, není u nich třeba hlásit vnímání, a platí i když žádné vnímání aktivované nemám (např výbušný klon).
  - Typ vnímání  
Některé překážky v dungeonu nebo gamebooku 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 předem aktivované obranné techniky (*úhyby, redukce*). Pokud obranná technika způsobí zásah (např výbušný klon), tak ten je platný.  
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** - popisuje neherní instrukce pro toho, kdo kartičku odhalí, zvedne, či s ní jakkoli interaguje. Ale nespouští se pouhým pohledem - musím kartičkou reálně pohnout, ikdyž třeba nepřímo.

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

Nastraženou kartičku nelze odstranit jinak, než spustit její efekt. Stejně tak není možné je po nastražení přesouvat.

Kartičku nelze předat jiné postavě přímo, je nutné ji nastražit na "něco", a to předat jiné postavě. A jen pokud to jiná postava přijme, se spustí efekt kartičky.

Autor kartičky ji během nastražování nespustí, dokud kartičku, nebo předmět na kterém je, drží v ruce. Jakmile ji ale odloží, tak už by dalším zvednutím spustil její efekt.

Na přítomnost kartičky lze herně reagovat, a předmět s kartičkou nezvedat. Lze si také přechyst efekt fialové kartičky, pokud je viditelný. Ale fialová kartička může být přehnutá.

Kartičky vyhodnocujte vždy ve svůj neprospěch - pokud si nejste jisti jestli jste ji spustili, tak jste ji spustili.

Rozlišujeme **3 typy fialových kartiček**:

- **Příkaz** - Jedná se o ovládání mysli. Postava pod efektem příkazu musí jednat tak, aby naplnila popsání příkazu. Příkaz končí v okamžiku splnění, nebo po 20 minutách. Po skončení příkazu má postava pocit, že příkaz plnila dobrovolně.
- **Katastrofa** - Nese jeden zásah. Ten vyhodnoťte jakoby zasáhl do hrudi. Pokud je napsaný jako zásah "rýží", aplikuje se i na vaše nejbližší spojence (jedná se o plošnou katastrofu).
- **Fialová kartička bez uvedeného typu** - Může dělat cokoli, co je na ni napsáno (ale maximálně 20 minut). Vyhodnoťte, jakoby vám ji řekl vypravěč. Nelze na ni reagovat žádnou technikou.

Pokud se píše pouze "Fialová kartička", je tím myšlena kartička bez typu.

V gamebooku můžete také narazit na Příkazy/Katastrofy - pro ty platí stejná pravidla, a spouští se v okamžiku kdy se k nim dočtete. Z praktických důvodů nejsou natištěny fialové.

Např. pokud je na kartičce "Katastrofa: Za 1", tak dám úhyb, nebo si odečtu jeden život, ale herně nevím co to způsobilo.

Např. pokud mi někdo podá předmět s kartičkou "Příkaz: Zodpověz otázku" a pak se mě na něco zeptá, tak musím odpovědět pravdivě, ale herně se cítím že jsem tu otázku zodpověděl dobrovolně. (Nespojím si to s předaným předmětem)

### Lokace

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

Pokud jsou na kartě lokace připnuty fialové kartičky, je nutné všechny vyhodnotit, před jakoukoli interakcí s lokací, nebo gamebooky na ni. Po vyhodnocení fialové kartičky sundejte a vyhodťte.

U lokace mohou být herní předměty (ve složce/obálce) - pokud není na lokaci napsáno jinak, tak **jsou neherní, a nelze si je brát**, ani k nim nic přidávat.

Typicky slouží jako “odměny” k některému z Gamebooků na lokaci. V Gamebooku je vždy explicitně napsáno, který z předmětů si můžete vzít, a kdy.

### 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)

Postavy které jsou “uvnitř” gamebooku jsou pro okolní svět mimo hru, a nelze s nimi interagovat.

Plnění gamebooku musejí postavy začít spolu (do spuštěného gamebooku se již nelze přidat), a během celého průběhu plní gamebook jako jedna skupina.

Pokud není v gamebooku řečeno jinak, lze ho při neúspěchu opakovat od první strany.

Gamebook začínáme na první straně, a vždy můžeme přetočit jen na stranu, na kterou nám to gamebook dovolí, není tedy možné gamebookem libovolně listovat. Přetočení na některé stránky může být podmíněno např. sesláním techniky, nebo udělením hesla.

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

### Dungeony

Dungeony jsou vypravěčované části obsahu. Spouští se v orgovně nahlášením hesla organizátorovi (hesla jsou neherní). Na dungeon se typicky čeká. Zeptejte jak dlouho zhruba příprava potrvá a zařídte se podle toho (využijte čekání na herní i neherní potřeby).

Jakmile je dungeon připraven, vezme si vás vypravěč (organizátor, či bestie), uvede vás do děje a provází vás dungeonem.

**V dungeonu není možné odpočívat.** Postavy které jsou “uvnitř” dungeonu jsou pro okolní svět mimo hru, a nelze s nimi interagovat.

V dungeonu můžete bez varování narazit na rolničku na provázku - ta reprezentuje nějakou past či nebezpečí, a pokud o provázek zavadíte, danou past spustíte. Efekt vám pak popíše vypravěč.

## Herní předměty

Předměty, se kterými hráči ve hře interagují jsou reprezentovány **kartičkami** nadepsanými "**Herní předmět.**"

Pokud hráč vyrábí a spotřebovává během hry větší množství předmětů, může si jejich počty udržovat i jiným způsobem (telefon, bloček, etc.)

**Jakékoliv aktivní použití předmětu vyžaduje jej mít ve funkční ruce.**

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

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

Nelze okrást postavu, která není v bezvědomí nebo znehybněna.

Postava může nést libovolné množství herních předmětů, a může je předávat jiným postavám.

Herní předměty ale vždy musí mít hráč u sebe - nejde je schovávat po herní ploše.

Herní předmět který držím v ruce je možné nenávratně zničit pomocí hesla Roztříštění.

Postavy hru začínají bez herních předmětů, musí je vyrobit pomocí technik, nebo jinak získat.

### Spotřební předměty

Speciálním druhem herních předmětů jsou předměty spotřební. Jejich kartička je označena jako "Spotřební".

Spotřební předmět, který mám v ruce, můžu zdarma spotřebovat, čímž se nenávratně zničí, a předmět se tím aktivuje. Efekt aktivovaného předmětu pak můžu kdykoliv využít.

**Spotřební předměty tedy fungují podobně jako aktivní techniky** - včetně "typu", který omezuje jaké techniky a předměty mohou mít aktivované zároveň. e.g.: Pokud mám aktivovaný "Hlavní" Spotřební předmět, tak už nemohu aktivovat žádnou "Hlavní" techniku, a naopak.

## Pečetě

Na předměty, rekvizity nebo postavy je možné pomocí technik k tomu určených položit pečeť.

Na každém předmětu/rekvizitě/postavě může být jen jedna pečeť.

Pečeť lze odstranit pouze pomocí technik k tomu speciálně určených - jiným způsobem není možné pečeť odstranit ani přesunout.

Na zeptání je nutné říct jestli má postava na sobě nebo na své zbrani nějaké pečetě, a jaké.

Pečetě mají na sobě popsaná pravidla, která platí dokud není pečeť zničena, nebo v okamžiku zničení pečetě.

pozn.: Neplést s ručními pečetěmi, které skládáme při sesílání technik. Je to jen shoda jmen.

## Rekvizity (a zbraně)

Zbraně se počítají jako rekvizity.

Každá zbraň kterou má postava u sebe musí být fyzicky znázorněna - nestačí kartička.

Jakékoli fyzické propriety, které si hráč doveze na akci jsou Rekvizity. Nejedná se tedy o herní předměty, a **nejdou jejich majiteli vzít**, ani pokud je v bezvědomí. Při ztrátě/odhození rekvizity si pro ni majitel může po konci scény/boje/interakce neherně zajít (tak aby nenarušoval hru). Ostatní hráči je mohou používat pouze s neherním svolením majitele.

Hráč začíná hru se všemi rekvizitami, které si fyzicky na akci dovezl. Tedy i se všemi zbraněmi.

Zbraně mají speciální pravidla ohledně "**Roztříštění**" - hráč si musí pamatovat které jeho zbraně jsou roztříštěny, a ty nelze používat dokud nebudou opraveny (technika musí explicitně říkat že "opraví" zbraň, nelze použít techniky "léčení"). Ostatní rekvizity roztříštit nelze.

## Obecné 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.

- V prostorách chat je zakázáno kouřit.
- V prostorách chat je dodržovaná večerka od 24:00.
- Po večerce nerušte spící hráče.
- Neničte tábořiště, jeho vybavení, herní rekvizity 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, 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.