



# **NARUTO LARP**

**Pravidla, verze 1.0**

Lukáš „Goldy“ Sochor & Jaroslav „Deusn“ Noga  
Thilisar o.s.

## Úvod

*Celých osmdesát 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 uspáni a staré příběhy jsou zapomenuty - je čas začít psát nové.*

*Jeden takový začíná v Dirugakure-no sato, malé, ale bohaté vesnici někde na pomezí Kraje Země a Kraje Větru. Vesnici handlířů, ležící na křižovatkách obchodních cest, životem bublajícího tržiště, kde se dávní nepřátelé i obezřetní spojenci mohou setkat na neutrální půdě. Zde začínají pravidelné chuninské zkoušky a nejmladší generace ninjů z různých vesnic se připravují vydat na cestu za slávou.*

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. LARP sám je ovšem časově umístěn mimo hlavní příběh a nemůžete proto čekat, že se setkáte se známými a legendárními postavami – přesto základní znalost reálií zjednoduší orientaci v příběhu.

Toto není standardní fantasy či historická akce! Svět Naruto, vycházející z japonského prostředí, má svá jasná specifika, která se odráží v požadavcích na kostým, zbraně i způsob boje a chování. Neočekávejte řadové bitvy „štit proti štítu“, boje jsou především individuální a otázkou osobní cti. Hlavní zbraní nindžy je jeho tělo a jeho mysl, které budou v průběhu hry často důležitější, než délka čepele. Většina tradičních zbraní není povolena.

## Příběh

Hlavním motivem tohoto příběhu jsou chuninské zkoušky – rozsáhlý test schopností boje, přežití a sebeovládání, kteří podstupují všichni ninjovští učedníci, genini, aby mohli získat hodnost právoplatného nindžy, tedy chunina. Při této příležitosti se schází pět velkých „Skrýtych vesnic“, které se zabývají výcvikem nindžů, a jejich genini soupeří nejen se zkouškou samotnou, ale také mezi sebou. Do zkoušky samotné nastupují tříčlenné týmy geninů, které se budou po většinu času pohybovat nebezpečnou krajinou a plnit dílčí mise. Existují však i jiné příběhy, které se budou v průběhu zkoušek psát, protože nic není tak jednoznačné, jak by se mohlo zdát.

## Herní doba

Herní doba je rozdělena na tři části – v pátek večer je období tréninku a doba, kdy budete moci plnit jednoduché geninské mise. V průběhu pátku bude cvičen boj, fyzická a samozřejmě pečeti, pomocí nichž se aktivují speciální schopnosti a útoky. Za trénink a plnění úkolů v průběhu večera a noci hráči budou moci získat bonusové zkušenosti pro svoji postavu. Sobotní den je věnován samotné zkoušce a sobotní večer a nedělní dopoledne potom závěrečnému turnaji a vyvrcholení celého příběhu.

**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 vytvářejí postavu genina – ninjy učedníka, připravujícího se složit chuninskou zkoušku. 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 jsou všechny na přibližně stejné úrovni, co se schopností týče (tedy úrovni požadované pro složení zkoušek).

Každá postava je obyvatelem jedné z pěti „Skrytých vesnic“ a členem trojčlenného týmu, v němž obvykle plní mise. 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).

**Každý hráč při tvorbě postavy získá 20 bodů zkušenosti, pomocí nichž 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 hráči získávají v průběhu hry za splněné úkoly, případně poražení významných protivníků (CP nebo bestii).**

Schopnosti mají podobu technik (viz přehled technik), které si hráč nakupuje za získané zkušenosti. Obecně platí, že **technika stojí 3x tolik zkušeností, kolik je její úroveň** (tedy technika 1. úrovně vyžaduje 3 body zkušenosti a technika 5. úrovně vyžaduje bodů 15). 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 ohnivého ninjutsu, musí mít alespoň jednu takovou techniku 2. úrovně).

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

**Ninjutsu** – umění manipulace s živly a vnitřní energií. Sem spadají živelné útoky (oheň, blesky, vzduch, voda a země), manipulace s okolním prostředím (vyvolání mlhy, deště či stěny z kamení) anebo například proměny a schopnost povolávání. Bývají náročné na chakru a obvykle vyžadují komplikované spouštění pomocí znamení, ale o to jsou 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, cílem genjutsu je protivníka připravit o výhody a dostat ho do postavení, kdy bude zranitelný i fyzicky mnohem slabším protivníkem. Techniky jsou náročné na chakru, ale velmi špatně se proti nim brání. Užitečné i pro krytí ústupu a zvýšení obranyschopnosti v přímém boji.

**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, každý další bod pak 1 zkušenost navíc. Chakra se mezi střety regeneruje meditací – mimo vesnici tradičně 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 (ať už očekávaným, či nenadálým), ale může začít i například výzvou (tradičně např. „Já jsem tvůj soupeř“), a končí ústupem či smrtí jedné ze stran. Přesné vymezení střetu ponecháváme na úvaze účastníků.

Boj je dvojího druhu – boj se zbraní a boj beze zbraně. Krom využívání či nevyužívání zbraní se liší především zásahovou plochou. **Pro boj se zbraní je zásahovou plochou tzv. „velký neopren“** (paže až po zápěstí, nohy až po kotníky), **pro boj beze zbraně je to potom tzv. „malý neopren“** (paže po lokty, nohy po kolena). Rozkrok, krk a hlava jsou vždy zakázanou zásahovou plochou a nesmí na ně být ani mířeno.

**Každý platný zásah musí být veden s rozpoznatelným nápřahem a zasáhnout zásahovou plochou plochou útočnou – v případě zbraní vše, co je měkčeno** (ano, pro ninjy může být zbraní i toporo naginaty či jílec meče), **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 krýt. **Běžně lze zbraní krýt údery beze zbraně a se zbraní**, paží (od loktů po konec ruky) **pak údery boje beze zbraně**. Krýt údery, které není možné běžně vykrýt (úder zbraní krýt paží, úder živelné techniky zbraní), umožňují speciální techniky – v takovém případě se hlásí „kryt“. Platným zásahům je možné se běžně vyhnout pomocí technik – pak se hlásí „úhyb“.

## Techniky a bojová hesla

**Zvláštní bojové techniky se obvykle sesílají pomocí tzv. ručních pečeti a platí se za ně chakrou.** Každá technika se, dle úrovně obtížnosti, skládá z 1-5 pečeti (přičemž základní je „soustředění“). Po vytvoření pečeti 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 jednoduchých 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 vykrýt nemůže (tedy zbraň rukou, nebo ninjutsu zbraní)
- **Ochromení** – po zásahu a zahlášení nemůže zasažený používat až do konce střetu zasaženou končetinu
- **Zmrzačení** – trvalé ochromení zasažené končetiny, které musí být vyléčeno
- **Odhození** – zasažený je odhozen 5 metrů, na konci letu (během nějž je nezasažitelný) následuje pád na zem
- **Úhyb** – hlavní způsob obrany, hráč se tak vyhne jakémukoliv jinak platnému zásahu, pokud nebyl „Najisto“
- **Zmatení** – zasažený musí na 10 vteřin zavřít oči, může se ale nadále bránit a pohybovat
- **Strach** – zastrašený 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
- **Paralýza** – zasažený se nesmí na 5 vteřin jakkoliv pohnout
- **Najisto** – útok, kterému se nelze vyhnout pomocí hesla „Úhyb“

Jednotlivé techniky a na ně navázaná bojová hesla se liší i způsobem zásahu. Těmi jsou: **zbraň či beze zbraně** (technika je podmíněná běžným bojovým zásahem), **vržení koule** (zásah hadrovkou), **rýže** (hromadný zásah více cílů hrozenou rýží, či čochkou) a **pohled** (oční kontakt s cílem, musí být schopen vnímat, že je cílem techniky a slyšet jaký je její účinek). Některé techniky jsou podmíněné kombem – pokud není řečeno jinak, první zásahy komba nemají žádný účinek a teprve po řádném splnění podmínek nastane kýžený efekt.

## Mez vyřazení a smrt

**Tradičně má každý hráč 2 životy.** Platný zásah (nekrytý a bez úhybu) ubírá běžně za 1 život. **Dosáhne-li postava meze vyřazení (přijde o své životy), upadá do agonie a není schopna dále bojovat.** Vyřazené postavy je možné dorazit (ovšem pouze pomocí zbraně), 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 a proto trvá 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 agonie.

Postava v agónii vnímá svět okolo sebe jen zamlženě a je schopná jen velmi omezeného pohybu (plazení, kulhání, opírání se o doprovod) a je zcela v moci svého okolí. Je-li ponechána svému osudu, po pěti minutách vstává ze země a plouží se do tábora svojí vesnice, po cestě ale může být kdykoliv napadena. Neboť není schopna bojovat, musí se podřídit vůli útočníků, nebo upadnou opět do mdlob.

## Zbraně a vybavení

**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.

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.

### Povolené zbraně:

#### Jednotlivé zbraně:

**Naginata** (halapartna/kopí, 5. úroveň) - 150 cm

**Bojová hůl** (4. úroveň) - 150 cm

**Kunai** (bojový pro kontaktní boj, 1. úroveň) - 25 cm

**Kunai** (vrhací, 1. úroveň) - 15-25 cm

**Ninjatō** (rovný nindža meč, 2. úroveň) - 40 cm

**Wakizashi** (katana krátká, 3. úroveň) – 60 cm

**Katana** (jednoruční, 3. úroveň) - 90 cm

**Ōdachi** (katana obouruční, 4. úroveň)- 110 cm

**Pěstní zbraň** (drápy s chráničem předloktí, katar, 2. úroveň) – čepel 20 cm dlouhá

**Vrhací hvězdice** (malá, 1. úroveň) - průměr od jedné špice k druhé 20 cm

**Vrhací hvězdice** (velká, 1. úroveň) - průměr 50 cm

#### Kombinace:

Obecně platí, že umím-li používat nějakou zbraň, umím používat zároveň všechny kombinace se zbraněmi dané úrovně a zbraněmi všech nižších úrovní. Nelze kombinovat obouruční zbraně (tedy např. odachi + katana).

#### Další:

**Ninjutsu** (zásah technikou) – hardová 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 (to znamená, že si můžete přivést katanu, ale dokud nebudete umět příslušné vyšší taijutsu, zůstává u organizátorů).
- Všechny vrhací zbraně musí být pouze z jekoru s měkčenými hranami.
- Kunaie se liší podle toho, zda jsou používány pro boj tváří v tvář (pak mohou mít tvrdé jádro jako běžná dýka), nebo zda jsou vrhací.

## Mimoherní 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, dokud se nedají dohromady.
- Dodržování zákonů ČR je považováno za samozřejmost.
- Mezilidská slušnost je samozřejmost.
- Spory ohledně pravidel řeší s konečnou platností organizátor.
- Za porušování pravidel můžete být vyloučeni ze hry.
- Za vážné porušování mimoherních zásad můžete být vyloučeni z akce.