

Organizace Mistrovství v DrD

Dračí doupe

Najde se široko daleko vůbec někdo, kdo by o této legendě neslyšel? Dračí doupe je nejstarší původní česká fantasy hra na hrdiny. Hry na hrdiny (známé pod zkratkou RPG z anglického roleplaying games) jsou „stolní“ hry, ve kterých se ocitnete v kůži některé z fiktivních postav a společně se spoluhráči vytváříte unikátní příběh. Popisujete činy postav, mluvíte jejich ústy, veškeré prostředí však zůstává ve vaší fantazii, podobně, jako když čtete knihu.

O Mistrovství

Jedná se o turnaj ve hře vycházející z tradic Dračího doupete (verze 1.6). Projděte se svojí družinou pečlivě připraveným dobrodružstvím, poměřte důvtip a herní um s ostatními soutěžícími a vstupte do Síně slávy mezi legendy.

Soutěžní dobrodružství tvoří dějově souvislý příběh, který je rozdělen do tří navazujících částí (čtvrtfinále, semifinále, finále). Hraje se vyřazovacím způsobem. Mezi čtvrtfinále a semifinále nevyřazujeme, pokud vám nevyjde první kolo, máte možnost napravit si postupové šance v kole druhém. Vyhlášení vítězů a předání putovní trofeje probíhá na nedělním zakončení GameConu. Zde si také můžete vyslechnout celý soutěžní příběh a veselé historky z průběhu turnaje.

Tak neváhejte a vydejte se do magického světa plného kouzel, fantaskních bytostí, zákeřných intrik a objevujte jeho tajemství a vychutnejte si jeho neopakovatelnou atmosféru.

S případnými dotazy se obraťte emailem na organizátora Mistrovství Guffa, popřípadě napište na naše facebookové stránky.

Novinky pro ročník 2016

- **Opouštíme koncept Slunečního Císařství**, připravili jsme **realie ušité přímo na míru dobrodružství**. **Turnaje se lze zúčastnit i bez jejich znalosti**, avšak může to ovlivnit váš postup dobrodružstvím a šance na vítězství - nebudete se např. muset tolik zdržovat vyptáváním a budete se lépe orientovat v příběhu.
- Kládeme **více důrazu na atmosféru a roleplay**, a to i při hodnocení družin, stále ale zůstáváme věrni tradicím Mistrovství. Jak tomu rozumět? Neměníme pravidla DrD, k většímu roleplayi nikoho nenutíme, **vše je na dobrovolné bázi, Mistrovství se lze zúčastnit a užít si i bez toho**. Pokud se ale **specifických reálií** chytnete, pomůžete budování atmosféry hry. Díky úzké spojitosti reálií s příběhem lze vytvořit postavy takřka na míru dobrodružství a udělat tak hru zajímavější pro sebe i pro PJ. Více ve speciálním Blogu (vyjde začátkem června).
- Pravidla: **Vypsali a upřesnili jsme pravidla** z DrD 1.6 kterými se řídíme. Letos nejsou povoleny žádné schopnosti z PPE (kouzla, amulety atd.), druidská lesní kouzla z PPP lze sesílat i mimo hvozdy, změnili jsme i zastoupení úrovní postav. **Doporučujeme si přečíst následující kapitoly, kde jsou uvedeny poznámky k pravidlům**.
- **V případě sporů mezi hráči a PJem či stížností na PJe** je možné se obrátit na Guffa, organizátora MDrD, který bude působit jako prostředník při řešení.
- Na základě zpětné vazby z dotazníků si budou letos družiny moci určit až dva PJe se kterými NEchtějí hrát sobotní semifinále.

Družina

Turnaje se neúčastníte jako jednotlivci, ale ve skupině 5-8 hráčů, která tvoří družinu. Družiny soutěží mezi sebou o to, která lépe, podle daných hodnotících kritérií Mistrovství, projde soutěžním dobrodružstvím. Větší **počet hráčů ve skupině neposkytuje výhodu**. Deklarujeme, že dobrodružství může úspěšně dokončit libovolně složená a libovolně "silná" družina.

Pokud **netvoříte kompletní družinu**, a nebo jste **začátečníci**, pak se hlaste primárně na následující bloky, které jsou určeny přednostně pro vás:

- čtvrtek večer - Vašek "Guff" Křepáček
- pátek ráno - Jaroslav "Jerry" Ryšavý
- pátek odpoledne - Radovan "Wulf" Vlk
- pátek večer - Lukáš Dvořáček (autor dobrodružství)

Obecná pravidla

Hraje se podle pravidel **DrD verze 1.6, edice E**. Originální pravidla jsou dnes hůře k sehnání, proto jsme k jejich doslovným znalostem benevolentnější. Lite verzi pravidel je možné stáhnout na stránkách GameConu, stejně jako "pirátskou" verzi DrD II.

Hody kostkou a rozhodování o úspěchu akce

Faktor náhody u důležitých událostí vynecháváme. Chceme, aby o postupu rozhodovala jen šikovnost hráčů. Obecně platí, že PJ uzná dobrý nápad, když bude správně hráči popsán. Cílem je budovat atmosféru, udržovat tempo hry a minimalizovat listování v příručkách jen proto, aby se určila správná výše bonusu apod. Vždy jde především o dohodu mezi hráči a PJ. PJ tu není od toho, aby hráče „přečtyračil“, hlavním cílem je vždy to, aby hraní bylo příjemné, stejný přístup očekáváme i od hráčů.

Soubojový systém

Hraje se podle základního soubojového systému. Je na domluvě hráčů s PJem, zda-li pro souboj budou využívat nějaké pomůcky (mapový podklad, figurky atp.). **Při opravách na hod se bere v potaz rozdíl velikostí, bojeschopnost, ale nikoliv naložení.**

Při soubojích se bere v potaz zranitelnost a odolnost nestvůr vůči různým útokům. Speciální látky jako svěcená voda, veverčí sádlo, česnek, vlčí mor či olej v letošním dobrodružství nenajdete. Zranitelnost nestvůr se neřídí přesně podle příručky PJ, ale odpovídá reáliím dobrodružství. Jako zkušení běsobjici máte po ruce látky, které vám pomáhají při střetu s běsi. Před střetem s nestvůrou se proto vždy u PJe ujistěte, zda s daným protivníkem bojujete poprvé, či zrovna víte co na něj platí.

Boj pod širým nebem se snažíme hodnotit podle základního soubojového systému či pomocí hodů na past či pravděpodobnost, či dohodou mezi hráči a PJem.

A mimo boj

Pro **pohyb postav** mají PJové vlastní zjednodušená pravidla, která neodpovídají oficiálním pravidlům. Je tomu tak proto, aby hra plynula a více času se věnovalo důležitějším pasážím dobrodružství. Toto se týká jak pěšího pochodu, tak i při využití dopravních prostředků.

Únavu a čas nutný na odpočinek posuzují PJové podle pravidel a zákonitostí daných dobrodružstvím. Opět z důvodu urychlení hry.

Vyjednávání s cizími postavami bude vždy probíhat formou roleplayingu. Schopnosti dané povoláním jsou podpůrnými prostředky při vyjednávání a jejich použití je samozřejmě (kladně) hodnoceno. Nicméně od hráčů se očekává, že budou spoléhat při vyjednávání na svůj roleplaying a použití získaných informací a nikoliv na výsledek hodu kostkou.

Postavy

Hráč ve družině reprezentuje právě jednu postavu, vytvořenou dle pravidel Mistrovství. Hráči předkládají deník postavy před začátkem hry ke schválení svému PJ.

Úroveň

V každé družince jsou dvě postavy na **7. úrovni**, ostatní postavy v družině jsou na **6. úrovni**. Je na hráčích, aby se před samotnou hrou dohodli, kdo na jaké úrovni bude hrát.

Rasa, povolání, charakter

Přesvědčení při tvorbě postavy nepoužíváme, počítáme, že si hráči vytvoří komplexnější charakter postav v

souladu s roleplayingovými pravidly mistrovství. Je jen na vás, jak moc pečliví budete. Pokud si vytvoříte zajímavou postavu a dokážete ji zahrát, hra bude pro vás i PJ o mnoho zábavnější. Oceníme, pokud uvidíme, že se svojí postavou doslova "dýcháte" a není to pro vás jen soubor abstraktních čísel v osobním deníku. Pravděpodobně pro

vás potom bude i snažší získat klíčové informace, u kterých předpokládáme použití roleplayingu. [Zde si pro inspiraci můžete přečíst RP pravidla v nezkrácené verzi.](#)

Můžete si vybrat rasu postavy a její povolání libovolně či dle domluvy ve vaší družině. Na základě toho se odvíjí vlastnosti postavy dle tabulky níže:

Povolání	Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma	životy 6. úr.	životy 7. úr.	magy 6. úr.	magy 7. úr.
Válečník	Hobit	13/+1	15/+2	16/+2	12/+0	13/+1	57	66		
	Kudůk	15/+2	13/+1	17/+3	13/+1	9/-1	63	72		
	Trpaslík	17/+3	9/-1	21/+5	11/+0	11/+0	75	86		
	Elf	16/+2	14/+1	14/+1	14/+1	12/+0	51	59		
	Člověk	16/+2	11/+0	18/+3	13/+1	11/+0	63	72		
	Barbar	19/+4	11/+0	17/+3	8/-1	10/+0	63	72		
	Kroll	21/+5	7/-2	19/+4	5/-3	8/-1	69	79		

Povolání	Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma	životy 6. úr.	životy 7. úr.	magy 6. úr.	magy 7. úr.
Hraničář	Hobit	9/-1	15/+2	10/+0	15/+2	13/+1	38	44	22	25
	Kudůk	13/+1	13/+1	14/+1	13/+1	9/-1	44	51	20	24
	Trpaslík	17/+3	9/-1	14/+1	12/+0	11/+0	44	51	20	24
	Elf	14/+1	13/+1	8/-1	19/+4	15/+2	32	37	24	26
	Člověk	14/+1	13/+1	11/+0	17/+3	10/+0	38	44	23	26
	Barbar	17/+3	10/+0	15/+2	15/+2	9/-1	50	58	22	25
	Kroll	17/+3	8/-1	16/+2	11/+0	6/-2	50	58	19	23

Povolání	Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma	životy 6. úr.	životy 7. úr.	magy 6. úr.	magy 7. úr.
Alchymista	Hobit	6/-2	18/+3	17/+3	13/+1	12/+0	50	58	259	360
	Kudůk	8/-1	19/+4	16/+2	13/+1	9/-1	44	51	276	384
	Trpaslík	9/-1	10/+0	20/+4	10/+0	11/+0	56	64	201	280
	Elf	9/-1	17/+3	13/+1	15/+2	12/+0	38	44	259	360
	Člověk	12/+0	16/+2	17/+3	13/+1	10/+0	50	58	242	337
	Barbar	13/+1	17/+3	16/+2	8/-1	12/+0	44	51	259	360
	Kroll	14/+1	13/+1	18/+3	5/-3	7/-2	50	58	218	303

Povolání	Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma	životy 6. úr.	životy 7. úr.	magy 6. úr.	magy 7. úr.
Kouzelník	Hobit	6/-2	13/+1	12/+0	17/+3	19/+4	26	30	30	35
	Kudůk	8/-1	13/+1	12/+0	17/+3	16/+2	26	30	30	35
	Trpaslík	9/-1	10/+0	15/+2	16/+2	14/+1	38	44	30	35
	Elf	8/-1	13/+1	9/-1	19/+4	20/+4	20	23	33	38
	Člověk	10/+0	11/+0	13/+1	17/+3	18/+3	32	37	30	35
	Barbar	13/+1	11/+0	13/+1	17/+3	16/+2	32	37	30	35
	Kroll	13/+1	8/-1	16/+2	13/+1	11/+0	38	44	26	29

Povolání	Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma	životy 6. úr.	životy 7. úr.	magy 6. úr.	magy 7. úr.
Zloděj	Hobit	5/-3	21/+5	11/+0	13/+1	18/+3	26	30		
	Kudůk	8/-1	18/+3	13/+1	13/+1	17/+3	32	37		
	Trpaslík	10/+0	15/+2	15/+2	10/+0	15/+2	38	44		
	Elf	8/-1	18/+3	8/-1	16/+2	19/+4	20	23		
	Člověk	13/+1	17/+3	11/+0	13/+1	17/+3	26	30		
	Barbar	13/+1	16/+2	14/+1	8/-1	15/+2	32	37		
	Kroll	13/+1	15/+2	16/+2	5/-3	10/+0	38	44		

Dovednosti

Systém „speciálních dovedností“ používáme na mistrovství s následujícími úpravami. Každá rasa má svoji speciální dovednost, která je popsána níže. Tato dovednost je pro danou rasu unikátní a postavu stojí všechny profibody získané na první úrovni.

Stupeň této speciální dovednosti je u všech postav **velmi dobře**, tj. s bonusem proti pasti -1 pro danou vlastnost dle tabulky “Speciální dovednosti dle rasy”.

Navíc existují speciální dovednosti unikátní pro jednotlivá povolání. Chodec ovládá hraničářské značky (znamení na stromech, varování před nebezpečím apod). Čaroděj, mág, druid a theurgh ovládají čarodějné znaky (tajné symbolické písmo). Stupeň těchto speciálních dovedností je též na úrovni **velmi dobře**, tj. s bonusem k hodů -1, použitá vlastnost je inteligence.

Tabulka “Další dovednosti” shrnuje dovednosti, které může hráč přidělit své postavě. Platí tato omezení:

- vybrat lze maximálně 3 dovednosti
- první dvě dovednosti musí být z oblasti odpovídající povolání postavy (tj. válečník vybírá z vlastností Sil a Odl, zloděj z Char a Obr atp.)
- třetí dovednost je z libovolné oblasti
- stupeň vybraných dovedností závisí na přerozdělení profibodů hráčem
- pro přerozdělení jsou k dispozici pouze profibody získané s přestupem na 2., 4. a 6. úroveň

Zbylé dovednosti z pravidel umíte na stupni vůbec, velmi špatně či špatně (dle úvahy PJ). Pokud chcete nějakou dovednost, která není v seznamu, potom je na posouzení konkrétního PJ zda dává taková dovednost smysl (např. vhodně doplňuje charakter postavy apod).

Speciální dovednost dle rasy			
Rasa	Speciální dovednost	Poznámka	Vlastnost
Lučani (hobité)	pošní vaření	jako vaření, navíc uvaří chutné jídlo prakticky z ničeho	Obr
Vodjani (kudůci)	plavání		Sil
Gorali (trpaslíci)	kovářství		Sil
Doubravani (elfové)	řezbářství	výroba dřevěných nástrojů, ať už uměleckých, nebo např. oprava luku či kopí	Obr
Poljani (lidé)	družnost	jako etiketa	Char
Severjani (barbaři)	jízda nakoni		Obr
Smoljani (krollové)	hladovění	jako asketismus, ale nemusí dodržovat půst	Odl
všichni	zálesák	jako skauting, základní orientace a fungování v přírodě	Odl

Další dovednosti	
Vlastnost	Dovednosti
Sil	Běh na krátké tratě, silová řemesla (krom kovářství), řeznictví
Obr	Rybaření, vaření, akrobacie, kočí/oráč, obratnostní řemesla (krom řezbářství)
Odl	koželužnictví, nosič
Int	Orientace podle hvězd (jako kartografie)
Char	Tanec, hudba/zpěv

Válečník a nadstavby

Zastrašení – uvítáme, když válečníci budou používat i když je pravděpodobnost úspěchu zastrašení nereálně nízká.

Poznávání artefaktů, odhad zbraně a soupeře – místo hodů preferujeme roleplaying.

Přesnost – k jedné své zbrani může mít válečník +1 k ÚČ, nicméně k takové zbrani má postava „vztah“ a nerada se ji jen tak vzdá.

Sehranost – válečníci v družině mohou tuto schopnost využít, pokud to bude odpovídat charakterům jejich postav.

Cvik – Šermíř na 7. úrovni může mít k jedné své šermířské zbrani (meči podobná zbraň či jejich kombinace) bonus +1 k Útoč.

Hraničář a nadstavby

Veškerá hraničářská kouzla jsou v letošním dobrodružství chápána jako modlitba k bohům. Účinek bude vždy samozřejmě stejný jako v pravidlech, ale jejich stylizací pomůžete budovat atmosféru.

Mimosmyslovou schopnost i druh psa si může hráč vybrat. Pokud budete mít psa, prosím, nezapomínejte na něj během hraní, zpětné dohrávání ruší atmosféru a plynulost hry.

Chodcův meč s jinými než základními parametry se počítá jako trvalý kouzelný předmět (viz dále).

Ingredience pro kouzla pocestných jsou povoleny v přiměřeném množství.

U chodcovy schopnosti „Odhad přesvědčení“ uvítáme roleplaying před hodem kostkou. Ale hráč může tuto schopnost určitě zmínit.

Druidova lesní kouzla fungují bez omezení i v dědinách a hvozdech mezi nimi, obklopující hvozd ale není příliš přátelský, přesná pravidla upřesní na požádání PJ.

Alchymista a nadstavby

Magenergie – její množství odpovídá 120 % magenergie, kterou postava získá po přestupu na šestou, resp. sedmou úroveň. Během dobrodružství není možné získat další magenergie.

V letošním dobrodružství neexistují peníze. Přesto se pro jednoduchost bude množství surovin udávat ve „zlaťácích“ (zl.). Množství surovin, které má alchymista na 6. úrovni je za 150 zl. a na 7. úrovni za 200 zl. Během dobrodružství si je alchymista schopen denně obstarat suroviny za 50 zl. pokud tomu věnuje alespoň jednu hodinu. Najednou může přechovávat suroviny za maximálně 150 zl., je-li na 6. úrovni, resp. 200 zl., je-li na 7. úrovni.

Postava si může vyrobit předměty i „před“ dobrodružstvím. Magy a suroviny potřebné pro jejich výrobu se odečtou od výše stanoveného množství. Pravděpodobnost výroby těchto předmětů je 100 %. Na předměty vyráběné během dobrodružství se vztahují obvyklá pravidla. **Alchymista nemůže vyrábět "trvalé" předměty z PPZ a předměty z PPE a to ani před hrou.**

Základy lektvarů musí být čerstvé, tedy maximálně 2 dny staré. Vzhledem k reáliím letošního dobrodružství je možné u lektvarů vyžadujících víno použít jiný druh alkoholu. Pro výrobu bomby není potřeba železná koule, ale stačí ekvivalent (dřevo, kamení).

Elementální (čili živlová) hůl se nepočítá jako trvalý kouzelný předmět (viz dále) a je ve své základní verzi – na maximálně 100 magů. Na počátku dobrodružství je prázdná.

V letošním dobrodružství lze vyvolat pouze elementály (neboli živelníky) ohně a vzduchu (salamandr, neboli Zmok a sylfa, neboli Pochvist), vyvolat zbylé dva elementály theurg neumí. Démona nosiče lze použít, nicméně létající předmět je schopen pouze kopírovat terén (pár coulů nad zemí) a platí, že čím komplikovanější terén, tím pomalejší pohyb. Démon klíče není znám (nelze použít).

Astron může být libovolný předmět, odpovídající reáliím letošního dobrodružství, ceněný je stejně jako v pravidlech. Astrální sféry je možné využívat pro získávání informací (očekáváme zapojení „roleplayingu“). Démoni jsou dle reálií letošního dobrodružství duchové (nejen předků), mající vlastní inteligenci a osobnost.

Kouzelník a nadstavby

Pro výběr kouzel dbejte na reálie dobrodružství. Žádné kouzlo z pravidel není zakázáno, ale použití některých z nich může být v herním světě např. zakázáno zákonem apod.

Kouzla si lze vybrat předem z PPZ a PPP, **nelze vybírat kouzla z PPE.** Kouzelník musí mít minimálně tolik kouzel z PPZ, kolik je jeho úroveň. Pokud má kouzelník naučeno kouzlo Hyperprostor I, získává kouzlo Hyperprostor II automaticky. Kouzlo Metamorfóza II se nepočítá jako "bonusové".

Ignorujeme rozdělení kouzel do oborů magie. Veškerá kouzla jsou v letošním dobrodružství chápána jako ohnivé či vzdušné povahy. Účinek bude vždy samozřejmě stejný jako v pravidlech, ale jejich stylizací pomůžete budovat atmosféru.

Kouzelník může mít maximálně jednoho přítele. Během dobrodružství nelze vyvolávat dalšího přítele. Prosím, nezapomínejte na něj během hraní, zpětné dohrávání ruší atmosféru a plynulost hry.

Odvracení neviděných v letošním dobrodružství funguje na „zlé běsy“ (viz realie).

Zloděj a nadstavby

Zlodějské náčiní je povoleno. **Lupičův klíč nelze vlastnit (použít).**

U schopnosti „Získání důvery“ uvítáme roleplaying před hodem kostkou. Ale hráč může tuto schopnost určitě zmínit.

Pravidla pro siccovu síť nelze v dobrodružství použít. Pokud vznikne v dobrodružství potřeba vzniku sítě kontaktů, tak tuto situaci budeme řešit roleplayingem.

Vybavení

V dobrodružství nepoužíváme žádné mince, funguje pouze směnný obchod, ale pro jednoduchost stále vyjadřujeme cenu ve zlaťácích. Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství a odpovídající realii. Kovy, obzvláště ty cenné, jsou velmi vzácné, sklo je naprostou raritou. Exotické luxusní zboží (typu mahagon, slonovina, hedvábí, safír) je naprostým unikátem. Prosím vyhněte se nesmyslným položkám. Jízdní zvířata budou přidělena organizátory.

Každá postava též může mít jeden kouzelný předmět do hodnoty 250 magů s démonem nejvýše z 5. sféry. **Nejsou povoleny trvalé kouzelné předměty z PPZ, včetně ebenové hůlky a létajícího koštěte.**

Vzhledem k tomu, že démoni odpovídají duším zemřelých předků, je dobré, aby každý kouzelný předmět měl vzhledem ke svým vlastnostem i svoji unikátní historii, aby vám byl drahý. Např. meč s démonem proti neviděným (tedy Nočním běsům) má v sobě duši předka, který v minulosti tímto mečem zabil „lesního ducha“.

Nebo dřevěný prstýnek s neviditelností má v sobě duši předkyně, která byla dobrou lovkyní a vždy se dokázala k lovené zvěři skrytě přiblížit, atp.

Zbraně a zbroj by měly též odpovídat realii, tj. nejhojněji zastoupené zbraně jsou kopí, sekery, sukovice, dýky, kyje a luky. Velkou vzácností jsou pak meče a jiné celokovové zbraně či zbroje. Je dobré, aby každý takový výjimečný kousek výbavy měl svoji pohnutou historii. Neznámou zbraní je pak kuše. Uvítáme, když se budete držet realii a kovovými zbraněmi budete „šetřit“. Pokud ovšem nemáte zajímavou historku, jak jste k tomu kusu výzbroje přišli.

Pokud přesto máte touhu mít trojzubec, halapartnu či těžkou kuši, nebudeme vám bránit. Stačí, když si je „přejmenujete“ na kopí, či třeba dlouhé kopí a těžký luk a ponechte si číselné statistiky trojzubce, halapartny či těžké kuše dle pravidel.

Hodnotící kritéria

Při tvorbě dobrodružství se vždy snažíme stanovit objektivní kritéria, podle kterých určují Pjové postupující, případně vítěze turnaje. Nicméně není to vždy jednoduché, zvláště, když si družiny vedou dobře. [Zde si můžete přečíst o těchto kritériích podrobněji.](#)

Níže naleznete základní pilíře hodnocení, kterými se řídíme:

- 1) **Postup soutěžním příběhem (dobrodružstvím).** Jak dobře postupuje družina příběhem na základě motivace jednotlivých postav a družiny. Zde se hodnotí především reakce družiny v klíčových momentech příběhu. Dále se zde hodnotí sběr a práce s informacemi. Jak si družina dokáže poskládat obrázek toho, o co se v dobrodružství jedná. Dále jak elegantně, efektivně a originálně překoná všechny problémy a překážky, které jí v průběhu hraní vyvstanou.
- 2) **Hraní rolí, aneb roleplaying (RP).** Kritéria, která bereme v potaz při hodnocení RP jsme sepsali v blogu "[RP pravidlech Mistrovství](#)", kde najdete vyčerpávající popis toho, co je pro nás Pje ten pravý roleplaying a co vlastně od hráčů Mistrovství v Dračím Doupěti očekáváme. Ve

zkratce roleplaying hráčů chápeme jako souhrnný název pro to, že hráč či hráčka:

- a. dokáže v příběhu dobře uplatnit charakter své postavy (tzn. schopnosti a dovednosti postavy dané rasou a povoláním, spolu s osobitými vlastnostmi, city, emocemi, vizáží apod.).
 - b. jedná v příběhu „logicky“, na základě motivací, charakteru a znalostí své postavy.
 - c. ctí reálie a atmosféru dobrodružství.
 - d. Nadstavbou je potom „herecké“ umění hráče/-ky a jeho či její umění empatie pro to, aby se všichni přítomní při hře dobře bavili.
- 3) **Herní čas.** Herní bloky jsou časově omezeny. Jednotlivé části dobrodružství vždy končí určitou událostí (např. nalezením potřebné informace, předmětu), kterou je nutné stihnout za daný herní čas. Nesplnění cíle herního bloku nemusí být nutně důvodem nepostoupení, nicméně je bráno v potaz.

Pánové Jeskyně (PJ)

Při registraci si můžete kromě herního bloku zvolit i PJ pro základní kolo. Pro semifinále bude přidělen organizátory turnaje jiný PJ. Ve finále připadnou na každou družinu dva PJ. Informace a herní styl jednotlivých PJ naleznete na stránkách GameConu v sekci [Pánové Jeskyně](#).

Kapacita turnaje

Předpokládaná maximální kapacita turnaje je **24 družin**. Všechny družiny odehrají čtvrtfinálové kolo (čtvrtek, pátek) a semifinálové kolo (sobota). Nedělního finále se pak zúčastní pouze 6 nejlepších družin, které nejlépe zvládly čtvrtfinálové a semifinálové kolo.

Délka hry

- Základní kolo - 4 hodiny
- Semifinále - 5 hodin
- Finále - 4 hodiny

S sebou

- kostky (k6, k10, k%) - ideálně každý vlastní
- pravidla PPZ a PPP - alespoň jedny na družinu
- vyplněný osobní deník (dle propozic)
- psací potřeby a papíry
- občerstvení

Ceny pro vítěze

Vítězové Mistrovství v Dračím Doupěti získají putovní pohár a zapíší se do Síně slávy. Kromě toho získají hodnotné ceny, které dostanou i hráči družin umístěných na 2. a 3. místě.