

Mistrovství v DrD 2018

Organizace turnaje

Dračí doupě

Najde se široko daleko vůbec někdo, kdo by o této legendě neslyšel? Je to možné a tak vám tuto legendu přiblížíme. Dračí doupě 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. A v tomto Mistrovství je tomu jinak. Fantasy v tomto případě znamená, že se ocitnete ve fiktivním světě, založeném na středověkých reáliích, s prvky magie a nadpřirozena. Jestli takový svět bude podobný spíše tomu z Pána Prstenů, Zaklínače, či třeba Zeměplochy (nebo zda to bude svět neotřelý) záleží na tvůrcích Mistrovství a najdete je v propozicích k [aktuálnímu ročníku](#).

O Mistrovství

Jedná se o turnaj ve hře vycházející z tradic Dračího doupěte (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.

Proč se hry zúčastnit? Není to jen soutěž o lákavé ceny a uznání. Jelikož soutěžní dobrodružství poctivě celý rok připravuje a na místě vede tým zkušených a ostřílených Pánů a Paní Jeskyně (PJ), hra bude pro příznivce RPG určitě i neopakovatelným zážitkem. Zúčastnit se mohou úplní nováčci i zkušení hráči. Na své si přijdou obě skupiny. Důležité je dobře se bavit při hraní soutěžního dobrodružství.

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 [mailem](#) na organizátora Mistrovství [Guffa](#).

Novinky pro ročník 2018

Letos opouštíme svět Slověnů a v pomyslném světadílu se přesuneme víc na noční stranu do zemí Seveřanů. Více o reáliích letošního příběhu naleznete v sekci [dobrodružství](#):

- **postavy jsou Seveřané, dobrodruzi**
- v družině bude **neomezený počet magických povolání**, přimlouváme se ale, aby vaše družina byla pestrá ve smyslu ras i povolání. Při tvorbě postavy se můžete inspirovat [zde](#).
- v družině může být jedna postava na 9. úrovni, jedna na 10. úrovni, zbylé pak na 8. úrovni.
- pravidla pro dovednosti nebudou letos uplatňována
- hráči si tvoří charakter postavy, její historii i vztah k ostatním členům družiny sami.
- **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 a to buď na místě či [mailem](#).

Obecná pravidla

Hraje se podle pravidel **DrD verze 1.6, edice E**. Hrajeme pouze s pravidly pro začátečníky (PPZ) a pokročilé (PPP). **Nelze používat nic z pravidel pro experty (PPE)**. Originální pravidla jsou dnes hůře k sehnání, proto jsme k jejich doslovným znalostem benevolentnější.

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 a bojeschopnost. Vliv naložení pouze v konkrétních případech, bude-li mít smysl.**

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. Neváhej se zeptat PJe, zda-li tvá postava o nestvůře něco neví, či se s ní dokonce někdy setkala.

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.

Družina

Turnaje se neúčastníte jako jednotlivci, ale ve skupině **4-7 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.**

Během hry může dojít k příběhovému konfliktu mezi jednotlivými postavami v družině. Hráči by neměli zapomínat, že se jedná čistě o konflikt mezi postavami a nikoliv samotnými hráči (!).

Postavy

Hráč ve družině reprezentuje právě jednu postavu, vytvořenou dle pravidel Mistrovství. Hráči předkládají osobní deník postavy před začátkem hry ke schválení svému PJ. Většinou dva týdny před GameConem osloví PJ družinku mailem.

Můžete si vybrat rasu postavy a její povolání libovolně či dle domluvy ve vaší družině. Dobrodružství lze dohrát s jakoukoliv kombinací ras a povolání v družině. Nicméně preferujeme pestré družiny nad "jednobarevnými".

V družině může být jedna z postav na 10. úrovni, dále jedna na 9. úrovni, zbylé jsou pak na 8. úrovni.

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 zajímavý charakter a dokážete jej 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. Články [Mistrovství v DrD: O roleplayingu](#) a [Mistrovství v DrD: Jak si \(ne\)vytvořit postavu](#) vám mohou při tvorbě pomoci. **Charakter vytvořené postavy by však neměl být v rozporu s předpřipravenými informacemi.**

Pro účely letošního dobrodružství jsme připravili několik souborů, které vám s přípravou osobního deníku pomohou:

- [Prázdný osobní deník](#)
- [Tabulka vlastností postav](#)
- [Interaktivní osobní deník v Excelu](#)

Válečník

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** - tuto vlastnost nemá válečník na začátku dobrodružství k dispozici. **Sehranost** - válečníci v družině mohou tuto schopnost využít, pokud to bude odpovídat charakterům jejich postav.

Šermíř může využít **Cvik** pro jednu svoji vybranou zbraň.

Hraničář

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

Mimosmyslové schopnosti druh psa si může hráč vybrat. **Pes** má vylepšené statistiky dle PPP. Pokud budete mít psa, prosím, nezapomínejte na něj během hraní, zpětné dohrávání ruší atmosféru a plynulost hry.

Druid může používat svá lesní kouzla všude od vzdálenosti 200 sáhů od lidských obydlí. Za hvozd se tak považuje i *obyčejný les*, ale i louky, vřesoviště či kamenné pláně.

Chodec má rozumné množství surovin pro seslání kouzel pocestných. Pouštní písek je nahrazen pískem z mořské pláže. **Chodcův meč** má základní parametry uvedené v PPP.

Alchymista

Magenergie, kterou má alchymista k dispozici na začátku dobrodružství je dané tabulkou [Vlastnosti-postav-mDrD-2018](#). Každý alchymista začíná dobrodružství se surovinami za 700zl.

Stejně jako v loňském roce, alchymista nemusí přechovávat magy a suroviny v truhle dle pravidel. Vše nosí po kapsách, ve váčcích atp. Flakónky také neexistují, lektvary nemají nutně povahu lektvarů, mohou to být různé prášky (nutné pozřít), vůně (nutné přičichnout) či masti (nutné rozetřít) atp. Vyrábět předměty může i bez alchymistické aparatury. **Alchymista nemůže destilovat magenergii během dobrodružství.**

V letošním dobrodružství neexistují peníze. Přesto se pro jednoduchost bude množství surovin udávat nadále ve "zlaťácích" (zl.). Množství surovin, které má alchymista na začátku dobrodružství je dané tabulkou [Vlastnosti-postav-mDrD-2018](#). Během dobrodružství si je alchymista schopen obstarat suroviny za 10 zl. za každou hodinu, kterou hledání naplno věnuje (pomalá chůze, plné soustředění na hledání).

Na předměty vyráběné během dobrodružství se vztahují obvyklá pravidla. **Alchymista nemůže vyrábět "trvalé" předměty z PPZ**. Část svých magů a surovin může alchymista využít k tvorbě alchymistických předmětů před začátkem dobrodružství. **Životnost těchto předmětů se začne odpočítávat až na začátku dobrodružství.** Suroviny potřebné pro přípravu lektvarů, jedů či protijedů má alchymista k dispozici v rozumném množství.

Theurgh může vyvolávat elementály a démony dle pravidel bez omezení. Má k dispozici jak astron, tak i elementální hůl. Démony lze chápat jako Bohy či duše předků.

Kouzelník

Lze vybírat pouze kouzla z PPZ a PPP, přičemž alespoň 12 z nich je z PPZ. Kouzlo **Hyperprostor II** je vždy chápáno jako samostatné kouzlo (nelze ho získat *automaticky*, jak uvádí PPP)

Kouzelník může mít na začátku dobrodružství **jednoho přítele**, během dobrodružství nelze získat dalšího. Statistiky přítele jsou dle PPP.

Zloděj

Zlodějské náčiní je povoleno a zloděj jej má od začátku dobrodružství k dispozici. U schopnosti **získání důvěry** uvítáme roleplaying před hodem kostkou. Ale hráč může tuto schopnost určitě zmínit.

Lupič má svůj Klíč, nicméně se nejedná fyzicky o klíč, ale o *lepší nástroje*.

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

Zbraně, zbroj a vybavení

Postavy mohou mít před začátkem dobrodružství **pouze dvě zbraně pro boj tváří v tvář**, přičemž jedna z nich musí být lehká. Postava může mít jen jednu střeleckou zbraň. Výjimky musí schválit PJ před hrou.

Zbroj může mít postava maximálně kroužkovou. Štít je povolen.

Vybavení může mít postava v rozumné míře, druh a množství vybavení schvaluje PJ před hrou.

Postavy nemají před dobrodružstvím žádný kouzelný předmět. Výjimku tvoří pouze kouzelné předměty dané povoláním.

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. K základním kritériím jsme napsali [blog](#). Níže naleznete základní pilíře hodnocení:

- 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 [RP pravidlech Mistrovství](#).
- 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. Stejně jako loni si i letos budou moci družiny určit až dva PJe, se kterými NEchtějí hrát sobotní semifinále. Ve finále připadnou na každou družinu dva PJ. Informace a herní styl jednotlivých PJ naleznete v sekci [Pánové Jeskyně](#).

Kapacita turnaje a délka hry

Předpokládaná maximální kapacita turnaje je 26 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. Čtvrtfinále trvá 4 hodiny, semifinále 5 hodin a finále 4 hodiny.

S sebou

- kostky (k6, k10, k%) - ideálně každý vlastní
- pravidla PPZ, PPP - alespoň jedny na družinu
- vyplněný osobní deník
- 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.