

ORGANIZACE MISTROVSTVÍ V DRD

DRAČÍ DOUPĚ

Najde se široko daleko vůbec někdo, kdo by o této legendě neslyšel? Je to možné a tak vám tuto legendu přiblížíme. 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. A v tomto Mistrovství je tomu nejinak. 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 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 vyřadíme 1/4 – 1/2 družin (cca 9 až 18 družin dle celkového počtu přihlášených družin).** 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 [emailem](#) na organizátora Mistrovství [Guffa](#).

NOVINKY PRO ROČNÍK 2021

Letos se s družinou přesuneme na další východ do **Říše Nebeského draka**. Více o reáliích letošního příběhu naleznete v sekci [dobrodružství](#). Základní změny:

- družina se skládá z **5 – 7 postav**
- v družině je **každé (základní) povolání zastoupeno alespoň jedenkrát**
- v družině budou všechny **postavy na 12. úrovni, kouzelníci pak na 10. úrovni**
- postavy jsou posledních deset let **členy zločineckého syndikátu Bílý Lotos**
- hráči si tvoří charakter postavy i vztah k ostatním členům sami, nicméně je nutné zachovat (logický) soulad s historií družiny uvedenou v sekci [dobrodružství](#).
- 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](#).

OBEČNÁ 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 „přečhytračil“, 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.** Vzhledem k letošním reáliím uvítáme, pokud při hře využijete konverzní tabulku zbraní, kterou naleznete [zde](#).

Při soubojích se bere v potaz zranitelnost a odolnost nestvůr vůči různým útokům. 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.

Systém dovedností nebude při hře uplatňován. Všechny postavy umí číst a psát, dále plavat a velmi slušně jezdit na koni.

DRUŽINA

Turnaje se neúčastníte jako jednotlivci, ale ve skupině **5-7 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 libovolnou rasu postavy dle domluvy ve vaší družině. **U povolání je nutné dodržet pravidlo, že každé (základní) povolání je v družině zastoupeno alespoň jednou.**

Důležité: Postavy jsou členy zločineckého syndikátu Bílý Lotos. Více informací k historii družiny najdete v sekci [Informace k dobrodružství](#). Vymyšlené vztahy v družině by neměly být v přímém logickém rozporu s danou historií postav.

Všechny postavy začínají dobrodružství na 12. úrovni, kromě kouzelnických povolání (mág, čaroděj), která začínají na 10. 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 snazší 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](#) - pdf soubor
- [Tabulka vlastností postav](#) - pdf soubor
- [Interaktivní formulář pro tvorbu osobního deníku](#) - xlsx soubor
- [Konverzní tabulka zbraní](#) - pdf soubor

Omezení kouzel – V Říši Nebeského draka nejsou kouzla a kouzelníci postaveni mimo zákon. ALE použití kouzel pro páčání trestné činnosti je zakázáno. Zneužití magie je soudem považováno za velmi přitěžující okolnost. Ne nadarmo se říká, že kouzelník je jednou nohou v kriminále. Navíc, říšské úřady disponují možnostmi, jak zjistit, zda daný člověk umí sesílat konkrétní kouzla.

Boj beze zbraní - Na východě je trénink boje beze zbraně tisíciletou tradicí. Existuje mnoho škol a přístupů a pokud hráčská postava chce, může jeden z nich ovládat. Znamená to, že si zvolí jednu zbraň (nebo v pravidlech uvedenou dvojici zbraní) pro boj nablízko a pokud je neozbrojená, používá útočné číslo, útočnost a obranu zbraně jako tento typ zbraně. Takto bojující postava se považuje z hlediska pravidel boje za ozbrojenou (žádný postih za boj beze zbraně). Možnosti, které zbraně může postava jako styl použít, odpovídají jejímu povolání. Tento styl si pak pojmenuje dle libosti a po celé dobrodružství může používat. Postava nemusí umět žádný bojový styl, pokud nechce. **Poznámka:** Lupič již má schopnost boj beze zbraně. Lupič si proto statistiky (zvolené) zbraně připočítává ke statistikám z Tabulky boje beze zbraní.

Válečník

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

Poznávání artefaktů – místo hodů preferujeme roleplaying.

Přesnost – válečník má bonus +2 na útok ke zvolené zbrani.

Sehranost – všichni válečníci v družině mají bonus +1 na útok, pokud společně zaútočí na stejného nepřítele.

Odhad zbraně, odhad soupeře, vícenásobné útoky – dle pravidel

Iniciativa, drtivost, průraznost, hrubá síla, změna v berserkra, chladnokrevnost (bojovník) – dle pravidel

Výpad a kryt, šerm, útok z obrany (šermíř) – dle pravidel

Cvik (šermíř) – šermíř má bonus +1 k útočnosti ke zvolené zbrani

Hraničář

Magenergie – je dána [tabulkou](#)

Boj proti zvířatům, stopování, kouzla, líčení loveckých pastí – dle pravidel

Pes – hraničář si může psat vybrat dle pravidel PPP, hlídací pes má 8 životů, lovecký 12 životů a válečný 20 životů. Nezapomínejte na psa během hraní, zpětné dohrávání ruší atmosféru a plynulost hry.

Mimosmyslová schopnost – hráč si může vybrat, jak jeho postava postupně získávala mimosmyslové schopnosti a tedy jakých stupňů znalosti u jednotlivých schopností dosáhl

Nepřirozené chování zvířat, odvracení zvířat, očištění, hůl, předpovídání počasí, pomocná lesní kouzla (druid) – dle pravidel

Kouzla pocestných, chodcův meč, psychická kouzla, odhad přesvědčení, rychlý pochod, rychlá střelba, hbitost v obraně, výpad a kryt, ochočování nestvůr (chodec) – dle pravidel

Alchymista

Magenergie a suroviny – jsou dány [tabulkou](#). Během dobrodružství si je alchymista schopen obstarat suroviny za 10 zl. za každý den, který hledání naplno věnuje.

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.

Odolnost vůči jedům, vidění magenergie – dle pravidel

Poslové žvlů, astrální sféry (theurgh) – dle pravidel

Bomba a ohnivá hlína, výroba rachejtlí, líčení pastí, jedy a protijedy (pyrofor) – dle pravidel

Kouzelník

Magenergie – je dána [tabulkou](#)

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

Vyvolání přítele – kouzelník může mít maximálně jednoho přítele, kterého si vybírá dle pravidel PPZ (mág; černá kočka má 13 životů, havran 6 životů a ďáblík 12 životů) nebo PPP čaroděj; černá kočka má 21 životů, havran 12 životů a ďáblík 16 životů).

Odvracení neviděných – dle pravidel

Posílení kouzel, odolnost proti psychickým kouzlům, pomocná kouzla, podrobování, mentální souboj (mág) – dle pravidel

Zloděj

Zlodějské náčiní – má zloděj k dispozici od začátku dobrodružství

Zvláštní schopnosti zloděje – uvítáme roleplaying před hodem kostkou tam, kde dochází k interakci s cizí postavou. Ale hráč může využití dané schopnosti určitě zmínit (Hráč oznámí PJ: „Pokusím se získat důvěru toho strážného...“. A pak roleplayuje, jak se vlísává do přízně strážného).

Klíč (lupič) – lupič má na začátku dobrodružství klíč popsaný dle pravidel PP

Určení hodnoty pokladů, boj beze zbraní (lupič) – dle pravidel

Zabití, vrh, boj s dýkou, odhad lidí (sicco) – dle pravidel

Síť (sicco) – na začátku dobrodružství nemá sicco žádnou aktivní síť, kterou by musel finančně udržovat; v průběhu dobrodružství ji může začít tvořit (cítí-li příležitost), pak se postupuje dle pravidel

ZBRANĚ, ZBROJ A VYBAVENÍ

Peníze – na začátku hry má družina k dispozici 1500 zl; jak budou rozděleny mezi jednotlivé postavy je v rukou hráčů

Vybavení – může mít postava v rozumné míře, druh a množství vybavení schvaluje PJ před hrou. Zvolené vybavení není nutné zaplatit z přidělených peněz (postava je má automaticky)

Zbraně a zbroj – postavy mohou mít před začátkem dobrodružství libovolné množství zbraní a zbroje, nicméně neobvyklé množství musí být hráči schopni obhájit. Výjimky musí schválit PJ před hrou.

Vzhledem k reáliím uvítáme, pokud hráči využijí konverzní tabulku zbraní a místo klasických zbraní dle DrD použijí při hře zbraně obvyklé z Říše Nebeského draka. Statistiky zbraní zůstávají stejné. Konverzní tabulka zbraní je [zde](#).

Magické předměty – postavy mohou mít před dobrodružstvím až dva kouzelné předměty. Tyto předměty musí být vyrobeny dle pravidel PP (theurgh). Součet sfér démonů v kouzelných předmětech nesmí být vyšší jak 10. **Nelze vybírat „trvalé“ předměty z PPZ.** Theurgh v družině může nad rámec výše uvedených dvou předmětů vyrobit další magické předměty, ale musí za ně „utrátit“ přidělené magy a suroviny.

HODNOTÍCÍ KRITÉRIA

Při tvorbě dobrodružství se vždy snažíme stanovit objektivní kritéria, podle kterých určí 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](#)". Letos jsme do dobrodružství vložili tzv. **roleplay výzvy**. Jedná se o herní scény, které budeme hodnotit na základě roleplay hráčů.
- 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 případnou 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 36 družin. Všechny družiny odehrají čtvrtfinálové kolo (čtvrtek, pátek). Do semifinálového kola (sobota) postoupí cca 1/2 - 3/4 nejlepších družin (dle celkového počtu přihlášených družin). 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.