

Organizace turnaje MDrD

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 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 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 vyřadíme 1/4 družin (cca 9 - 18 družin dle celkového počtu přihlášených družin), do finále postupuje 5-6 nejlepších 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 2022

Letos se s družinou přesuneme zpět do Evropy **na sever čech**. 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 8. úrovni**
- všichni členové družiny jsou významnými představiteli **rodu Zajíců** a o jeho osudu rozhodují demokratickou volbou
- hráči si tvoří charakter postavy i vztah k ostatním členům sami, nicméně každá postava musí mít svůj **životních postoj**, který může ovlivnit jednak tvorbu postavy, ale také rozhodování v průběhu dobrodružství - viz sekce [dobrodružství](#).
- celé dobrodružství se bude odehrávat v zimě
- **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 "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.**

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. Dobrodružství se bude odehrávat v zimě, tedy cestování bude nepoměrně náročnější.

Únavu a čas nutný na odpočinek posuzují PJové podle pravidel a zákonitostí daných dobrodružstvím. Opět z důvodu urychlení hry. Hráči by si měli uvědomit, že odpočinek či dokonce spánek pod širým nebem je velký risk i pro ostřílené dobrodruhy.

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. Pouze **Následník** a **postava s církevní historií** umí číst a psát. Plavat a velmi slušně jezdit na koni umí všechny postavy.

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.

Rasu vybíráte na **základě životního postoje postavy** (viz sekce dobrodružství), povolání si hráč vybírá sám. **ALE, v každé družině musí být jednotlivý životní postoj a jednotlivé (základní) povolání zastoupeno alespoň jednou.**

Důležité: Postavy jsou nejvýznamnějšími členy rodu Zajíců. Rod Zajíců není ve skutečnosti jen jeden rod, ale vícero rodů, jimž se souhrnně říká rod Zajíců. Vaše postavy jsou skutečně "ti" úplně nahoře. Tedy buď přímo hlavami (pod)rodů, nebo jejich významnými osobnostmi, co to v životě někam dotáhly. 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 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](#) - pdf soubor
- [Tabulka vlastností postav](#) - pdf soubor
- [Interaktivní formulář pro tvorbu osobního deníku](#) - xlsx soubor

Omezení kouzel - V českém království nejsou kouzla a kouzelníci postaveni mimo zákon. ALE použití kouzel může být velmi problematické, neboť může být chápáno jako projev ďábla. Záleží na okolnostech. Zachráníte-li svým kouzlem šlechtice, bude to považováno za Boží zásah. Zesměšňíte-li kouzlem vesničany, nemusíte se setkat s pochopením. Psychická kouzla, která dokážou ošálit člověka, jsou považována za dílo zla. Jejich využití se trestá hranicí.

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 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 účinnosti ke zvolené zbrani.

Hraničář

Druid je většinou vnímán jako milovník "starých pořádků". Zástupci Církve považují druidy za pohany a zpátečníky, nicméně nejsou především zde na severu čech nikterak pronásledováni. Druidovy schopnosti fungují i v "obyčejném" lese s jedinou podmínkou - nejbližší lidské stavení musí být min. 100 sáhů daleko.

Magenergie - je dána [tabulkou](#).

Boj proti zvířatům, stopování, kouzla, líčení loveckých pastí - dle pravidel.

Pes - hraničář si může psát 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. Připomínáme, že hlavně použití telekineze může být problematická.

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

Kouzla - Lze vybírat pouze kouzla z PPZ a PPP. Vzhledem k reáliím si kouzelník nemůže vybrat kouzla vitální magie (Melenina krása, Oživ nemrtvého a Zabij) a dále kouzla Hypnóza, Čtení myšlenek a Hyperprostor II.

Magenergie - je dána [tabulkou](#).

Vyvolání přítele - kouzelník může mít maximálně jednoho přítele, kterého si vybírá dle pravidel PPZ a PPP. Ale pozor!, **dáblík není vzhledem k reáliím povolen**. Přítel mága - černá kočka má 13 životů, havran 6 životů, přítel čaroděje - černá kočka má 21 životů, havran 12 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 PJi: "Pokusím se získat důvěru toho strážného...". A pak roleplayuje, jak se vlísává do přízně strážného).

Klíč (lupič) - lupič má na začátku dobrodružství klíč popsany 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 dostane sicco od PJe informace, které získali jeho špehové; v průběhu dobrodružství může začít budovat síť dle pravidel.

Zbraně, zbroj a vybavení

Peníze - na začátku hry má družina k dispozici 200 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.

Magické předměty - postavy mohou mít před dobrodružstvím nejvýše jeden kouzelný předmět. Tento předmět musí být vyroben dle pravidel PP (theurgh). Démon může být nejvýše ze 4. sféry, nicméně **démon nosič** je zakázaný. Předmět nesmí umět sesílat kouzla, která má letos kouzelník zakázána. **Nelze vybírat "trvalé" předměty z PPZ.** Theurgh v družině může nad rámec výše uvedeného magického předmětu vyrobit další magické předměty, ale musí za ně „utrátit“ přidělené magy a suroviny. Omezení platí stejně jako pro výše uvedený trvalý předmět.

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 kriteriím 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 roleplaye 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.

Ve čtvrtek od 17:00 proběhne přednáška "Mistrovství DrD - Hodnocení družin a postupová kritéria, kde se můžou hráči dozvědět bližší informace, jak hodnocení probíhá.

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 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.