

# 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 realitách, 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 doupěti (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, do finále postupuje minimálně 6 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 2024

Letos jsme pro vás připravili nový svět – archipelago Mlžné ostrovy v klasickém fantasy duchu. Více o realitách letošního světa/příběhu naleznete v sekci [Informace k dobrodružství](#). Základní parametry:

- při účasti 18 družin garantujeme, že si **každá družina zahraje čtvrtfinále i semifinále**
- ve finále bude 1 PJ na družinu, **minimální počet finalistů je 6**
- družina se skládá z 5-7 **předpřipravených postav**
- předpřipravené postavy mají určené vše - od jména, rasy, povolání, atributů, přes zvláštní schopnosti, dovednosti, kouzla a vybavení; duši jim však musí vetknout hráči...
- předpřipravené postavy mají určené základní motivace v příběhu a charakterové vlastnosti
- **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)**. Altar vydal v loňském roce elektronickou verzi pravidel PPZ (k zakoupení [zde](#)), pravidla PPP jsou prakticky nesehnatelné. I z tohoto důvodu jsme k doslovným znalostem pravidel benevolentnější. Jde nám primárně o vaši zábavu.

### 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, zdali pro souboj budou využívat nějaké pomůcky (mapový podklad, figurky atp.). **Při opravách na hod se bere v potaz rozdíl velikostí a boj schopnost. 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, zdali 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. 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. Zdali umí postava číst, psát, plavat se dozví ze svého osobního deníku. Pokud není tato dovednost v deníku zmíněna, platí, že danou dovednost postava neumí.

### 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 (!).

Doporučujeme zájemcům o turnaj v MDrD, kteří nemají vlastní družinu, aby kontaktovali Guffa [mailem](#). Ze zkušenosti z předchozích ročníků turnaje jasně vyplývá, že většina družin se skládá z hráčů, kteří spolu pravidelně hrají, a kteří si chtějí užít turnaj tak, jak jsou zvyklí. Na druhou stranu se každý rok objeví 1-5 single hráčů, kteří při troše dobré vůle můžou vytvořit zajímavou družinu a turnaje se plnohodnotně zúčastnit i s šancí na vítězství.

## POSTAVY

Hráč v družině reprezentuje právě jednu postavu, kterou si vybírá z předem předpřipravených. Postavy č. 1 až č. 5 jsou povinné. Postava č. 6 se uplatní při hře v šestičlenné družině. Postava č. 7 se uplatní při hře v sedmičlenné družině.

1. Drystan(a), člověk sicco, 8 úroveň (vůdce družiny)
2. Elarion(a), barbar čaroděj, 6. úroveň
3. Lyndor(ia), barbar druid, 6. úroveň
4. Morvain(a), hobit theurgh, 6. úroveň
5. Thal(a), kroll bojovník, 6. úroveň
6. Valandorin(a), člověk čaroděj, 6. úroveň
7. Kwaelor(ina), trpaslík chodec, 6. úroveň

Více informací k historii družiny najdete v [osobních denících](#), dále v sekci [Informace k dobrodružství](#). Některé informace týkající se historie družiny budou zmíněné i v předgameconních novinách - **Mořešumech** – viz sekce [Informace k dobrodružství](#).

**Poznámka:** Všechny osobní deníky jsou v „mužské“ verzi. Potřebujete-li verzi „ženskou“, kontaktujte [Guffa](#).

**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.**

### Válečník

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

**Poznávání artefaktů** – místo hodů preferujeme roleplaying.

### Hraničář

**Kouzlo Přivolej druida** umí používat krom chodce i druid.

### Alchymista

**Magenergie a suroviny** – Množství je uvedeno v deníku postavy spolu s již předpřipravenými předměty. Během dobrodružství si je alchymista schopen obstarat suroviny za 10 zl. za každý den, který hledání naplno věnuje. Hledání musí probíhat mimo obydlené oblasti. Ve městě nelze suroviny obstarat jinak než nákupem.

Na předměty vyráběné během dobrodružství se vztahují obvyklá pravidla. **Alchymista nemůže během hry vyrábět „trvalé“ předměty z PPZ.**

**Hráč nemůže před začátkem dobrodružství** část svých magů a surovin využít k tvorbě alchymistických předmětů. Jakmile PJ dobrodružství uvede, je na hráči, jak alchymista své magy a suroviny „utrátí“. Hráči nic nebrání, aby si dopředu rozmyslel, které lektvary si vyrobí, ale vyrábět je bude až po zahájení hry.

### Zloděj

**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).

**Síť (sicco)** – je na hráči, zda bude budovat a využívat síť a kolik investuje peněz. Síť funguje dle pravidel.

## ZBRANĚ, ZBROJ A VYBAVENÍ

**Peníze** – Každá postava má na počátku dobrodružství k dispozici vlastních **50 zlatých**. Drystan(a) má navíc **350 zlatých** z úřadu soudce Sparka.

**Vybavení** – Každá postava má na začátku pevně dané vybavení. S tím vstupuje do hry. Po zahájení s ním může volně nakládat (předat některé vybavení jiné postavě v družině, atp.). Pro jednoduchost nejsou v osobních denících uvedeny věci na běžné cestování (náhradní šaty, plášť do deště, slavnostní šaty hodné úřadu). **Postavy cestují nalehko, přespávají po hostincích, nemají vybavení na dlouhodobé přespávání v přírodě.**

**Zbraně a zbroj** – Každá postava má na začátku dobrodružství určené zbraně a zbroj. V průběhu dobrodružství může získat nové. Pro jejich použití platí omezení daná pravidly. Postavy mohou mít libovolné množství zbraní a zbroje, nicméně neobvyklé množství musí být hráči schopni obhájit.

**Magické předměty** – Každá postava má na začátku dobrodružství jeden magický předmět. Viz osobní deníky.

## HODNOTÍCÍ KRITÉRIA

Při tvorbě dobrodružství se vždy snažíme stanovit objektivní kritéria, podle kterých určují Plové 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 též počítáme s tzv. **roleplay výzvami**. 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, postupová kritéria, FAQ a ... směřování sekce MDrD!“,** kde se můžou hráči dozvědět bližší informace, jak hodnocení probíhá a doptat se nejasnosti k dobrodružství.

## 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. Pokusíme se družinám vyhovět. Ve finále připadne na každou družinu pouze jeden PJ. Informace a herní styl jednotlivých PJ naleznete v sekci [Pánové Jeskyně](#).

## KAPACITA TURNAJE A DÉLKA HRY

Předpokládaná maximální kapacita turnaje je 24 družin. Všechny družiny odehrají čtvrtfinálové kolo (čtvrtek, pátek). Do semifinálového kola (sobota) postoupí minimálně 18 nejlepších družin. K dispozici je 9 PJů na dopolední semifinále a 9 PJů na odpolední semifinále. Nedělního finále se pak zúčastní minimálně 6 nejlepších družin, které nejlépe zvládly čtvrtfinálové a semifinálové kolo. Čtvrtfinále trvá 4 hodiny, semifinále 5 hodin a finále 4 hodiny.

**Upozornění:** Vzhledem k omezené kapacitě PJů na jednotlivé semifinálové bloky může dojít k situaci, kdy do semifinále postoupí hůře hodnocená družina na úkor lépe hodnocené družiny. Tato situace může nastat v případě, kdy bude (výrazně) více lépe hodnocených družin chtít hrát v jednom semifinálovém bloku, kde tím pádem nebude dostatek PJů k dispozici. Této situaci nejsme schopni dopředu zabránit. Nevíme dopředu, jak které družiny budou ve čtvrtfinále úspěšné. Naším cílem je, aby do semifinále postoupilo maximum družin a všichni dostupní PJové na semifinále byli vytíženi.

## 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.