

Organizace turnaje mDrD 2017

Novinky pro ročník 2017

Stejně jako loňský rok budeme hrát ve světě Slověnů. Pokud si chcete připomenout atmosféru a realie, mrkněte buď do sekce o [dobrodružství](#) a nebo si projděte úvodní kapitoly [loňského dobrodružství Čára Zatmění](#). Několik změn jsme již avizovali v [novinkách](#):

- **postavy nebudou Běsobijci**
- **počet hráček a hráčů, resp. postav v družině bude snížen na 4 - 7.** Nebojte se rozdělit vaše početnější družiny na dvě, či přijet v menším počtu - v omezeném čase se pak rozehrávají role jednotlivých postav jednodušeji. Kvalitní hraní rolí je jedno z hodnotících kritérií - viz [blog](#)
- v družině bude omezený počet magických povolání - **maximálně 1 kouzelník, maximálně 1 hraničář a maximálně 1 alchymista**. Při tvorbě postavy se můžete inspirovat [zde](#)
- válečníci a zloději budou na 5. úrovni, hraničáři, kouzelníci a alchymisté na 4. úrovni; Letos si tedy vystačíte pouze se základními pravidly (až na pravidla o dovednostech)
- hráči si před dobrodružstvím vyberou jednu z částečně předpřipravených postav. Tato postava má do určité míry vytvořenou minulost. Hráč si volně může vytvořit charakter, rasu a povolání dle realii a pravidel, která jsou/budou uvedena na [webu GC](#). Vzhledem k tomu, že je hraní této předpřipravené postavy jedno z hodnotících kritérií letošního dobrodružství, hráč nesmí měnit žádnou z předpřipravených částí
- **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**. 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 "přečtyřčil", 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. 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.

Můžete si vybrat rasu postavy a její povolání libovolně či dle domluvy ve vaší družině.

Válečníci a zloději budou letos na 5. úrovni. Magická povolání, hraničář, kouzelník a alchymista pak na 4. 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:

- [Osobni-denik-mDrD-2017](#) (356kB, pdf) - prázdný osobní deník
- [Vlastnosti-postav-mDrD-2017](#) (508kB, pdf) - tabulka pro tvorbu postavy
- [Tabulky-Osobni-denik-mDrD-2017](#) (116kB, xlsx) - excel soubor s prázdným osobním deníkem, tabulkou pro tvorbu postavy a interaktivním formulářem pro tvorbu osobního deníku

Dovednosti

Dovednosti jsou jediným pravidlem z PPP, které se letos uplatní. Pro jednoduchost má každá postava k dispozici pouze tři dovednosti, které jsou ji přiděleny na základě rasy a povolání - viz odkazy v předchozí kapitole. Množství profibodů, které má postava k dispozici, se určí dle pravidel PPP. Rozdělení profibodů mezi tři dovednosti je plně v kompetenci hráče.

Dovednost získaná dle rasy:

Rasa		Dovednost dle rasy	Vlastnost
Hobit	Lučan	Vaření	Obr
Kudůk	Vodjan	Plavání	Sil
Trpaslík	Goral	Kovářství	Sil
Elf	Doubravan	Řezbářství	Obr
Člověk	Poljan	Stavatelství	Int
Barbar	Severjan	Jízda na koni	Obr
Kroll	Smlojan	Asketismus	Odl

Dovednosti získané dle povolání:

Povolání	Dovednost dle povolání	Vlastnost
Válečník	Běh na krátké tratě Nosič	Sil Odl
Hraničář	Konstrukce lodí Tesařina	Int Sil
Alchymista	Řeznictví Skauting	Odl Odl
Kouzelník	Kartografie Vypravěčství	Int Char
Zloděj	Rybaření Svádění	Obr Char

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.

Hraničář

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. Hraničář získává psa těsně před začátkem dobrodružství. Pokud budete mít psa, prosím, nezapomínejte na něj během hraní, zpětné dohrávání ruší atmosféru a plynulost hry.

Alchymista

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.

Magenergie - na začátku dobrodružství má alchymista tolik magů, kolik je jeho stupeň vlastnosti obratnost. Tedy alchymista s obratností 17 má na začátku dobrodružství k dispozici 17 magů.

V letošním dobrodružství neexistují peníze. Přesto se pro jednoduchost bude množství surovin udávat nadále ve "*zlatácích*" (zl.). Množství surovin, které má alchymista na začátku dobrodružství je 50 zlatých. Během dobrodružství si je alchymista schopen obstarat suroviny za 10 zl. za každou hodinu, kterou hledání naplno věnuje (pomalá chůze, plné soustředění na hledání). Najednou může přechovávat suroviny za maximálně 75 zl.

Na předměty vyráběné během dobrodružství se vztahují obvyklá pravidla. **Alchymista nemůže vyrábět "trvalé" předměty z PPZ a nemůže si vyrobit předměty "před" dobrodružstvím.**

Základy lektvarů musí být čerstvé, tedy maximálně 2 dny staré. Pro výrobu bomby není potřeba železná koule, ale stačí ekvivalent (dřevo, kamení).

Kouzelník

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

Kouzelník nemá na začátku dobrodružství přítele, odvracení neviděných v letošním dobrodružství funguje na "*zlé běsy*" (viz reálie).

Zloděj

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

Vybavení

Postavy nemají před začátkem dobrodružství žádné vybavení ani zbraně. Výjimku tvoří pouze to, co je rozepsáno u jednotlivých povolání v předchozí kapitole.

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](#). Pro vaši představu se můžete podívat na úryvek z loňského [hodnotícího formuláře](#). 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 vystanou.
- 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 případnou na každou družinu dva PJ. Informace a herní styl jednotlivých PJ naleznete 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. Čtvrtfinále trvá 4 hodiny, semifinále 5 hodin a finále 4 hodiny.

S sebou

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