

KARTA DRUŽINY

Název družiny	Počet členů
Telefon na družinu (jméno + tel)	Semifinálový blok RÁNO / VEČER
PJ pro čtvrtfinále	Četli jste "Měsíscvity"? ANO / NE
Jména PJů, které NEpreferují pro semifinále	/

!!! OSOBNÍ DENÍKY NUTNO VYBRAT NA KONCI KAŽDÉ HRY !!!

Něco k postavám (vyplň jen zajímavosti ze hry).

Postava 1 - Jméno:	Hřích:
Postava 2 - Jméno:	Hřích:
Postava 3 - Jméno:	Hřích:
Postava 4 - Jméno:	Hřích:
Postava 5 - Jméno:	Hřích:
Postava 6 - Jméno:	Hřích:
Postava 7 - Jméno:	Hřích:

HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

Chování k vesničanům (max 5 bodů)		
	(čím arogantnější, tím nižší hodnocení, navázání spolupráce je za plusové body)	
Zjišťování informací od Maksimira a vesničanů (max 3 body)		
	(čím lépe je družina informovaná, tím víc bodů)	
Úkol – tesař Jetmar (max 25 bodů)		
	zjistí si info o dubovém hájku od vesničanů (max 2 body)	
	průzkum dubového háje (max 2 body)	
	boj s duby – taktika, zjistí zranitelnost, útočí primárně na Dubihněva (max 15 bodů)	
	starají se o zdraví Jetmara (max 4 body)	
	jednání s Dubihněvem – má logiku? (max 2 body)	
Úkol – kameník Ojír (max 30 bodů)		
	dokáže odpovídat na Ojířovy otázky kolem víry (max 5 bodů)	
	provedení zázraku (max 25 bodů) – splňuje jejich zázrak kritéria: pohané vidí na vlastní oči, nevychází přímo od postav, součinnost alespoň dvou členů družiny, nesmí nikomu uškodit, měl by pomáhat	
	pokud družina nevymyslí zázrak sama, ale využije PJem nabídnuté situace (- 10 bodů) – stále musí splnit ostatní kritéria, ale jejich maximem za provedení zázraku je už jen 15 bodů	
Odstranění dědků (max 15 bodů)		
	diskuse s Loretou (max 2 body)	
	uvědomí si rizika, řeší následky (max 7 bodů)	
	varianta Željko (6 bodů)	
	varianta Maksimir (3 body)	
	varianta Jetmar (1 bod)	
	dědky vyrvou sami (0 bodů)	
Co dělají mimo questy (max 3 body)		
	(využijí volný čas smysluplně, pomáhají šířit Víru)	
Pomoc Joranovi (max 4 body)		
	(jak účinná bude jejich pomoc při záchraně Jorana)	
Hlídaní reálného času (max 5 bodů)		
Roleplay (max 10 bodů)		
	příprava před hrou – jak zajímavě jsou napsané postavy, jak se hodí do letošního settingu (max 5 bodů)	
	hraní settingu + hraní hříchů (max 5 bodů)	
CELKEM (max 100 bodů)		

HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

Ví o Nerakašovi (max 2 body)		
	(informaci získají sami, nečekají až jim to Strachota sdělí)	
Všimnou si Strachotových povahových změn (max 4 body)		
	(čím dřív si všimnou, tím víc bodů, diskutují o tom?)	
Naleznou útržky kázání v Crhově pokoji (max 3 body)		
Spojí si útržky kázání s konkrétními lidmi (max 6 bodů)		
	(jeden bod za každého člověka, kterého si spojí s útržkem kázání)	
Prosazují exhumaci Crhova těla (max 3 body)		
Ohledání Crhova mrtvého těla (max 2 body)		
	(přijdou na abnormality – počet ran, hlína v ruce, zčernalý okraj rány)	
Výslechy kolem Crhovy smrti (max 5 bodů)		
	(získají info o okolnostech smrti, kontroverzním kázání, Seveřanech, kázání pro děti atd.)	
Linie pátrání po pachateli Crhovy „vraždy“ (max 40 bodů)		
	(u každé linie se hodnotí, zda si družina dokáže dát dohromady, co se skutečně stalo, ověřit alibi apod.)	
	Krása – Žanice (max 3 body)	
	Peníze – Željko (max 5 bodů)	
	Sláva – Smělmír (max 6 bodů)	
	Moc – Loreta (max 3 body)	
	Vědění – Jetmar (max 3 body)	
	Rozkoš – Reza (max 5 bodů)	
	Seveřané (max 15 bodů)	
Řešení vražd a souboj se spektrem (max 40 bodů)		
	Hledají stopy v okolí – zvadlá tráva, vysátá zvířata atd. (max 2 body)	
	Řeší zabezpečení vesnice a hlídkování v nočních hodinách – čím vynalézavější, tím více bodů (max 10 bodů)	
	První oběť – Lidmír (max 4 body) – zjistí maximum informací	
	Druhá oběť – Joran (max 4 body) – zjistí maximum informací	
	Třetí oběť – Lidija (max 4 body) – zjistí maximum informací	
	Čtvrtá oběť – Željko (max 4 body) – zabrání vraždě	
	Boj se spektrem – příprava, taktika, pochopí čemu čelí (max 12 bodů)	
Výslech Ilji (max 3 body)		
	(dokáží zjistit, co se stalo)	
Ukradené tělo Lidmíra (max 2 body)		
	(pochopí, co se stalo, nespojují s vraždami)	
Tažení proti Loretě (max 5 bodů)		
	násilí (0 bodů)	
	nenápadné osvobození (2 body)	
	odklad soudu (3 body)	
	přesvědčení argumenty (5 bodů)	
	upálení Lorety – družina automaticky nepostupuje do finále!	
Hlídkání reálného času (max 5 bodů)		
Roleplay (max 10 bodů)		
	interakce uvnitř družiny (max 5 bodů)	
	hraní settingu + hraní hříchů (max 5 bodů)	
CELKEM (max 130 bodů)		

HODNOCENÍ FINÁLE

Setkání s Vojtkou (max 5 bodů)		
	(řeší zabezpečení tábora; chování k Vojtce; získají info, co se děje v Rubu; získají dopis od Lorety; pustí Vojtku na Žár)	
Záchrana Lorety (max 12 bodů)		
	koordinace akce (max 2 body)	
	rozhovor se Strachotou (max 2 body)	
	boj s vesničany (max 2 body)	
	soustředí se na záchranu Lorety (max 6 bodů)	
	pokud by Loreta tuto scénu přežila jen díky benevolenci PJe, získává družina za celou scénu 0 bodů!	
Informace od Lorety (max 10 bodů)		
	kolik toho zjistí o původu Zla, mají chytré otázky (max 5 bodů)	
	uvědomí si, že původcem Zla je Nerakaš (max 2 body)	
	zjistí, že ďáblovu pravé jméno je Šakaren (max 3 body)	
Souboj s ďáblem (max 5 bodů)		
	(příprava, taktika)	
Vyjednávání se Strachotou (max 12 bodů)		
	počopí, že nesmí být přítomni Loreta ani Nerakaš (max 2 body)	
	přesvědčí Strachotu k uzavření pekelného ústí – diplomatické řešení je hodnoceno lépe než násilné (max 10 bodů)	
	odklad soudu (3 body)	
Uzavření pekelného ústí (max 10 bodů)		
	cesta k pekelnému ústí – řeší taktiku, jsou obezřetní (max 5 bodů)	
	rituál uzavření – dbají pokynů, složí puzzle (max 5 bodů)	
Souboj o duši (max 36 bodů)		
	zjišťují, o jaké duše má Peklo zájem (max 10 bodů)	
	obětování Lorety – plní pokyny, roleplay (max 3 body)	
	smlouva s ďáblem – nadiktují si podmínky, smlouva není dvojsmyslná (max 10 bodů)	
	rozhovory s ďáblem – vědí, co chtějí během rozhovorů dokázat; mají plán, jak podstrčit Nerakašovi očištěnou duši (max 8 bodů)	
	během rozhovorů a při podpisu smlouvy hrají ve postavy – hříchy, charakter (max 5 bodů)	
CELKEM (max 90 bodů)		