

HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
Vyšetřování Tarinových vražd			
	analýza případu (0=nezamyslí se nad motivy a stopami, 2=zdá se jim to podezřelé, ale moc to neřeší, 4=objeví a prodiskutují nejasnosti)	4	
	výslech Tarina (0=jen základní info, 1=dobré otázky, 2=získají důvěru a vypáčí z něj vše, co ví)	2	
	výsledky a pátrání (0=tápají, 2=zajistí důkazy a vědí, koho vyslechnout, 4=přesná analýza případu a dobře kladené otázky, 6=všechno si rychle pospojují, dokáží od kočky získat výpověď, co se přesně stalo)	6	
Krysí mor			
	pátrání po původu nemoci (0=nezajímají se, 2=vyptávají se, 4=řeší každý detail)	4	
	léčba nemoci vlastními prostředky (0=nic nezkusí, 1=využijí schopnosti, 2=zkusí vše a zjistí, co funguje, vyčerpají zdroje)	2	
	vyhýbání se nemoci (0=dělají blbosti, velké riziko nakažení, 1=příliš neřeší, 2=chrání se)	2	
	Ulprymovy zásoby (0=nezajímají se, 1=zajímají se, co má)	1	
RP výzvy			
	Scéna Nakažení člena družiny (0=řeší metaherně, 2=odehraje, 4=skvělý RP)	4	
	Scéna Prosící matky (0=slabý RP, 2=průměrné řešení, 4=skvělá diplomacie)	4	
	Scéna Lynč na okraji ghettu (0=nezachrání kudůky před lynčem, 2=zachrání jen za použití síly, 4=zachrání jen za použití kouzel, 6=zachrání kombinací různých přístupů)	6	
	Scéna Vypukla epidemie (0=jsou pasivní, 1=aktivně řeší)	1	
Pátrání po léku na krysí mor			
	zjištění, že v kudůčím ghettu chybí kanalizace (0=neřeší, 1=dozví se to a nespojí si to s epidemií, 2=spojí si to s morem)	2	
	žvýkačky tabák (0=nepřijdou na něj, 1=PJ je musí navést, 2=pochopí, že zlepšuje imunitu, 4=přesně si to spojí jako část léku na krysí mor)	4	
Získání gambiru			
	Jednání s Janetahou a radními (0=nepřesvědčí radní ke schválení a nezískají info o gambiru, 2=info o gambiru získají silou, 4=zajistí 3 z 5 kudůčích požadavků, 7=zajistí 4 z 5 kudůčích požadavků, 8=vyjednájí i něco navíc)	8	
	Opuštění města (0=odejdou tajně, 1=vysvětlí radním, proč musí porušit lockdown)	1	
	Gambirová pole (0=neumí si poradit s Hastarem, 1=běžný souboj, 2=ví, jak na Hastara)	2	
Chápání priorit			
	(0=dál řeší Tarina, i když už vypukla epidemie, 2=snaží se řešit úplně všechno, 4=řeší krysí mor obecně, 6=zaměří se na hledání léku)	6	
Hlídkání reálného času			
	hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 1 = občasné záseky na blbostech, 2 = šlapou jak hodinky)	2	
Roleplay mimo RP scén			
	Hraní settingu (0 = nic, 1 = menšina v družině, 2 = většina v družině, 3 = všichni)	3	
	Interakce s NPC (0 = nic moc, 2 = průměr, 4 = nadprůměr, 6 = excelentní momenty)	6	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, neprojevují rozdílné charaktery, 1 = světlé momenty, 3 = průměr, 5 = nadprůměr, dokáží přesně odlišit vztah svých postav k	5	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
Celkový dojem z hraní družiny			
	Feeling PJe (0 = velký špatný, 1 = nic moc, 2 = dobré to bylo, 3 = perfektní, chci je znova!)	3	
CELKEM (max 80 bodů)		80	

HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
Průchod kanalizací			
	průchod zúženou částí (0=nevědí si s tím rady, 1=mají s tím problémy, 2=bez problémů projdou)	2	
	souboj s pijavicí (0=bez taktiky, 1=efektivní boj)	1	
	stopy na konci kanalizace (0=neví si s nimi rady, 2=správně je vyhodnotí)	2	
Osada malomocných			
	odhalení nemrtvé (0=neodhalí je, 1=odhalí je, 2=zjistí, že je vytvořil Strungar)	2	
	zjišťování informací (0=v osadě skoro nic nezjistí, 2=základní info, 4=dobrá interakce a zjištění informací o Strungarovi)	4	
	dítě malomocných (0=odmítnou se tím zabývat nebo dítě vezmou, ale vůbec neřeší, že ho mají u sebe, 1=dítě mají u sebe, ale často na něj zapomínají, 2=dítě mají u sebe a řeší jeho potřeby, 3=dítě při nejbližší příležitosti odnesou do bezpečí)	3	
Setkání s Třasem			
	zjišťování informací (0=nedokážou Třase vytěžit nebo mu za informace odevzdají dítě, 2=zjistí informace, ale nechají Třase dál terorizovat osadu, 4=zjistí informace a eliminují Třase)	4	
Pirátská vesnice			
	vyjednávání s Šarkabat (0=nepodaří se jim nic zjistit, 2=vzbudí důvěru)	2	
	RP výzva - Porušení úřednického slibu (0=nic neřeší, 3=roleplay, kde se pohádají o vhodnosti postupu)	3	
	informace o Strungarovi (0=ptají se špatně, nic moc nezjistí, 2= získají info, že Strungar je Davrik, 4=zjistí navíc info o návštěvách Filianta)	4	
	překvapení na závěr (0= Šarkabat je překvapí a musí se vykoupit, 1= mají nějaký back up plán, 2= tušili to a dojednali si podmínky)	2	
Pátrání po Davrikovi v Markhamu			
	vytěží běžné obyvatele (0=ne, 1=ano)	1	
	vytěží obyvatele ghetta (0=ne, 1=ano)	1	
	získají úřední dokumenty (0=ne, 1=ano)	1	
	rozhovor s Filiantem (0=nejsou aktivní, nemají správné otázky, 1=dokáží ho slušně vytěžit, 2=zjistí všechno, co jde)	2	
	získání důkazů proti Wynlorovi (0=důkazy vůbec neřeší, 2=konfrontují Fredericka/Wynlora, ale dál neřeší, 4=podaří se jim získat důkazy, 6=přesný a efektivní plán, pomocí kterého důkazy získají)	6	
	řeší, co podniknout s Wynlorem (0= neřeší, 1= řeší, zda ho zatknout)	1	
Havraní hvozd			
	hledání druida (0=náhodné, 1=využijí schopnosti)	1	
	souboj s Arachnisem (0=bez taktiky, 2=efektivní boj s taktikou)	2	
	rozhovor s Bastianem (0=špatné otázky, 2=slušný výslech)	2	
	procházka hvozdem (0=nejsou aktivní, nic neřeší, 2=dokáží reagovat na divnověci ve hvozdu, 4=řeší, proč se tam tyhle věci vyskytují, 6=pochopí, že za tím stojí Bastian)	6	
	souboj s Maddigan (0=jsou překvapeni, nemají taktiku, 1=normální boj, 2=pochopí, že Maddigan je spojenkyně a snaží se boj zastavit)	2	
	rozhovor s Maddigan (0=špatný RP, rozhádají se, 2=dokáží si vysvětlit, že mají podobné cíle)	2	

Získání Srpu úrody		
	cesta k Bastianovu obydlí (0=nevyjednájí si pomoc od Maddigan a musí řešit obtěžující drobnosti, 1= mají pomoc od Maddigan a projdou lehce)	1
	ošálení víly vřeštilky (0=nepodaří se jim to, 1=využijí zvláštní schopnosti, 2=zaměstnají vřeštilku hudbou a tancem)	2
	otevření houbičkové truhly (0=neví, jak otevřít, 1=potřebují nápovědu, 2=dokáží otevřít sami)	2
	souboj se srpem (0=nechají si poničit zbraně nebo se zranit, 1=dokáží srp zpacifikovat)	1
	zničení srpu (0=neví, jak na to, 1=dlouho tápají, 2=hned ví, jak na to)	2
	rozhovor s Bastianem (0=neví, na co se ptát, 1=průměrný výslech, 2=zjistí vše, co lze)	2
Setkání s Davrikem		
	teleport do jeskyně (0=nevědí si rady, 1=zkusí se dostat skrz zával, 2=přejdou přes teleport)	2
	interakce s Davrikem (0=rovnou na něj zaútočí, 1=jsou agresivní, nevyužijí jeho nálady komunikovat, 3=využijí komunikaci s ním k prohledání jeskyně)	3
	souboj s Amforou zániku (0=nechají vybuchnout meteorit, když je někdo v místnosti NEBO nechají Davrika, aby se Amfory zmocnil, 1=výbuch je zraní při pokusu odnést amforu NEBO amforu neřeší a nechají ji na místě, 3=pochozí princip ochrany amfory, 5=vymyslí elegantní řešení, jak si s ochranou amfory poradit)	5
	rozhovor s Davrikem po zničení amfory (0=nevědí na co se ptát, 1=zjistí vše, co potřebují)	1
Hlídkání reálného času		
	Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 1 = občasné záseky na blbostech, 2 = šlapou jak hodinky)	2
Roleplay		
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr, 8 = excelentní momenty)	8
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr)	6
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2
Celkový dojem z hraní družiny		
	Feeling PJe (0 = velký špatný, 1 = nic moc, 3 = dobré to bylo, 5 = perfektní, chci je znova!)	5
CELKEM (max 100 bodů)		100

HODNOCENÍ FINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
Cesta do Veilportu			
	mají připravený plán (0= nic neřeší, 2= uvažují nad tím, přijmou nějaká opatření, 4= vymyslí plán, jak se tam dostat nenápadně, maskují se)	4	
	vstup do města (0= vše na sebe prozradí, vzbudí podezření, 1= průchod moc neřeší, dostanou se dovnitř, ale Akuri o nich ví, 2= vymyslí, jak se dovnitř dostat nenápadně, dobrá cover story)	2	
Průzkum Veilportu			
	pochopí nutnost působit nenápadně (0= nic nepochopí, chovají se jako slon v porcelánu, 1= snaží se chovat nenápadně, 2= jsou skoro neviditelní)	2	
	použití schopností - maskování, siccova síť, léčení atd. (0= nezkusí, 1= zkusí)	1	
	RP výzva - Hostie (0= neřeší nutnost zapadnout mezi místní, dojde k velké konfrontaci, 1= zpočátku neřeší, po menší konfrontaci se začnou snažit, 2= hned pochopí, že musí přijmout hostii, nebo chodit obnažení do půl těla)	2	
	RP výzva - Poprava (0= neřeší, 1= diskutují o tom, ale přijde jim to moc riskantní NEBO zachrání zajatce za cenu ohrožení vlastních plánů, 2= eliminují rizko a chytře zachrání zajatce)	2	
Interakce s Ulderinem			
	RP výzva - Výslech postavy (0= nepřesvědčí Ulderina, unesená postava zemře, 1= průměrný roleplay, historka nesedí, ale Ulderin nakonec postavě uvěří, 2= dobrý roleplay, řekne pravdu nebo dobrou cover story)	2	
	rozhovor s Ulderinem (0= skoro nic od něj nezjistí, 1= průměrný výslech, 2= zjistí vše, co ví)	2	
Interakce s Mahurem			
	sledování z večerní bohoslužby (0= neřeší, 1= sledují, ale be zplánu, 2= mají plán, jak Mahura sledovat)	2	
	přepadení Mahura (0= neví, jak na to, nemají plán, 1= průměrný plán, který má trhliny, 2= vymyslí dobrý plán)	2	
	výslech Mahura (0= skoro nic nezjistí, 1= něco zjistí silou, ale Mahura nezlomí, 2= využijí astron, ale potom mají špatné otázky, 3= využijí astron a přesně vědí, na co se ptát)	3	
	co udělají s Mahurem (0= nechají ho jít, 1= zabijí ho nebo odklidí, neřeší, že se po něm bude někdo shánět, 2= odklidí ho a podniknou nějaké kroky, aby ho nikdo nehledal, 3= odklidí ho a vymyslí, jak tím nevzbudit podezření)	3	
Cesta z Veilportu			
	průzkum (0= neřeší, 1= PJ je musí na přístav navést, 2= sami vytipují přístav a zjistí časový rozvrh Hydry)	2	
	plán na cestu do stříbrných dolů (0= nic nevymyslí, trmácí se pěšky přes kamnitou poušť, 2= hloupé řešení, př. otevřený útok na Hydru, 4= spoléhají na náhodu, př. unesení jiné lodi a hledání někoho, kdo jim ukáže cestu, 6= jednoduché, ale účinné řešení, př. proplíží se na palubu/vydávají se za posádku Hydry, 8= chytré řešení, promyšlený plán, př. nahradí kapitána Rudým Baltazarem)	8	

Sabotáž stříbrného dolu		
průzkum okolí (0= neřeší, 1= prozkoumají, ale vzbudí pozornost, 2= prozkoumají, aniž by vzbudili pozornost)	2	
průzkum dolů (0= nezkoumají, 1= snaží se tam dostat silou, 2= využijí schopnosti či uplácení)	2	
časové omezení (0= neřeší, 1= uvědomí si, že mají omezený čas na sabotáž a řídí se tím, 2= zkusí si zařídit, aby měli víc času, příp. si to zařídili už předem ve Veilportu)	2	
jednání s NPC v dolech (0= upozorní na sebe nevhodným chováním či dotazy, 1= nevzbudí větší podezření, 2= mají dobrou cover historku)	2	
plán sabotáže (0= nevědí, jak na to, upozorní na sebe, nechají se chytit, 2= neefektivní plán, př. vypálení přístavu, požár v dole, 4= plán, který může fungovat, ale má nevýhodné aspekty, př. otrávení trpaslíků, sabotáž důlních strojů, vzpoura horníků, 6= efektivní plán, př. odpálení důlních přepážek, 8= skvělý plán, který využívá výhod prostředí, př. zatopení dolů)	8	
realizace plánu (0= jsou neopatrní, 1= snaží se být nenápadní, 2= zametají všechny stopy)	2	
morální aspekty plánu (0= neřeší, 3= průměrný roleplay, zmíní se o obětech, ale nedojde k větší diskusi, 5= epický roleplay, družina se pohádá o řešení na základě charakterů postav)	5	
zajištění únikové cesty (0= neřeší, 2= řeší, ale spoléhají spíše na náhodu, 4= mají dobrý plán, jak po sabotáži uniknout)	4	
Hlídní reálného času		
Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 1 = občasné záseky na blbostech, 2 = šlapou jak hodinky)	2	
Roleplay mimo RP scén		
Interakce s NPC (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr)	6	
Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 2 = světlé momenty, 4 = průměr, 6 = nadprůměr)	6	
Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
CELKEM (max 80 bodů)	80	
BODY ZA (1. + 2. ČÁST) * 0,5 (max 90 bodů)	90	
MDrD CELKEM (max 170 bodů)		