

# KARTA DRUŽINY

Název družiny	Počet členů
Telefon na družinu (jméno + tel)	Semifinálový blok RÁNO / VEČER
PJ pro čtvrtfinále	Četli "Hvězdolesky"? 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:
Postava 2 - Jméno:
Postava 3 - Jméno:
Postava 4 - Jméno:
Postava 5 - Jméno:
Postava 6 - Jméno:
Postava 7 - Jméno:

# BODYCOUNT KULTISTŮ

KRUH	STEZKA MÍRU	STEZKA MÍSTA	STEZKA MYSLI	POZNÁMKA
0.	1	1	1	
	2	2	2	
	3	3	3	
I.	1	1	1	
	2	2	2	
	3	3	3	
	4	4	4	
	5	5	5	
	6	6	6	
	7	7	7	
	8	8	8	
	9	9	9	
	10	10	10	
II.	1	1	1	
	2	2	2	
	3	3	3	
	4	4	4	
	5	5	5	
	6	6	6	
	7	7	7	
		8		
III.	1	1	1	
	2	2	2	
	3	3	3	↑ veřejní
	1	1	1	↓ v utajení
	2	2	2	
	3	3	3	
	4		4	
IV.	1	1	1	
	2	2	2	
STRÁŽCE	1	1	1	

\* Proškrtni ty kultisty, které družina zabila

# HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

<b>Krytí družiny (obchodníci, umělci, mniši, úředníci, ...) - MAX 5 bodů</b>		
	(0 = žádné připravené krytí, 5 = dokonalé krytí)	
<b>Vztahy v družině + tvorba historie postav - MAX 5 bodů</b>		
	(0 = nemají doplněnou historii, 5 = promyšlená historie zapadající do settingu)	
<b>RP výzva "Starý známý" - MAX 20 bodů</b>		
	(POUZE RP. Pokud hráči hrají za postavy, má to život, hlavu a patu a zapadá to do situace, dáváme hafo bodů. Pokud hodně diskutují metaherně, situaci 'vyřeší' nějak obskurně, nechají vyšumět, tak bodů minimum nebo žádné.)	
<b>RP výzva "Kvalitní krytí" - MAX 20 bodů</b>		
	(POUZE RP. Pokud hráči hrají za postavy, má to život, hlavu a patu a zapadá to do situace, dáváme hafo bodů. Pokud hodně diskutují metaherně, situaci "vyřeší" nějak obskurně, nechají vyšumět, tak bodů minimum nebo žádné.)	
<b>Zjištění programu princezny - MAX 2 body</b>		
	(0 = neřeší její program, 2 = znají přesný harmonogram akcí princezny)	
<b>Identita princezny - MAX 5 bodů</b>		
	(0 = nezjistí nic, 2 = zjistí, ale neoznačí si tu pravou, 5 = ví jistě, která to je)	
<b>Eunuch - MAX 5 bodů</b>		
	(-5 = PJ užije Eunucha jako záchrannou brzdu, 5 = odhalí neviditelnou osobu)	
<b>Bezpečnostní rutina - MAX 5 bodů</b>		
	(0 = neřeší rutinu v suitě, 5 = sledování suity, rozmístění strážkyň a jejich velítelek, promyšlení, jak by mohli na krizovou situaci reagovat)	
<b>Vztahy v princeznině suitě - MAX 3 body</b>		
	(0 = nevyužijí znalost vztahů, 3 = snaží se rozkrýt osobní vztahy k suitě, aby je mohli využít ve svůj prospěch)	
<b>Místní poměry v hostinci - MAX 5 bodů</b>		
	(5 = pozjišťování, jak to tady chodí, že je to "rodinný" podnik, že jsou bohatí jak sviňa a nemají žádné patrony ani mocný rod za prdelí)	
<b>Realizace únosu - MAX 20 bodů</b>		
	(Nápaditost a následný úspěch. Plné body, pokud princeznu unesou bez pronásledovatelů, jinak méně podle kvality provedeného únosu)	
<b>Družina si hlídá čas - MAX 5 bodů</b>		
	(Nápaditost a následný úspěch. Plné body, pokud princeznu unesou bez pronásledovatelů, jinak méně podle kvality provedeného únosu)	
<b>Pomoc arabovi Abu Rafik Bin Khalilovi - MAX 0 bodů</b>		
	(-5 = ztrácejí čas s hledáním jeho otce; 0 = neřeší ho, maximálně se diví, jak se mezi setkáními změnil)	
<b>CELKEM (MAX 100 bodů)</b>		

## HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

<b>RP výzva "Časová smyčka" - MAX 30 bodů</b>		
	(POUZE RP. Sledujeme hlavně, jak se výzvy zhostí, každá meta-herní informace propašovaná do hry snižuje body. Plné body družině, která tím "ztratí čas", ale bude to skvěle roleplayovat. Pokud vědoucí postava ostatní nepřesvědčí, že je něco špatně, musí se znovu pokusit o únos princezny.)	
<b>Získání informací od kultistů - MAX 15 bodů</b>		
	(vyslechnutí kultistů v Žaludku - až 5 bodů, získání informací od Mei Šu Žhan ve vězení - až 10 bodů)	
<b>Vzkazy vedoucí k drakovi - MAX 20 bodů</b>		
	(hodnotí se počet získaných zpráv. 0 = žádná nebo jedna, 5 = dvě zprávy, 10 = tři zprávy, 15 = čtyři a více zpráv, 5 bodů navíc za pokec s drakem)	
<b>Průzkum Vnitřností - MAX 13 bodů</b>		
	(obecný průzkum, postavení družiny, systematičnost, back-up plán)	
<b>Průzkum místností ve Vnitřnostech - MAX 17 bodů</b>		
	Pokladnice / sklad - najdou si dobré věci do výbavy - MAX 2 body	
	Cvičebna - pochopí použití schopností kultistů - MAX 2 body	
	Místnost Snů - pochopí, že je tu něco cizího (EOY) - MAX 1 bod	
	Sledovací místnost - použití esence postavou - MAX 3 body	
	Dílna - použití esence postavou - MAX 3 body	
	Tělocvična - použití esence postavou - MAX 3 body	
	Archiv - pochopení funkce získání zpráv - MAX 2 body	
<b>Využití žvýkání ve svůj prospěch - MAX 5 bodů</b>		
	(co se pokazí před žvýknutím se dá znovu zkusit po žvýknutí; obnova životů a magie po žvýknutí atp.)	
<b>CELKEM (MAX 100 bodů)</b>		

## HODNOCENÍ FINÁLE

<b>Setkání s Chun Tsuou - MAX 10 bodů</b>		
	(Plné body pro ty, co se neprozradí špatným RP a využijí ho ve svůj prospěch, nebo získají informace a pak ho rychle odstraní. Pokud ho rovnou zabijou - 3 body. Pokud se mu prozradí a on zdrhne - 0 bodů.)	
<b>Souboj o princeznu a hůl (boj proti Stezce Míru) - MAX 20 bodů</b>		
	(oceníme rychlost a efektivnost přepadu = žádná bitka na 10 kol, ale rychlá akce, plný počet bodů, pokud se nezapojí kultisté provádějící rituál)	
<b>Našeptávač (boj proti Stezce Mysli) - MAX 15 bodů</b>		
	(výrazně pochybují o důvěryhodnosti hlasu = 5 bodů, pečlivě ověřují informace = 5 bodů, prokouknou léčku na konci = 5 bodů)	
<b>Vyjednávání (boj proti Stezce Místa) - MAX 15 bodů</b>		
	(zjištění informací o kultu = 5 bodů, pochopí, že kultisti by v přípaě dohody vždycky tahali za delší konec = 5 bodů, odmítnou dohodu = 5 bodů)	
<b>RP Výzva Switcheroo (boj proti všem Stezkám) - MAX 40 bodů</b>		
	(POUZE RP. Hráč s holí = až 10 bodů, hráči dvojníků = až 20 bodů (pokud jsou dva, každý za 10 bodů), zbylí hráči až 10 bodů)	
<b>CELKEM (MAX 100 bodů)</b>		