

# HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Hlídaní času při putování na hrad Žleb (max 6 bodů)</b>			
	hráči si uvědomují časový skluz (0 = neřeší, 1 = uvědomují si, ale neřeší, 2 = řeší)	2	
	hráči se snaží aktivně urychlit svůj postup (0 = vůbec, 1 = standardně, 2 = všemi prostředky)	2	
	hráči se včas rozhodnou přespát dřív než v Bynovci (0 = PJ musí donutit, 1 = rozhodnutí až za tmy, 2 = rozhodnutí již za světla)	2	
<b>RP Výzva - Setkání s Květavou (max 12 bodů)</b>			
	reakce na kastelána Sklivce	3	
	reakce na "omyl" s identifikací Květavy	3	
	řešení faux pas (zeptání se dopředu = plný počet bodů)	3	
	celkový dojem scény	3	
<b>RP Výzva - Květaviny nevolnosti (max 15 bodů)</b>			
	vnímají potřebu rychlého odjezdu ze Skruže	3	
	vnímají potřebu diskrétnosti vůči Květavě	3	
	roleplay vůči starostovi Doubkovi	3	
	roleplay vůči komorné Radaně	3	
	celkový dojem scény	3	
<b>RP Výzva - Urážka Květavy (max 12 bodů)</b>			
	reakce na slovní útok Častolovova vojáka	3	
	řešení situace	3	
	snaha vyhnout se souboji	3	
	celkový dojem	3	
<b>Sestavení časové osy krádeže věna (max 12 bodů)</b>			
	pochozí, že Bělavini vojáci a Častolovovi vojáci se nepotkali	3	
	pochozí, že stopy k věnu vedou od brodu, ale ne do Bynovce	3	
	dobré vyptávání v Bynovci	3	
	snaží se získat informace ještě na Žlebu	3	
<b>Postup dobrodružstvím (max 22 bodů)</b>			
	postavy napadne porovnat darovací dekrety k věnu	2	
	postavy aktivně řeší, kdo stojí za krádeží věna (0 = neřeší, 1 = letmá zmínka, 2 = řeší, 3 = ví, že nelze určit objednatele)	3	
	sběr informací na hradu Žleb (0 = neřeší, 1 = pouze obecně, 2 = využití povolání, 3 = využití povolání, cílené otázky)	3	
	postavy si spojí, že kupec Wolfgang (Bynovce) a Lubusem (ten, co donesl dopis Velimírovi), jsou možná jeden a ten samý člověk (0 = nenapadne, 1 = letmá zmínka, 2 = diskuze v družině)	2	
	postavy zjistí, že uhlíř Žilka nežije sám (0 = nezjistí, 1 = zjistí, 2 = najdou Plavenu v truhle)	2	
	postavy mají snahu pátrat po zlodějích věna (0 = nezájem, 1 = napadne, ale nepovažují za nutné, 2 = zkusí to)	2	
	družina vnímá riziko zimy, např. při pádu do vody, či lovení věna z vody (0 = neřeší, 1 = letmá zmínka, 2 = řeší jako riziko, 3 = řeší jako smrtelné riziko)	3	
	smlouvání odměny za věno (0 = neřeší, 1 = někdo alespoň navrhne, 2 = řeší)	2	
	souboj s huňáčem bílým (0 = bez taktiky, 1 = mírná snaha reagovat na stížené podmínky, 2 = řeší, jak eliminovat stížené podmínky, 3 = jasná strategie k vítězství)	3	

# HODNOCENÍ ČTVRTFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Hlídaní reálného času (max 5 bodů)</b>			
	hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén (max 16 bodů)</b>			
	Příprava před hrou – jak zajímavě jsou napsané postavy, jak se hodí do letošního settingu (0 = velký špatný, 1 = nenadchne, 2 = standardní postavy, 3 = vytuněné postavy. 4 = definovány interakce v družině)	4	
	Hraní settingu (0 = nic, 1 = menšina v družině, 2 = většina v družině, 3 = všichni)	3	
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr, 4 = excelentní momenty)	4	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>		<b>100</b>	

# HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Setkání s Vratislavem (max 10 bodů)</b>			
	RP hráčů (0=ploché, 1=průměr, 2=nadprůměr, 3=super, 4=mega)	4	
	Styl jednání při 1. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
	Styl jednání při 2. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
<b>Setkání s Častolovem (max 10 bodů)</b>			
	RP hráčů (0=ploché, 1=průměr, 2=nadprůměr, 3=super, 4=mega)	4	
	Styl jednání při 1. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
	Styl jednání při 2. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
<b>Setkání s Bronislavem (max 10 bodů)</b>			
	RP hráčů (0=ploché, 1=průměr, 2=nadprůměr, 3=super, 4=mega)	4	
	Styl jednání při 1. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
	Styl jednání při 2. setkání (0=špatné, 1=neurazí, 2=dobré, mega=3)	3	
<b>Co dělá Bělava (max 3 body)</b>			
	Taktika, jak bezpečně sledovat Bělavu a Danuši (0 = špatné, 1 = průměr, 2 = super, 3 = mega)	3	
<b>Kradení truhličky (max 3 body)</b>			
	Překonání stráží (0 = špatné, 1 = uvědomí si, že nesmí zabít strážce, 2 = uvědomí si, že nesmí zanechat stopy, 3 = super akce)	3	
<b>S kým se setká Vratislav (max 5 bodů)</b>			
	Prokouknutí výměny Vratislava za vojáka (1 bod)	1	
	Zabezpečení odposlechu v plném hostinci (0 = nezajistí, 1 = s rizikem odhalení, 2 = dokonalé krytí)	2	
	Pokus o pronásledování Wilka (0 = nezkusí, 1 = běžný pokus, 2 = velká snaha chytit za použití dostupných prostředků)	2	
<b>Falešný dekret (max 4 body)</b>			
	Postavy si uvědomí význam porovnání dekretů (padělatel žije na Žlebu = 1 bod, má přístup do kruhové věže = 1 bod, umí číst a psát = 1 bod, vyptají se, kdo má přístup/chodí do skriptoria = 1 bod)	4	
<b>Co se stalo na hradě Žleb v roce 936 (max 2 body)</b>			
	Postavy si uvědomí význam záznamu v kronice (Vlkoš = Wilk/Wolfgang/Lubus/Wulf = 1 bod, Častolov/Bělava mohou stát za smrtí Leslawy = 1 bod)	2	
<b>Ověření těhotenství Květavy (max 2 body)</b>			
	Získání outěžkové kůry či jiného důkazu těhotenství (0 = nic, 1 = průměr, 2 = super)	2	
<b>Proč Častolov honil hudce Libíka (max 1 bod)</b>			
	Postavy si spojí změnu textu balady s událostmi roku 936 na hradě Žleb (0 = ne, 1 = ano)	1	
<b>Vesnice Čertova jáma (max 3 body)</b>			
	Hodnotí se průzkum, minimalizace prozrazení (0 = neřeší, 1 = interagují s vesničany, 2 = snaží se neodhalit)	2	
	Pátrají po důkazech komunikace Častolov - Čertova jáma (0 = ne, 1 = ano)	1	

# HODNOCENÍ SEMIFINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM	MAX body	BODY
<b>Tajná mincovna (max 12 bodů)</b>		
Pokus o bleskové zajmutí Dětmara (0 = ne, 1 = nic moc plán, 2 = propracovaný plán) - v případě úspěchu berou všechny body i níže	2	
Souboj s otroky - RP výzva člena s církevním pozadím (0 = vůbec neřeší, 1 = vzpomene si, ale neřeší, 2 = řeší a koná)	2	
Souboj s Gurchem (0 = otrocký boj, 1 = hledají slabinu, řeší taktiku)	1	
Zatopení dómu - RP výzva člena s církevním pozadím (0 = neřeší, 1 = vzpomene si, ale řeší hlavně svoji záchranu, 2 = řeší a koná)	2	
Zatopení dómu - únik (0 = bez nápadu, 1 = vymyslí plán)	1	
Lapení Dětmara (0 = nechytanou, 1 = PJ musí pomoci, 2 = šikovně pátrají)	2	
Řeší, co s ostatními obyvateli jeskyně, Čertovo jámy (0 = nic, 1 = řeší jen otroky, 2 = řeší všechny)	2	
<b>Pátrání po Vavřincovi (max 9 bodů)</b>		
Nalezení těla (0 = PJ musel hodně pomáhat, 1 = tupé hledání, 2 = detektivní uvažování)	2	
Průzkum těla (0 = formální, 1 = řeší běžné poranění, 2 = řeší mech za nehem)	2	
Průzkum studny (0 = neprozkoumali, 1 = napadlo je to, 2 = šli dovnitř na základě mechu)	2	
Řeší, kdo byl vrahem (0 = jen jména, 1 = řeší i motiv kandidátů, 2 = řeší pravděpodobnost spáchání)	2	
Odhalení svitku (0 = nenašli, 1 = našli)	1	
<b>Postup dobrodružstvím (max 17 bodů)</b>		
Sběr obecných informací na hradě Žleb (0 = nedělají, 1 = minimálně, 2 = využívají dovedností zloděje, chodce)	2	
Taktické rozdělení družiny při plnění úkolu "Co dělá Bělava" a "S kým se setká Vratislav" (0 = náhodné rozdělení, 1 = řeší akceschopnost)	1	
Práce s informacemi (každá odrážka za 2 body) - řeší, komu a co sdělují - pro svůj prospěch, ne pro postup dobrodružstvím - přemýšlí, o co Vlkošovi jde a zda-li má spojence	6	
Ochrana proti odposlechu hovorů (0 = neřeší, 1 = řeší pasivně, 2 = řeší aktivně, 3 = jsou paranoidní)	3	
Při plnění mincovny řeší příběhový čas (0 = neřeší, 1 = mluví o nutnosti být za světla zpět, 2 = aktivně kontrolují průběh questu)	2	
Využití dovedností dle povolání (0 = minimálně, 1 = někteří hráči, 2 = většina hráčů, 3 = všichni)	3	
<b>Hlídkání reálného času (max 5 bodů)</b>		
Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén (max 14 bodů)</b>		
Interakce v rámci zvolených ras (0 = rasy neuplatňují, 1 = jen ze začátku, 2 = hrají na ně téměř do konce, 3 = řídí se rasou celou část)	3	
Hraní settingu (0 = nic, 1 = menšina v družině, 2 = většina v družině, 3 = všichni)	3	
Interakce s NPC (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>	<b>110</b>	

# HODNOCENÍ FINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Družina volí spojence (max 8 bodů)</b>			
	RP hráčů (0 = žádné, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Argumenty postav (0 = ploché, 1 = minimum, 2 = dobré, 3 = super)	3	
	Logika finální volby (0 = bullshit, 1 = logika za roh, 2 = jasné)	2	
<b>Setkání s Častolovem (max 6 bodů)</b>			
	RP hráčů (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Argumenty postav (0 = ploché, 1 = minimum, 2 = dobré, 3 = super)	3	
<b>Setkání s Vratislavem (max 6 bodů)</b>			
	RP hráčů (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Argumenty postav (0 = ploché, 1 = minimum, 2 = dobré, 3 = super)	3	
<b>Setkání s Bronislavem (max 5 bodů)</b>			
	RP hráčů (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Práce s informacemi (0 = nic moc, 1 = průměr, 2 = super)	2	
<b>Vražda Čeňka (max 9 bodů)</b>			
	Rozhodování v rámci real-time (0 = chaos, 1 = průměr, 2 = super)	2	
	Průzkum (0 = nic, 1 = ohledají tělo Čeňka, 2 = ohledají okolí)	2	
	Rekonstrukce (0 = nic, 1 = ptají se, kdo co viděl, 2 = řeší časovou osu, 3 = řeší, jak se pachatel dostal dovnitř)	3	
	Pronásledování vraha (0 = Častolov je musel požádat, 1 = řeší místo činu dřív, 2 = rychle vyrazili za vrahem)	2	
<b>Setkání s Vlkošem (max 8 bodů)</b>			
	Uvědomí si, že jsou proti přesile a vzdají se (0 = ne, 1 = ano)	1	
	RP postav (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Dolování informací (0 = málo, 1 = snaha doptat se, 2 = hledání motivu, 3 = zjišťování extra informací)	3	
	Dovození si, kdo řídí Vlkoše (0 = ne, 1 = ano)	1	
<b>Setkání s Bronislavem (max 10 bodů)</b>			
	Způsob, jak se k němu dostali (0 = PJ musel dovolit, 1 = průměr, 2 = super)	2	
	RP postav (0 = ploché, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	
	Spojování informací (0 = hráči se v tom ztráčí, 1 = pochopili, co se děje, 2 = řeší co dál)	2	
	Příprava na odhalení Zla (0 = neřeší, 1 = vše nechávají na Bronislavovi, 2 = řeší svoji úlohu, 3 = jasný plán a back-up plán)	3	
<b>Setkání s Vratislavem (max 3 body)</b>			
	Nápady, jak se s Vratislavem setkat (0 = žádné, 1 = nefunkční, 2 = zajímavé, 3 = perfektní)	3	
<b>Svatba Chрудоše a Květavy (max 6 bodů)</b>			
	Řeší zbraně pro boj (0 = vůbec, 1 = jen malé zbraně, 2 = full vybavení)	2	
	Řeší rozestavení pro boj (0 = vůbec, 1 = nahodile, 2 = jasný plán)	2	
	Rozdělení družiny při odhalování Zla (0 = žádné, 1 = nahodilé, 2 = s logikou)	2	
<b>Závěrečné setkání po lapení (max 3 body)</b>			
	RP hráčů (0 = žádné, 1 = průměr, 2 = nadprůměr, 3 = super)	3	

# HODNOCENÍ FINÁLE

HODNOTÍCÍ KRITÉRIUM		MAX body	BODY
<b>Postup dobrodružstvím (max 17 bodů)</b>			
	Realtime souboje (0 = nedodržují, 1 = PJ musel upozornit, 2 = prakticky dodržují, 3 = 100% realtime)	3	
	Změna životních postojů (0 = neřeší, 1 = nedostatečné zdůvodnění, 2 = logické zdůvodnění)	2	
	Uvědomnění si přesily (0 = PJ musel několikrát jasně naznačit, 1 = PJ musel jednou naznačit, 2 = hlídají si, doptávají se)	2	
	Záchrana VIP (0 = nedostatečně řeší, 1 = hlídají jen proto, že je to VIP, 2 = hlídají, protože si uvědomují význam VIP)	2	
	Útěk (0 = neorganizovaný, 1 = uvědomí si potřebu koní, 2 = uvědomí si potřebu koní a oblečení)	2	
	Vzdání se na útěku (0 = nevzdají se, 1 = uvědomí si, že odpor je marný)	1	
	Využití dovedností dle povolání (0 = minimálně, 1 = někteří hráči, 2 = většina hráčů, 3 = všichni)	3	
	Uvědomí si, co je Chval zač (0 = neřeší, 1 = je strůjcem pomsty, 2 = je mág ZLA)	2	
<b>Hlídání reálného času (max 5 bodů)</b>			
	Hráči neřeší blbosti během hry (0 = PJ musí hnát, 3 = občasné záseky na blbostech, 5 = šlapou jak hodinky)	5	
<b>Roleplay mimo RP scén (max 14 bodů)</b>			
	Interakce v rámci zvolených ras (0 = rasy neuplatňují, 1 = jen ze začátku, 2 = hrají na ně téměř do konce, 3 = řídí se rasou celou část)	3	
	Hraní settingu (0 = nic, 1 = menšina v družině, 2 = většina v družině, 3 = všichni)	3	
	Interakce s NPC (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
	Interakce v rámci družiny (0 = hrůza, 1 = světlé momenty, 2 = průměr, 3 = nadprůměr)	3	
	Zapojení hráčů (0 = hraje jeden, 1 = hraje polovina hráčů, 2 = hraje většina)	2	
<b>CELKEM (max 100 bodů)</b>		<b>100</b>	