



## Problemlösning

Laget som helhet bedöms för deras förmåga att ta itu med utmaningarna i äventyret. Två poäng styck för följande avklarade punkter:

- Upptäcker hur Vitratjärns invånare påverkas. (2) .....
- Läser i kyrkoböckerna. (2) .....
- Listar ut att Elis runstavar skyddar. (2) .....
- Upptäcker hur linjerna fungerar. (2) .....
- Beslutar sig för handlingsväg. (2) .....
- Upptäcker stelarna. (2) .....
- Listar ut runorna på stelarna. (2) .....

Dela ut upp till sex poäng till för en av nedanstående tre kategorier:

- Försöker fly från Vitratjärn. (0 = försöker inte alls, 2 = försöker men dör, 4 = försöker men byn dör, 6 = försöker och större delen av byn överlever) .....
- Förstör stelarna. (0 = försöker inte alls, 2 = försöker eller lyckas förstöra en triangel, 4 = försöker två trianglar, 6 = bryter alla tre) .....
- Intrigerar med vinterälvorna/medspelarna. (0 = undviker problemet. Om spelarna trots allt intrigerar mot varandra och mot vinterälvorna delas 1-6 poäng ut för hur framgångsrikt intrigerandet är – paradoxalt nog innebär det att maxpoängen kan delas ut om en spelare förstör för de andra tre) .....
- Delsumma (max 20 poäng)** .....

## Bedömningsformulär

Innan du släpper iväg spelarna, be dem att ärligt betygssätta dig som spelledare och äventyret som de just har spelat, vardera på en skala 0-5. Bedöm därefter resten enligt nedan. Glöm inte att fylla i lagnamnet. Lämna slutligen in det till arrangören (som med stor sannolikhet sitter på torget i aulan i Södra).

## Rollgestaltning

Bedömes individuellt på en skala 0-5, där 0 är ingen rollgestaltning alls, mycket metaspelande (dvs tänkande utanför rollen, anakronistiskt tänkande, urballat spelande etc), och 5 är suveränt rollgestaltande (man kan tro att spelaren faktiskt är tonårig flicka från slutet på 1100-talet).

- Venja (0-5)** .....
- Esgithe (0-5)** .....
- Eli (0-5)** .....
- Alvhild (0-5)** .....
- Delsumma (max 20 poäng)** .....

## Skoj

Spelledaren: bedöm hur roligt ni hade som helhet (0-10; 0 = urtrist, vill ha pengarna tillbaka, 10 = skitskoj! skriv upp oss för nästa år direkt!) .....

Spelarna: Bedöm vad ni tyckte om äventyret. (0-5; 0 = "Uruselt! Skjut författaren!", 5 = skulle gärna betala för det) .....

Spelarna: Bedöm er spelledare. (0-5; 0 = "Borde aldrig någonsin få spellet igen", 5 = "Kan vi få ta med spelledaren hem?") .....

**Delsumma (max 20 poäng)** .....

## Totalbedömnig

- Rollgestaltning .....
- Problemlösning .....
- Skoj .....
- Totalsumma (max 60 poäng)** .....
- Lagnamn .....



## Typisk varg

**Egenskaper:** Fyrfota +7, Klor +2, Tänder +2, Päls +1, Luktsinne +7  
**Vapen:** Klor eller Tänder, Skada 2, Omtöckning 2, Stryktålighet 0  
**Rustning:** Päls, skydd Skada 1, Omtöckning 1

## Skador

### Varg 1

Omtöckning:      Lätta skador:     Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 2

Omtöckning:      Lätta skador:     Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 3

Omtöckning:      Lätta skador:     Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 4

Omtöckning:    Lätta skador:    Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 5

Omtöckning:    Lätta skador:    Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 6

Omtöckning:    Lätta skador:    Allvarliga skador:  Dödliga skador:

### Varg 7

Omtöckning:    Lätta skador:    Allvarliga skador:  Dödliga skador:

## Vapen

Avståndsvapen:	Skadeförde	Omtöckning	Stryktålighet	Skicklighet	Vikt
Långbåge	6	4	1	Båge	4
Kortbåge	4	4	1	Båge	3
Armborst	5	5	2	Armborst	8

Närstridsvapen:	Skadeförde	Omtöckning	Stryktålighet	Skicklighet	Vikt
Knytnäve	0	2	1	Slagsmål	–
Spark	1	3	1	Slagsmål	–
Dolk eller Kniv	2	2	1	Slagsmål	0,5
Kortvärd, seax	3	2	4	Lätta 1h	2
Svärd	4	3	5	Lätta 1h	3
Stridsyxka	4	3	3	Tunga 1h	4
Kortspjut	3	3	3	Lätta stångv	2
Trästav	3	3	3	Lätta stångv	2

## Rustningsvärdet

	Skada	Omtöckning	Vikt
Gambeson	4	3	12
Konisk eller rund hjälm*	+1	+1	+4

\* Som tillägg till annan rustning

## Sköldar

	Skadeförde	Omtöckning	Stryktålighet	Skicklighet	Vikt
Rundsköld	1	3	6	1h/Stång + Sköld	7

