

poängbedömning

OBS! Dessa kriterier är hemliga för spelarna.

karaktärsspel:

1-4 beroende på om SL bedömer insatsen som

1 Tveksam - åt mest chips.

2 Godkänd - deltog i spelet

3 Bra - gav en upplevelse som man kommer att komma ihåg

4 Fantastisk - "Måste skriva om den här karaktären på min blog!! Att hon klädde ut sig med flintlåspistol och treudd, ringbrynja och dessutom hade tillverkat en medalj, precis som i karaktärsbeskrivningen!!"

Man får 1 poäng om man någon gång använder sitt citat, ordagrant.

Maxpoäng för karaktärsspelande: 25 (5x5)

Problemlösning:

För varje person som överlever äventyret: +1

Varje hotfull situation som löses utan våld ELLER (OBS!) hot om våld. +2 (MAX +10)

Rpna pratar med Sixten Daag: +2

Rpna pratar med Amphiberna: +2

Rpna hittar tidskriften Värk! och konfronterar Sixten Daag med den: +2

Varje situation som löses omotiverat våldsamt: -3 poäng (max -15 poäng).

Varje dagsranson mat OCH vatten som man ger till amphiberna eller rekvirerar från handelsmannen: +0,1 poäng (max 5 poäng)

Man övertygar musteriägaren att ge anställning till de amphiber som vill, till samma lön som de som redan plockar äpplen: +3

Man undersöker flottbasen och hittar orsaken till amphibernas flykt: +4

Man undanröjer orsaken (SL:s bedömning): +4

Om man faktiskt kommer ihåg att göra riskbedömningen av situationen och levererar den till N. Nilszån på Byrån: +5.

Om man inte gör ovanstående: -4

Maxpoäng för problemlösning: 39

MAX-poäng: 67

MIN-poäng: -15