



# I DESCRITTORI

## LISTA

COmportamento [CO]

CoRrettezza [CR]

PUntualità [PU]

Presenza al Tavolo [PT]

InterPretazione [IP]

IMmedesimazione [IM]

Stare Dentro il gioco [SD]

Capire il Carattere [CC]

Caratterizzazione [CA]

Creare Situazioni [CS]

Resa di un personaggio Tondo [RT]

Non Prevaricazione [NP]

QUalità tecnica [QU]

Senso dell'Avventura [SA]

Elaborazione delle Informazioni [EI]

Impostazione e perseguimento degli Obiettivi [IO]

## COME LEGGERE I PARAMETRI DI VALUTAZIONE



## COMPORAMENTO

Il Comportamento rappresenta quanto un giocatore si comporta lealmente verso gli organizzatori del torneo ed in particolare verso il master.  
[1],[2]

**N.B.** [1] Questa macrosezione prevede che la stragrande maggioranza dei giocatori abbia il punteggio più alto possibile. E' corretto comunque permettere di valutare anche quei comportamenti che vanno contro il comune concetto di educazione in quanto, essendo un'attività ludica, la correttezza tra le parti coinvolte è di fondamentale importanza.

### CORRETTEZZA

*La Correttezza è l'aspetto del Comportamento che considera il barare con i dadi, lo sbirciare dall'avventura, la maleducazione e il rispettare l'autorità del master.*

**CR1** Il giocatore è corretto: non bara, non tenta di sbirciare il materiale dell'avventura, è educato e rispetta l'autorità del master.

CR2 Il giocatore è stato sorpreso una volta a barare o a sbirciare il materiale dell'avventura, però è educato e non mette in dubbio l'autorità del master.

CR3 Il giocatore cerca più volte di barare o di sbirciare il materiale dell'avventura, o mette in dubbio l'autorità del master.

CR4 Il giocatore è gravemente scorretto e/o maleducato: cerca continuamente di barare o di sbirciare il materiale dell'avventura e/o è maleducato e mette continuamente in dubbio l'autorità del master.

**N.B.** [2] In questa sezione gli aspetti valutati sono stati volutamente uniti tra di loro in quanto, come detto in precedenza, solo in rari casi la valutazione non sarà quella massima.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

### PUNTUALITÀ

*La Puntualità è l'aspetto del Comportamento che penalizza i giocatori che, senza motivo o senza avvertire, si presentano in ritardo a giocare l'avventura.*

**PU1** Il giocatore arriva puntuale o fornisce in tempo l'informazione del ritardo.

PU2 Il giocatore arriva leggermente in ritardo senza comunicarlo (ritardo inferiore ai 20 minuti).

PU3 Il giocatore arriva fortemente in ritardo senza comunicarlo (ritardo superiore ai 20 minuti).<sup>[3]</sup>

**N.B.** Non è stato inserito un criterio di valutazione PU4 per identificare un giocatore che non si presenta per motivi abbastanza ovvii, in quanto in questo caso la squadra non viene proprio valutata.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

### PRESENZA AL TAVOLO

*La Presenza al Tavolo è l'aspetto del Comportamento che valuta quanto un giocatore si allontana immotivatamente dall'ambiente di gioco.*

**PT1** Il giocatore è sostanzialmente presente durante il gioco o si allontana qualche volta per necessità concordate col master.

PT2 Il giocatore si allontana spesso per motivi non inerenti al gioco senza concordarlo con il master.

COMPORAMENTO

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



## INTERPRETAZIONE

L'Interpretazione rappresenta quanto un giocatore riesce in ogni momento della partita ad agire come agirebbe il personaggio interpretato, sulla base del background fornito e delle situazioni giocate.

### INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDESIMAZIONE

L'Immedesimazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore capisce ed interiorizza il background del personaggio. Con questa voce non si vuole valutare l'attività propositiva di un giocatore, quanto piuttosto la continua aderenza al personaggio, anche se eventualmente passiva.

INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDESIMAZIONE

#### STARE DENTRO IL GIOCO

*Con lo Stare Dentro il gioco si valuta quanto un giocatore sta nel gioco (tranne nei casi in cui si rivolge al master), ossia per quanto tempo un giocatore riesce a non far trasparire la differenza fra sé e il personaggio che sta interpretando: in questa voce infatti rientrano gli aspetti come il "parlare in terza persona".<sup>[4]</sup>*

- SD1 Non traspare MAI discrepanza tra giocatore e personaggio: quello che il giocatore fa e dice equivale a quanto farebbe e direbbe il personaggio.
- SD2 Al massimo un paio di volte il giocatore esce dal personaggio, senza mai parlare in terza persona.
- SD3 Ogni tanto (più di 2 volte) il giocatore esce dal ruolo, ma sostanzialmente lo mantiene, senza mai parlare in terza persona.**
- SD4 Il giocatore esce spesso dal ruolo ma non lo perde mai completamente di vista e non parla mai in terza persona.
- SD5 Il giocatore esce spesso dal ruolo, ma non lo perde mai completamente di vista e chiave qualche volta parla in terza persona.
- SD6 Il giocatore, a parte rare eccezioni, non riesce ad immedesimarsi col personaggio ma resta sé stesso.
- SD7 Disastro: il giocatore non prova neanche ad immedesimarsi nel personaggio.

**N.B.** *[4] Un giocatore che parla sempre in terza persona non è in ruolo. L'uso della terza persona limita enormemente la resa e toglie autenticità al gioco.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

INTERPRETAZIONE ≠ IMMEDESIMAZIONE

#### CAPIRE IL CARATTERE

*Con Capire il Carattere si valuta quanto un giocatore, indipendentemente dalla propria creatività, mostra di aver compreso i vari aspetti del carattere del personaggio che interpreta. Da notare che con questa voce non si deve valutare la caratterizzazione, ma unicamente la resa del carattere del personaggio.*

- CC1 Il giocatore rende alla perfezione ogni aspetto e ogni sfumatura (anche minima) del carattere del personaggio.
- CC2 Il giocatore rende ogni aspetto del carattere del personaggio anche se ne trascurava qualche sfumatura.
- CC3 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso bene o molto bene a meno di una lacuna evidente portata avanti per parecchio tempo e/o di qualche altro aspetto trascurato.
- CC4 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso bene a meno di un errore clamoroso e/o di diversi aspetti trascurati.
- CC5 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati appena sfiorati.**
- CC6 Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati pressoché ignorati.
- CC7 Ciò che delinea il carattere del personaggio non è stato reso, in compenso si è percepito lo sforzo di interpretarne qualcuno secondario.
- CC8 Non traspare alcuno sforzo di rendere il carattere del personaggio.
- CC9 Il giocatore travisa il carattere del personaggio durante tutto l'arco dell'avventura o compie delle azioni assolutamente incompatibili con lo stesso.

**N.B.** *Al fine di rendere questa valutazione il più oggettiva possibile, è necessario che le qualità caratteriali di ogni personaggio siano chiare a tutti i master. Si suggerisce ai creatori dell'avventura di preparare una sintesi delle qualità caratteriali di ciascun personaggio esplicitandone gli elementi di valutazione.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



## INTERPRETAZIONE ≠ CARATTERIZZAZIONE

La Caratterizzazione è la parte dell'Interpretazione che valuta quanto un giocatore riesce, da un lato, a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e, dall'altro, ad essere "propositivo", ossia in grado di crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare le caratteristiche del personaggio.<sup>[5]</sup> Con questa voce non si vuole valutare la continua aderenza del giocatore al personaggio quanto il suo estro.

**N.B.** *Una cosa è la comprensione del personaggio così come è stato concepito dagli autori ed un'altra è la capacità del giocatore di ricavarne nuovi spunti. Senza la prima, la seconda corre il rischio di essere una scappatoia per evitare di interpretare un personaggio poco gradito. Per questa ragione esistono dei vincoli di soglia tra le voci "Capire il Carattere" e "Caratterizzazione". Se la caratterizzazione diventa una riscrittura integrale del personaggio il giocatore in questione deve essere penalizzato.*

### COSTRUIRE SITUAZIONI

*Con Costruire Situazioni si valuta quanto un giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc, o quantomeno a sfruttare le situazioni previste (si intende da: background, avventura, situazioni create da altri giocatori). Questo avviene durante il corso dell'avventura per mostrare ed esaltare le qualità del proprio personaggio, indipendentemente dal fatto che sia "fuori tema" o meno.*

- CS1 Il giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc originali in cui mostra in modo ottimale le qualità del proprio personaggio.<sup>[6]</sup>
- CS2 Il giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc non particolarmente originali in cui comunque mostra molto bene o bene il proprio personaggio.<sup>[6]</sup>
- CS3 Il giocatore riesce a utilizzare le situazioni previste, mostrando discretamente il proprio personaggio.**<sup>[7]</sup>
- CS4 Il giocatore tenta di sfruttare le situazioni previste e/o di crearne alcune ad hoc pur senza riuscire a mostrare le qualità del proprio personaggio.
- CS5 Il giocatore non solo non prova a crearsi delle situazioni ad hoc per mostrare il proprio personaggio ma non riesce nemmeno a sfruttare quelle previste.<sup>[8]</sup>

**N.B.** *[6] Tutto quello che non è previsto dal BG o da spunti presenti nell'avventura.*

**N.B.** *[7] Rientrano in questa categoria anche le situazioni create ad hoc dal giocatore ma che non rendono sufficientemente le qualità del personaggio (per esempio perché i membri della squadra non gli hanno lasciato spazio) o l'assenza di situazioni create ad hoc.*

**N.B.** *[8] La scelta di non penalizzare chi crea situazioni ma non sfrutta quelle esistenti è voluta: costui sarà probabilmente penalizzato in CC o in QB.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

### RESA DI UN PERSONAGGIO TONDO

*Con Resa di un personaggio Tondo si valuta quanto un giocatore riesce a rielaborare le sfumature di un personaggio per renderlo tondo e vivo. In questo caso si intende valutare come, durante lo svolgimento dell'avventura, il giocatore inserisce sfumature caratteriali (non in contrapposizione con il background), modi di dire, tic, gesti e tutti quei piccoli aspetti che permettono di caratterizzare un personaggio senza per questo dover creare delle situazioni ad hoc. Questi sono in pratica gli aspetti calzanti col personaggio che un osservatore esterno si aspetterebbe naturalmente di osservare.*<sup>[9]</sup>

- RT1 Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere differenti atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio, intercalandoli tra di loro.
- RT2 Il giocatore riesce per tutta la partita a mantenere pochi atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- RT3 Il giocatore mantiene solo per una parte della partita differenti atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.
- RT4 Il giocatore mantiene solo per una parte della partita pochi atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.**
- RT5 Il giocatore interpreta il personaggio in maniera piatta, praticamente senza aggiungere nulla di personale per rendere vivo il personaggio.

**N.B.** *Un personaggio è tondo quando, osservando il giocatore mentre lo interpreta, è possibile cogliere diversi atteggiamenti e stati d'animo. L'osservatore esterno, in un certo senso, dovrebbe pensare di avere a che fare realmente con il personaggio interpretato. Fosse anche la sola capacità di parlare in prima persona modulando il tono di voce (come farebbe ciascuno di noi quando si trovi ad essere serio, arrabbiato, felice, ecc.), purché ciò avvenga senza sforzo apparente.*

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



## NON PREVARICAZIONE

### NON PREVARICAZIONE

*Con la Non Prevaricazione si valuta quando un giocatore prevarica immotivatamente il gioco dei suoi compagni. In questa voce non si tengono in conto le caratteristiche del personaggio (ex: taciturno, egocentrico), ma solo il comportamento del giocatore. Questa voce non dipende neanche dal fatto che alcuni giocatori siano, per propri limiti, sempre silenziosi: si può condurre l'avventura forzatamente da soli pur senza prevaricare, anzi cercando di lasciare spazio agli altri.*

- NP1 Il giocatore non prevarica se non nei limiti delle caratteristiche del suo personaggio e prova a lasciare spazio agli altri giocatori, compresi quelli che eventualmente possano trovarsi in ombra.<sup>[10]</sup>
- NP2 Il giocatore non prevarica se non nei limiti delle caratteristiche del suo personaggio ma tendenzialmente non si cura di coinvolgere i giocatori in ombra.**
- NP3 Il giocatore tende a prevaricare, sottraendo immotivatamente il master all'attenzione degli altri giocatori.
- NP4 Il giocatore prevarica, monopolizzando immotivatamente il master e ignorando gli altri giocatori.
- NP5 Il giocatore prevarica pesantemente, monopolizzando immotivatamente il gioco e il master. In alcuni casi arriva addirittura a zittire il master o gli altri giocatori (si intende sempre un giocatore che ne zittisce un altro, e non un personaggio che ne zittisce un altro).

**N.B.** [10] Questa voce va utilizzata solo per quei gruppi di personaggi che da background possono cooperare senza alcun vincolo. In tale contesto si vogliono premiare i giocatori che meglio si integrano con gli altri.

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

## QUALITÀ TECNICA

### QUALITÀ TECNICA

*Con la Qualità Tecnica si valuta quanto un giocatore sia bravo a sfruttare le qualità del personaggio, facendo riferimento alla "scheda tecnica" e al background. In pratica si valuta quanto un giocatore ottimizza le caratteristiche e le qualità del personaggio per portare a termine un obiettivo di gioco.<sup>[11]</sup>*

- QU1 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta al meglio tutte le caratteristiche e le qualità del personaggio, ogni volta in cui può essere necessario ed eventualmente anche al di là delle previsioni degli stessi creatori.
- QU2 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta al meglio tutte o quasi tutte le caratteristiche e le qualità del personaggio, la maggior parte delle volte in cui può essere necessario. Possono spiccare alcuni utilizzi brillanti
- QU3 Il giocatore, per risolvere l'avventura, sfrutta molto bene o bene la maggior parte delle caratteristiche e delle qualità del proprio personaggio, in diverse situazioni in cui può essere necessario.
- QU4 Il giocatore, per risolvere l'avventura, si limita a sfruttare le caratteristiche e le qualità principali del proprio personaggio in modo ordinario e solo nelle situazioni più evidenti.**
- QU5 Il giocatore, per risolvere l'avventura, non è in grado di sfruttare alcuna caratteristica o qualità del proprio personaggio, salvo che in qualche rara situazione.
- QU6 Il giocatore, per risolvere l'avventura, non sfrutta alcuna caratteristica o qualità del proprio personaggio.
- QU7 Il giocatore, per risolvere l'avventura, travisa o ignora le caratteristiche e le qualità del proprio personaggio utilizzandole in modo deleterio.

**N.B.** [11] Questa voce non corrisponde alla voce "Qualità" del sistema trentesimi. Fa riferimento a ciò che è contenuto nella scheda, alle possibilità concesse dalla meccanica di gioco ed agli elementi utili presenti nel background.

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata



## SENSO DELL'AVVENTURA

Il Senso dell'Avventura rappresenta la capacità del giocatore di comprendere cosa è necessario fare per risolvere l'avventura e di trovare i mezzi o le modalità per farlo.. Questa voce riguarda unicamente il processo deduttivo del giocatore e non l'utilizzo di peculiarità specifiche del personaggio.

### ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI

*Per Elaborazione delle informazioni si intende la parte del Senso dell'Avventura legata a quanto un giocatore riesce a procedere con consequenzialità razionale e a dare un ordine logico alle proprie azioni, sulla base delle informazioni acquisite. <sup>[12],[13]</sup>*

SENSO DELL'AVVENTURA

- EI1 Il giocatore procede sempre con ordine logico, elaborando al meglio le informazioni in proprio possesso. È a tutti gli effetti una guida per il gruppo al fine della risoluzione dell'avventura, tirando le fila complessive dei ragionamenti.
- EI2 Il giocatore procede sempre con ordine logico, elaborando al meglio le informazioni in proprio possesso. Pur non essendo una guida per il gruppo contribuisce significativamente alla risoluzione dell'avventura
- EI3 Il giocatore procede molto spesso o spesso con ordine logico, elaborando bene le informazioni in proprio possesso. Pur non essendo una guida per il gruppo partecipa attivamente alla risoluzione dell'avventura.
- EI4 Il giocatore nel complesso procede con ordine logico, elaborando abbastanza bene le informazioni in proprio possesso. Riesce a inquadrare alcuni obiettivi di medio termine per la risoluzione dell'avventura pur non vedendone il quadro generale.**
- EI5 Si percepisce lo sforzo del giocatore di procedere con ordine logico, elaborando le informazioni in proprio possesso, senza riuscire a inquadrare ciò che è necessario fare per risolvere l'avventura.
- EI6 Il giocatore sostanzialmente non si sforza o è incapace di procedere con ordine logico nella risoluzione dell'avventura, ignorando apparentemente le informazioni in proprio possesso.
- EI7 Il giocatore è incapace o si rifiuta di procedere con ordine logico, ignorando apparentemente le informazioni in proprio possesso e arrivando in alcuni casi a traviare gli altri giocatori.

**N.B.** [12] Non bisogna penalizzare giocatori che interpretano personaggi che da BG sono tenuti a comportarsi in modo illogico o incoerente. Si veda la guida del master a questo proposito per ulteriori dettagli.

**N.B.** [13] Si devono valutare a questo scopo i dialoghi in gioco dei personaggi e le azioni sulla base degli elementi in possesso dei giocatori.

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata

### IMPOSTAZIONE E PERSEGUIMENTO DEGLI OBIETTIVI

*Per Impostazione e perseguimento degli obiettivi si intende la parte del Senso dell'Avventura legata a quanto bene un giocatore cerca di realizzare gli obiettivi che si pone. L'effettiva riuscita dell'azione, legata magari a tiri di dado, non è da valutarsi in questa sede.*

SENSO DELL'AVVENTURA

- IO1 Il giocatore cerca di realizzare al meglio gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura. A questo proposito ha delle idee e/o delle trovate geniali.
- IO2 Il giocatore cerca di realizzare al meglio gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura, senza peraltro spiccare per idee e/o trovate geniali.
- IO3 Il giocatore cerca di realizzare molto bene gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura.
- IO4 Il giocatore cerca di realizzare bene o discretamente gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura.**
- IO5 Si percepisce lo sforzo del giocatore di realizzare gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura, anche se magari commette alcuni errori minori.
- IO6 Non traspare alcun tentativo di realizzare gli obiettivi per la risoluzione dell'avventura.
- IO7 Il giocatore cerca di realizzare male o molto male gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura e alcuni di questi tentativi possono addirittura pregiudicarne la risoluzione.

**N.B.** Il conseguimento di obiettivi sbagliati non è da valutare positivamente, a differenza del metodo che si usa. Questo perché, per "Intuizione", si intende la capacità di raggiungere un obiettivo (corretto) a volte senza la necessità di reperire tutte le informazioni necessarie (in alcuni casi si può intuire un plot senza raccogliere tutti gli indizi). Porsi degli obiettivi sbagliati sulla base delle proprie intuizioni è un po' come riscrivere l'avventura. Non potendo entrare nella testa dei giocatori, il valutatore non può far altro che penalizzare un simile risultato.

Ci si aspetta che il giocatore medio ricada nella categoria evidenziata