

Pag: 24:

Aggiunta nota dopo [...] Il tempo di questa operazione non verrà conteggiato.

Nota: mentre i giocatori scelgono i personaggi fate presente loro che i disegni sono stati realizzati da Antan Ricasso, un artista di quel periodo e che sono molto fantasiosi, George Pet – Ard in particolare è più piccolo rispetto al disegno (in ded corrisponde ad una taglia minuscola 74cm in posizione eretta). Non indossi abiti ad eccezione di un paio di piccoli stivali e ciò che possiede addosso è indicato nella scheda. Se dovesse chiederlo, il sonaglietto e la bacchetta sono legati alla tracolla che ha con sé

Pag 32:

Troubleshooting: Dopo 3h in città i PG non hanno ancora trovato il portale.

[...] nella Dimensione Z.

Nel caso i giocatori dovessero essere di fronte alla Porta del Diavolo o all'interno della Cripta, sentiranno o vedranno il portale aprirsi, un gran bagliore e, con la coda dell'occhio, un edificio che viene risucchiato. Il portale si chiuderà immediatamente.

Nel caso i PG dovessero trovarsi a Novastella, ricordate che il villaggio verrà rapito alle ore 23 di quel giorno.

Nota: Mi allontanano dal villaggio o dalla cripta. Attendete che i PG siano distanti (o un luogo adatto) e attivate normalmente il troubleshooting.

Nota2: Se i PG sono divisi, verranno catturati e ciascun gruppo riemergerà nel luogo in cui si trovava, omologo della Dimensione Z.

Pag: 37

L'ATTACCO PATATA (EVENTO)

[...] Risolvete la cosa con bonaria comprensione da parte di tutti i presenti.

L'evento va fatto anche se Surdok non è presente alla taverna. Qualora il bambino dovesse incontrare Surdok in altro luogo o, in altra situazione, almeno una volta fategli gridare "Attacco Patata".

Può succedere che alcuni giocatori si facciano accompagnare dal bambino al passaggio segreto e magari ricongiungersi con Surdok che era assente, fate ugualmente scattare l'evento.

Pag: 50

Aggiunta nota dopo dialogo con Full Metal lack

Nota: Se i giocatori hanno chiesto delle recenti sparizioni, fatevi consegnare la mappa, e segnate diverse x attorno alla Filanda, qualche x vicino al castello (vicino al tempio), vicino all'arena e spiegate che le molte altre sparizioni avvengono nei pressi di un villaggio fuori città. Deve risultare evidente che le zone più colpite sono quelle in prossimità della filanda e nei pressi del villaggio di Novastella. In caso di domanda sul perché del censimento e perché questo sia iniziato solo da qualche giorno, fate dire da qualunque soldato, che negli ultimi giorni le denunce sono aumentate e, per essere sicuri che qualche sciacallo non ne stia approfittando, le guardie verificano la sparizione.

Pag: 54

Aggiunto paragrafo dopo "I Maniaci (Evento):

IL PASSAGGIO SEGRETO

Un grata ai bordi del parco rivela un accesso al palazzo del marchese. La grata è stretta e buia. Nota: B.E. non è in grado di passarci, possono passarci. Ma George può lanciargli un incantesimo di rimpicciolire persone.

Pag: 58

Eliminata la descrizione delle sale del palazzo che inizia con [...] Appena entrati [...] Cominciare a descrivere il palazzo partendo dal paragrafo "Atrio".

Pag: 73

Dialogo con lo Sciamano (Cosa Sai dirmi di queste rovine?): Un tempo Novastella [...]

Diventa: (Cosa Sai dirmi di queste rovine?): Un tempo Novastella era un tempio dedicato alla dea Xenì e santuario della Confraternita, poi è diventata casa nostra.

Di conseguenza compare anche la domanda:

(Cos'è la Confraternita?): Era una setta che governava Elettra e il regno molti secoli fa, altro non so, ma in città qualcuno dovrebbe conoscerne la storia.

Dialogo con lo Sciamano, aggiunta domanda: (Chi era il bambino scomparso?): Non lo so, se non ricordo male era il figlio di un potente nobile, non so altro.

Pag: 80

Descrizione sala del portale: ciascuna di queste porte reca strani e misteriosi simboli CHE SEMBRANO GROSSI

PULSANTI e il marmo con cui sono costruite è di un nero molto intenso. Ciascuna delle porte pulsa di energia ed è impossibile datare un simile monumento; di certo l'aria che si respira in questa sala è pregna di magia.

Osservare i Sei portali: automatico: su ciascuno dei portali ci sono dei ~~simboli~~ **PULSANTI** (se hanno trovato la chiave) un solo portale porta simboli identici a quelli trovati dai PG. Gli altri sono simboli totalmente sconosciuti.

Pag: 93

Nel dialogo con lo Z-Sciamano: aggiungere i vari AAAAA e i gridolini che lo sciamano fa quando parla. lo sciamano è ancora sotto stress per via del rituale, la sua descrizione non cambia da quella nella dimensione normale.

Nel riquadro delle note dopo: [...] Se i giocatori, per diversi motivi, non sono al villaggio di Novastella, la descrizione precedente va letta tassativamente a ~~40min~~ **55MIN.** dalla fine del tempo.

Aggiunta nota nello stesso riquadro: Se Smerla non dovesse aver incontrato nessun PNG biondo con gli occhi azzurri, il nomade che li contatta avrà quelle caratteristiche.

Pag: Allegati

Allegato ALL_DenunciaFarese:

[...] Il giorno 22 Ida anno 343 **341**, Ufficio persone scomparse. [...]

Nota: l'allegato che consegnate ai giocatori è stato corretto.

Allegato ALL_Catasto:

Aggiunta la sesta villa mancante.

Nota: l'allegato che consegnate ai giocatori è stato corretto

Allegato ALL_ChieveNov

Aggiunto l'allegato della chiave della Porta del Diavolo, che si trova al villaggio di Novastella.

Regolamento per l'utilizzo del Liceo Classico Scientifico Isaac Newton

- ★ Ogni master e comaster è responsabile del decoro del locale ove arbitra: è garante del rispetto del presente regolamento nei confronti della squadra che sta arbitrando.
- ★ Dopo la chiusura della sessione della Domenica è necessario assicurarsi che il locale utilizzato sia ripristinato per il corretto uso scolastico ed in particolare:
 - Banchi e sedie devono essere riordinati (appenderemo in ogni aula una piantina con la disposizione originale di banchi e cattedre);
 - Saranno messi a disposizione appositi sacchi per l'immondizia, dove possibile è consigliato utilizzarli per buttare cartacce ed affini;
 - Deve essere data una spazzata al pavimento e se serve una passata di straccio; questa norma è ovviamente da intendersi in senso elastico: non si pretende una pulitura a specchio ma non devono rimanere tracce evidenti dell'utilizzo del locale.
- ★ E' **ASSOLUTAMENTE VIETATO** fumare all'interno della struttura del Liceo, è consentito nel cortile interno ed all'esterno del Liceo stesso.
- ★ E' **ASSOLUTAMENTE VIETATO** buttare mozziconi di sigaretta a terra a tale scopo saranno disponibili appositi posacenere.
- ★ E' necessario verificare che i giocatori/spettatori rimangano all'interno delle aree del Liceo adibite allo svolgimento della manifestazione, l'accesso al primo piano, sia del Liceo Classico che di quello Scientifico, è consentito solo agli organizzatori. Si possono concedere permessi (che devono essere esplicitamente richiesti) per recarsi al primo piano; nel caso in cui ve li chiedono, confrontatevi con Galahad o Morgana per ogni dubbio.

Operatività per lo svolgimento dei tornei

- ★ All'inizio di ogni turno di masterizzazione, chiedete al supermaster una copia degli allegati dell'avventura ed una copia del roster di valutazione.
- ★ All'interno del liceo, ogni partita si svolgerà in un'aula del piano terra del Liceo Scientifico. L'aula da utilizzare verrà concordata con il supermaster (le norme per l'utilizzo dell'aula sono riportate sopra).
- ★ Il roster deve essere compilato in ogni sua parte (il comaster è di molto aiuto in questo). Consigliamo di compilare la parte introduttiva mentre i giocatori leggono le schede. Fondamentale scrivere in modo chiaro nome/cognome/squadra e l'ID e la franchigia del giocatore.
 - MR: Macroregione della squadra (1) Valle d'Aosta - Piemonte – Lombardia (2) Trentino - Friuli – Veneto (3) Emilia-Romagna (4) Liguria - Toscana – Umbria (5) Marche - Lazio - Abruzzo – Molise (6) Campania - Basilicata - Puglia - Calabria – Sicilia - Sardegna
 - FR: Franchigia (chiedete al giocatore se è la squadra in cui di solito gioca in Campionato Gdr, se è il primo torneo per i Campionati della squadra segnate X a tutti)
 - ID: identificativo del singolo giocatore. E' formato da 11 caratteri con la formula MNCCCCDDDD dove M è la macroregione del giocatore (può essere diversa da quella della squadra), NN sono le prime due lettere del nome, MM sono le prime due lettere del cognome, e DDDDDD è la data di nascita in formato ristretto (2 cifre per il giorno, 2 per il mese e 2 per l'anno). Se si iscrivesse Diego Barbera, di Chivasso, nato il 24 maggio del 1973 il suo ID sarebbe 1DIBA240573
- ★ Il roster deve essere compilato da master e comaster subito dopo la fine della sessione di gioco (per non dimenticarvi nulla) e deve essere consegnato immediatamente al supermaster che provvederà ad inserirlo a PC per il calcolo delle classifiche.
- ★ In ogni caso, finita una sessione, vi chiediamo di dare priorità prima di tutto alla compilazione del roster, poi ad aiutare il supermaster (se ve lo chiede la domenica sera) e poi a riordinare il liceo (sempre la domenica sera).

- ★ Il torneo dura 4h15' ore (35' per la lettura schede). Il turno del mattino comincia alle 9:30 e dovrebbe finire alle 14:30 circa; il turno del pomeriggio comincia alle 15:30 e finisce alle 20:30 circa. L'ultima domenica il turno di gioco è dalle ore 10 alle ore 15:00. Vi chiediamo, nei limiti del possibile, di rispettare questi orari, soprattutto per garantire alla domenica una premiazione ad orari umani (altrimenti chi viene da lontano non ce la fa). C'è tempo per una breve pausa di 5 minuti in mezzo alle 4 ore di gioco (sigaretta o quello che volete), cercate però di non far sfiorare i giocatori.
- ★ La valutazione della sessione termina 4:15 ore dopo l'inizio della sessione di gioco (pause escluse, ma non esagerate). A quel l'avventura, per come è strutturata dovrebbe in ogni caso finire. Cinque/dieci minuti di spiegazione nel caso il gruppo non abbia capito nulla sono doverosi (al limite dopo aver compilato il roster), ma non dilungatevi troppo La domenica, per quanto possibile, vi chiedo di non sfiorare nei templi.
- ★ Il tempo per la pappa non è molto; abbiamo però il bar interno al liceo che semplifica non di poco il problema (chiedete ai logistici e cercheremo di portarvi il pranzo). Una delle soluzioni migliori (se mancasse tempo) è di mangiare un boccone mentre i giocatori del pomeriggio leggono le schede, incaricando il comaster (o il master, come preferite) di andare a prendere i panini.
- ★ Per qualsiasi problema tecnico sulle avventure e/o logistico chiamate il supermaster (Galahad/Elfoscuero) che sarà sempre in zona per qualsiasi problema.

Grazie



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]
 IntUizione [IU]

COME LEGGERE I PARAMETRI DI VALUTAZIONE



COMPORTAMENTO

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.

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).^[3]

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.

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.

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".^[4]

- 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.^[5] 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.^[6]
- CS2 Il giocatore riesce a costruire delle situazioni ad hoc non particolarmente originali in cui comunque mostra molto bene o bene il proprio personaggio.^[6]
- CS3 Il giocatore riesce a utilizzare le situazioni previste, mostrando discretamente il proprio personaggio.**^[7]
- 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.^[8]

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.^[9]

- 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 è 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 forzosamente 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 coinvolgere i giocatori in ombra.
[10]

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. [11]

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. ^{[12],[13]}

SENSO DELL'AVVENTURA

- E11 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.
- E12 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
- E13 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.
- E14 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.**
- E15 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.
- E16 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.
- E17 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

- I01 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.
- I02 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.
- I03 Il giocatore cerca di realizzare molto bene gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura.
- I04 Il giocatore cerca di realizzare bene o discretamente gli obiettivi che mostra di porsi per la risoluzione dell'avventura.**
- I05 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.
- I06 Non traspare alcun tentativo di realizzare gli obiettivi per la risoluzione dell'avventura.
- I07 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



SISTEMA DI VALUTAZIONE PER RBB –TEAM

Con il presente documento tracciamo le linee guida alla valutazione del torneo valido per il Campionato GDR RBB – Team. Lo scopo è quello di uniformare le valutazioni al **fine di ottenere una standardizzazione** dei voti che sia il più equilibrata possibile. Verranno discussi i punti fondamentali del Binario Barbiglio e i criteri con cui alcuni voti andranno inseriti che discostano dalla normale applicazione del sistema di valutazione, ma si adattano alle particolarità dell'avventura. Al fine di garantire una classifica che rispecchi quanto più fedelmente la resa in gioco, alcune procedure di valutazione verranno applicate durante il torneo. Di seguito riportiamo alcune regole di base che si augura tutti i master rispettino.

REGOLE DI BASE

1. Non sarà possibile visualizzare le classifiche parziali, né i risultati numerici di nessuna squadra. La sola persona autorizzata a farlo è il Super Master Diego Barbera.
2. Sarà possibile rivedere e/o correggere la propria valutazione solo in presenza del Super Master Diego Barbera, specificando il motivo della variazione. Il Super Master si riserva il diritto di avallare o di porre il veto sulla modifica.
3. In qualsiasi momento il Super Master Diego Barbera ha la facoltà di domandare spiegazioni sui voti ed effettuare, dopo aver concordato con i master in questione, eventuali cambiamenti.
4. Prima della pubblicazione delle classifiche, il Super Master Diego Barbera, ha la facoltà di richiamare a sé i master delle prime 10 squadre (i quali non sapranno in che posizione si trova la squadra che hanno masterizzato) per valutare la possibilità di eventuali cambiamenti alla classifica. Gli eventuali cambiamenti verranno certamente concordati con i master il cui roster è oggetto di modifica.
5. Il roster deve essere consegnato alla fine della sessione al Super Master incaricato. La valutazione non può essere fatta il giorno dopo, in caso di problemi chiedete aiuto agli altri master al fine di accelerare le operazioni di inserimento voti.
6. Il Super Master Diego Barbera ha la facoltà di delegare altre persone all'inserimento dei dati su foglio excel. Coloro incaricati di inserire i dati sono tenuti a mantenere il riserbo sull'andamento della classifica.
7. Andrea Barbera e Gianmarco Gaviglio, avranno facoltà di visionare le classifiche di cui saranno oscurati i nomi dei giocatori e della squadra per inserire il calcolo della soglia (una nuova procedura di calcolo della varianza prevista per il binario barbiglio 1.1).

N.B. *Non si tenta di limitare la discrezionalità del Master, ma di uniformare tutte le valutazioni.*

Qualità di Background (QB):

Consigliamo di cominciare la compilazione del roster da questo elemento. Importante è farlo, sicuramente, prima di compilare la VSP per i motivi che adesso spiegheremo.

Se osservate attentamente la qualità di background dei singoli personaggi noterete che sono indicate voci riguardanti i tratti caratteriali del personaggio.

Generalmente queste voci vengono valutate in VSP nella sezione di "Capire il carattere".

Al di là della scelta logica (si tratta di un modo diverso di adattare il binario barbiglio all'avventura) ci preme far notare che tutti gli elementi presenti in qualità di background, **non devono essere valutati in VSP**.

GEORGE PET-ARD

QUALITÀ DA LEADER

*Attenzione! Questa voce non è assolutamente legata alla reazione degli altri giocatori. Quando si legge: "fa rispettare le sue decisioni"; si intende che è perentorio sugli ordini: "Basta così, B.E. piantala, ho deciso così, Surdok vieni adesso basta, piantatela tutti, seguitemi, so io cosa fare – andiamo"; oppure si preoccupa di redarguire i compagni quando fanno qualcosa di stupido. E' possibile che il giocatore che interpreta George faccia questo, ma i suoi compagni non gli diano retta o insistano nel perseguimento dell'azione che George gli ha vietato. **Ciò non deve penalizzare chi interpreta George**, al massimo verranno penalizzati i suoi compagni.*

E' SEMPRE ALLEGRO E SOCIEVOLE, NON PERDE MAI LA CALMA (NO PASSIVO)

Si premia quel giocatore che comprende questo aspetto del carattere espresso nel background di George Pet – Ard nella frase: "Io personalmente non sono abituato a piangermi addosso, in tutto c'è un lato positivo: anche se adesso ho il muso, non smetto di sorridere amico mio. E' questo lo spirito!".

Le tre voci seguenti parlano di "Continuità", "Discontinuità" e "Non emerge".

*Per non emergere significa che il giocatore è pressoché passivo o non si preoccupa di incoraggiare i compagni nelle situazioni difficili o traspare in lui eccessiva preoccupazione. Emerge con continuità; significa che qualunque cosa accada, dalla situazione più drammatica, alla situazione più allegra, il giocatore non perde occasione per spronare i suoi compagni, sorridere, perdersi in frivolezze ecc. Il valore medio in questo descrittore è **"Emerge con discontinuità"**. Il primo valore è molto difficile da raggiungere, prevede un'attenzione continua al gioco e va dato solo se, effettivamente, il giocatore in ogni occasione ha mostrato questo lato del carattere. **Da dare con parsimonia.***

SMERLA

IN FONDO SONO UNA LADRA

E' quasi impossibile che Smerla non incontri qualche PNG, quando lo fa, ci si aspetta che sfrutti le sue abilità per ottenere qualche beneficio. Attenzione; non confondetevi con la qualità tecnica, per ottenere il massimo in questa voce non occorre sfruttare abilità come "raggirare", "raccogliere informazioni" ecc.

Sul background di Smerla è espressamente indicato che lei sfrutta la sua bellezza, le sue arti da seduttrice, la sua parlantina per ottenere ciò che vuole.

***Inoltre è lei stessa che si propone senza attendere che qualcuno la inviti a farlo.** Ovviamente questo principio non si applica in presenza di giovanotti biondi con gli occhi azzurri. Qui vale la regola, **lo fa sempre? O** vero ogni volta che c'è un nuovo PNG ci prova? (condizione essenziale per il voto massimo). Lo fa qualche volta? Non lo fa mai. Questa attività **non deve essere presa in considerazione in "Creare Situazioni"**. Il personaggio non crea nulla parlando o interagendo con i PNG in quanto è un'informazione lampante del background.*

SUGGERISCE DI UTILIZZARE GLI OGGETTI DI TRIPLE B

*Non ha importanza che Triple B sia presente oppure no come giocatore (è il quinto personaggio), **sarà sempre presente come PNG**. La sua carriola è citata a inizio avventura e lei parteciperà a tutte le azioni dei personaggi. In qualsiasi momento Smerla può curiosare nella sua Carriola e spingere ad utilizzare qualche suo oggetto.*

INVIA LA SUA TOPOLINA DA GEORGE

***Va inteso: la invia per stuzzicarlo.** Nell'ultimo play test è capitato che la topolina, inviata per scoprire se ci fosse gente al piano superiore dell'archivio del palazzo, s'imbattesse in George. Non è la stessa cosa. Si parla di un momento in cui Smerla sceglie volontariamente di inviare la topolina per giocare con George.*

MR. RBB

SFONDA LE PORTE O TENTA (GEORGE POTREBBE IMPEDIRGLIELO)

*Ricordate che B.E. esegue gli ordini di George e quindi non deve essere penalizzato se gli impediscono di sfondare le porte. Va premiato anche il tentativo. Ricordate inoltre che **non esistono porte aperte in Elètra**. Nel conto delle porte sfondate, non è da considerarsi la porta del rifugio ad inizio avventura..*

EMERGE LA SUA FOBIA PER LA MAGIA

*Un evento importante, ma spesso sottovalutato, è la reazione di B.E. **di fronte alla Porta del Diavolo**. Dovrebbe fare resistenza e rifiutarsi di entrare. Chi non coglie questo aspetto non può in nessun modo ottenere il massimo in questa voce.*



CORREGGE I TERMINI VOLGARI DEGLI ALTRI E DEI PNG

Ricordate che diversi PNG dicono alcune parolacce, in genere non più di due, per lo più Gennar e Dorian, ma qualora non venissero incontrati dai PG, fate dire qualche parolaccia anche agli altri PNG.

VOLUTAMENTE SI IMPEGNA A SBAGLIARE O A NON TROVARE I TERMINI PER UNA RIMA

Deve sbagliarle di proposito, non premiamo certo chi le sbaglia perché non in grado di farle.

Cosa fare in caso di dubbio sul fatto o non fatto? Questo vale anche per l'avanzamento atomico (AA). **In caso di dubbio assegniamo comunque il voto.** Non importa che sia corretto o meno, l'importante è che tutti si attengano sempre a questa prassi. Tuttavia, se per un singolo roster avete più di un dubbio, è il caso di parlarne con il Super Master e, eventualmente, organizzarsi meglio per la sessione successiva. Potrebbe essere di aiuto crearsi un foglio a parte con le voci che si ritengono più difficili da cogliere e segnalarle (di nascosto ai giocatori) quando si verificano.

Cosa significa "Ogni volta", "Qualche Volta", "Continuamente", "Dsicontinuo" ecc.

Occorre tracciare un sistema che sia valido per tutti. In linea generale si tenderà ad **essere molto fiscali quando si dovrà scegliere se dare il voto massimo o il voto intermedio**. Il voto massimo non dovrebbe lasciar adito a dubbi di sorta, se ve ne sono, vuol dire che non si è raggiunto lo scopo. Ciò differisce dal "fatto o non fatto", in quanto non sempre possiamo ricordarci perfettamente se un'azione è stata compiuta o meno. Qui parliamo di un atteggiamento. Un comportamento "Continuo" è lampante, **non lascia spazio a dubbi**, il giocatore dalla prima apparizione, all'ultima, si sforza di tener vivo questo aspetto. Non ci sono momenti di pausa o di distrazione.

Se è molto complesso prendere il voto massimo; invece si può scegliere di assegnare un voto medio quando il dubbio è tra il secondo o il terzo valore. Tra l'abbastanza e lo sporadico.

Ogni volta significa che non c'è occasione in cui l'azione prevista non venga compiuta. Non è plausibile che B.E. si dimentichi di sfondare una porta.

Valutazione Standard Personaggio (VSP)

Ci occuperemo adesso della VSP perché legata ai concetti espressi prima sulla qualità di background. A tal proposito consigliamo di leggere questo capitolo insieme alla descrizione dei selettori presente nel regolamento del barbiglio.

Ricordiamo inoltre; che quest'anno verrà utilizzata la versione del barbiglio 1.1 recentemente modificata dagli autori.

Una particolarità della nuova versione consiste **nell'evidenziazione dei valori medi di ciascuna voce**. Tali valori sono il punto di partenza per una corretta valutazione -sarà bene non sottovalutarli.

Alcuni di essi, tuttavia, possono essere stati abbassati in quanto si è ritenuto, in correlazione all'avventura in oggetto, che certi valori medi dovessero essere modificati di qualche punto.

STARE DENTRO IL GIOCO (SD)

Per quest'avventura è stato scelto di alzare il valore medio di un punto.

RBB – Team è un'avventura comica dal ritmo molto alto. Alcune scene sono paradossali e create al solo scopo di suscitare ilarità. La difficoltà di restare dentro il gioco durante tali scene è molto alta e questo vale sia per i master che per i giocatori. Dato che anche il master corre il rischio (ben venga qualche momento di divertimento) di uscire dal gioco, deve stare molto attento a valutare la presenza al tavolo dei giocatori.

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.

*Questi sono i primi tre selettori della voce "Stare dentro il gioco". A differenza del barbiglio standard, **il valore medio di questa voce è stato spostato da SD3 a SD2**. Quando parliamo di valore medio, intendiamo quel valore da assegnare a tutti i giocatori che, in linea di massima, mantengono una buona presenza di gioco. E' opportuno però ricordare che sebbene il valore SD2 sia un valore medio e facile da ottenere, **il passo tra questo e SD1 è di estrema difficoltà**, praticamente impossibile. Prima di darlo, val la pena consultarsi con il Super Master. Valutate attentamente se dare o meno voti inferiori a SD2, nel nostro caso equivale ad una penalità medio alta.*

PARTICOLARI SITUAZIONI IN CUI VALUTARE LO "STARE DENTRO IL GIOCO"

*Alcune situazioni sono fondamentali per questo selettore, se, come abbiamo detto, la tendenza è quella di non essere fiscali e di lasciar correre alcune battute, è anche vero che esistono momenti di gioco in cui l'uscita dal gioco **verrà sicuramente penalizzata**:*

- 1) Ogni volta che i giocatori interagiscono tra loro. E' molto facile che scappi qualche battuta a contatto con i PNG, ma non ci sono reali giustificazioni che questo avvenga **nelle parti in cui non c'è interazione con il master**.*
- 2) Al villaggio nella Dimensione Z, **mentre sono intenti a creare il piano di difesa del villaggio**. In genere i giocatori tendono a sottovalutare questo aspetto, ma la fase di creazione del piano, per quanto non possa sembrare, fa parte del gioco e non è ammessa l'uscita da esso*



Capire il Carattere

Veniamo ad una delle parti più complesse della valutazione. Questa voce **varia rispetto al normale utilizzo del binario barbiglio**, in quanto: come è stato detto per la qualità di background, gli aspetti caratteriali più importanti non verranno presi in considerazione in questo selettore. **Ricordiamo che gli aspetti caratteriali presenti in qualità di background non devono essere presi in considerazione in Capire il carattere.**

Prima di analizzare nel dettaglio le singole voci del selettore occorre specificare quali saranno **gli elementi caratteriali** che verranno presi in considerazione in questa voce.

Regole generali che valgono per ciascun personaggio:

in questa voce saranno predominanti le relazioni con gli altri personaggi chiaramente descritte nei background, inoltre sarà di fondamentale importanza l'interpretazione del cambio di personalità che avviene per ciascun personaggio all'interno della Dimensione Z. **Ciascuno degli allegati che consegnerete è da considerarsi parte del background.**

George Pet – Ard

Elementi principali

1. Nella Dimensione Z deve comprendere che è in atto una magia che altera la psiche delle persone rendendole più aggressive.
2. Nella Dimensione Z deve comprendere che la sua natura di gatto e uomo, lo protegge da tale alterazione.
3. Nella Dimensione Z deve sforzarsi di mantenere saldo il gruppo.

Elementi secondari

4. Fa riferimenti al seno di qualche donna.
5. Racconta aneddoti riguardanti il suo passato presenti nel bg. (più volte, una volta, mai)
6. Fa riferimenti riguardanti l'introduzione. (L'introduzione è obbligatoria e coloro che non l'hanno letta possono leggerla prima dell'avventura, sono previsti a tal proposito 15 minuti extra).

Rapporti con gli altri personaggi (*)

7. **Smerla** -> reagisce in maniera appropriata ai suoi giochi o, meglio ancora, si propone lui stesso per qualche grattatina o qualche coccola. Invia Smerla a cercare informazioni o gli affida il compito di tener Surdok fuori dai guai.
8. **Surdok** -> fa qualche occasionale riferimento sulla sua saggezza, gli ordina di curare B.E. se capita l'occasione.
9. **B.E.** -> si ricorda che i componenti degli incantesimi li ha il mezzorco, gli spiega con gentilezza o con un sorriso che non è il caso di sfondare le porte, non lo sgrida qualora dovesse farlo, di fronte alla sua fobia per gli incantesimi lo convince a proseguire.
10. **Triple B** -> è premuroso e dolce nei suoi confronti, se traspare un po' di senso di colpa per quel che le è successo è un'ottima cosa. Si aggiunge agli altri nel pregarla di usare la sua roba qualora accadesse.

(*) Sono chiaramente degli esempi, ma sono sempre legati al BG. Da valutare sia quando sono gli altri ad interagire con lui, ma soprattutto quando è lui a prendere l'iniziativa. Ricordate che non si valuta in questo caso la situazione che si crea, ma solo il rapporto con gli altri personaggi. Importante, **altrimenti si rischia la ridondanza con il selettore "Creare situazioni"**.

Smerla

Elementi principali

1. Nella Dimensione Z deve comprendere all'arrivo del primo allegato che si sta annoiando e agire di conseguenza.
2. Nella Dimensione Z all'arrivo del secondo allegato deve comprendere che si sta annoiando e pensare di mettere un po' di zizzania nel gruppo, ma attenzione. Non deve farlo, a meno che George non sia assente o distratto.
3. Al terzo allegato nella Dimensione Z deve aver compreso di aver perso parte delle sue inibizioni (raro che si arrivi al terzo allegato).

Elementi secondari

4. Si ferma, fa un monologo o scrive sul suo diario interrogandosi sulla sua timidezza con gli uomini.
5. Racconta aneddoti riguardanti il suo passato presenti nel bg. (più volte, una volta, mai)
6. Fa riferimenti riguardanti l'introduzione. (L'introduzione è obbligatoria e coloro che non l'hanno letta possono leggerla prima dell'avventura, sono previsti a tal proposito 15 minuti extra).

Rapporti con gli altri personaggi (*)

7. **George** -> Attenzione, lo stuzzicare e la topolina non vanno conteggiati. Emerge la fiducia e la stima nei confronti del capo.
8. **Surdok** -> lo tiene lontano da B.E., lo recupera se scappa e da di matto, gli parla assieme, cerca di rassicurarlo. (Questo valore è legato molto a ciò che farà Surdok, quindi devono essere premiate tutte le azioni in cui è Smerla a prendere l'iniziativa).
9. **B.E.** -> può ricordargli, discutere sulla sua paura per gli incantesimi, fare riferimento a qualche bambino e al suo modo di fare con essi, può procurargli della roba, magari senza che questi gliela chieda esplicitamente o proporsi per farlo.
10. **Triple B** -> per Smerla non ci sono elementi di valutazione in tal senso, in quanto il rapporto più importante (l'utilizzo dei suoi oggetti) è già presente in qualità di background e gli altri elementi sono troppo liberi da poter essere classificati.

(*) Non è detto che i rapporti con gli altri PG o gli elementi secondari siano evidenti e chiari per tutti, non ha importanza è un fattore che vale per chiunque giochi quel ruolo.

Surdok

Elementi principali

1. Rapporto con la Grande Patata: la pazzia di Surdok deve portarlo ad un ricongiungimento con la patata, ma questo non vuol dire che basta leggere la pergamena per soddisfare questo requisito. Se il giocatore facesse dei ragionamenti in merito o desse prova di aver compreso il tutto, allora andrebbe bene. Per esempio "Mi spiace grande patata, non sapevo che tu e il tuo popolo foste soggetti a simili torture". "Ho ucciso tante patate nella mia vita ora capisco l'errore". Nell'ultimo play test questo aspetto è stato colto e reso, da parte del giocatore, con la commozione e le lacrime.
2. Se facesse il pazzo per tutta la partita non avrebbe capito appieno il background, dovrebbe in certi momenti far emergere la sua saggezza.

Elementi secondari

3. Racconta aneddoti riguardanti il suo passato presenti nel BG. (più volte, una volta, mai)



4. Fa riferimenti riguardanti l'introduzione. (L'introduzione è obbligatoria e coloro che non l'hanno letta possono leggerla prima dell'avventura, sono previsti a tal proposito 15 minuti extra).
- Rapporti con gli altri personaggi**
5. **George** -> Irrilevante, dovrebbe comunque rispettare i suoi ordini (tendenzialmente: penalizzate una completa indifferenza o una totale insubordinazione).
6. **Smerla** -> se emergesse che lei lo ama anche se non lo accetta sarebbe una nota positiva.
7. **B.E.** -> gli elementi più importanti sono già conteggiati in qualità di background.
8. **Triple B** -> dovrebbe interessarsi alla sua non morte, fare domande, tentare di corteggiarla e, come per Smerla, non sarebbe male se esprimesse chiaramente che anche lei lo ama.

(*) Surdok è un personaggio complesso, non meravigliatevi se il suo "Capire il carattere" risulti essere meno corposo di quello degli altri personaggi.

B.E.

Elementi principali

1. Nella Dimensione Z deve comprendere all'arrivo del primo allegato di essere annoiato e di voler tirare un po' le mani.
2. Nella Dimensione Z all'arrivo del secondo allegato deve comprendere che si sta annoiando e pensare di dare capocciate al muro implorando George di combattere, se attaccasse senza motivo Surdok, sarebbe da penalizzare.
3. Al terzo allegato nella dimensione Z deve aver compreso di aver voglia di combattere, di voler picchiare Surdok, ma solo se in assenza di George o quando questi è distratto (raro che si arrivi al terzo allegato).

Elementi secondari

4. Si ferma, fa un monologo pensando alla sua vita nell'RBB - team.
5. Racconta aneddoti riguardanti il suo passato presenti nel background. (più volte, una volta, mai)
6. Fa riferimenti riguardanti l'introduzione. (L'introduzione è obbligatoria e coloro che non l'hanno letta possono leggerla prima dell'avventura, sono previsti a tal proposito 15 minuti extra).

Rapporti con gli altri personaggi

7. **George** -> Lo protegge dagli sfottò di Smerla, obbedisce ai suoi ordini, si fa convincere a resistere alla magia o a farsi curare da Surdok ecc.
8. **Surdok** -> Cerca di picchiarlo o chiede di picchiarlo in ogni occasione, si infuria con lui ecc.
9. **Smerla** -> Le chiede di procurarle qualcosa, la rimprovera per non aver ancora figliato ecc.
10. **Triple B** -> Fa qualche riferimento a proposito delle qualità di combattente di B.E. Guarda nella sua carriola o si interroga sugli oggetti di triple b, qualora ne utilizzasse qualcuno non si curerebbe di distruggerlo

Triple B

Elementi principali

1. Nella Dimensione Z si mostra addolorata e apatica.
2. Nella Dimensione Z le sue rime o le sue parole hanno toni più cupi e austeri.
3. Nella Dimensione Z smette di declamare quando parla (ovviamente vale solo se nel corso della partita ha mostrato di comprendere questo aspetto parlando a voce alta di tanto in tanto).

Elementi secondari

4. Parla dell'amore e della sua visione della vita o di argomenti pladineschi.
5. Racconta aneddoti riguardanti il suo passato presenti nel background. (più volte, una volta, mai)
6. Fa riferimenti riguardanti l'introduzione. (L'introduzione è obbligatoria e coloro che non l'hanno letta possono leggerla prima dell'avventura, sono previsti a tal proposito 15 minuti extra).

Rapporti con gli altri personaggi

7. **George** -> E' il grande e amato amico capo gatto, obbedisce ai suoi ordini, eventualmente ,se ci fosse l'occasione, ricorderebbe di non discutere gli ordini del capo.
8. **Surdok** -> Cerca di evitarlo o insulta la sua pazzia. (Ovviamente deve evitarlo di proposito, anche se lui è apatico e non interagisce con lei).
9. **Smerla** -> Le fa presente che è ancora immatura, che alcuni sui metodi non sono proprio consoni ad una donna, all'occorrenza, qualora si utilizzasse qualcosa di suo, dovrebbe lamentarsene, ma poi farsi convincere.
10. **B.E.** -> Fa qualche riferimento a proposito delle qualità di combattente di B.E. Gli rammenta che gli distrugge sempre la roba (non quando effettivamente prendono in prestito la sua roba), lo loda per la suo buon cuore ecc.

Questi sono gli elementi fondamentali per comprendere e valutare in maniera corretta questa voce. Ora passiamo ai selettori e stabiliamo una linea guida per esse:



CAPIRE IL CARATTERE (CC)

CC1: Il giocatore rende alla perfezione ogni aspetto e ogni sfumatura (anche minima) del carattere del personaggio.

Significa cogliere **tutti e ripeto tutti** gli elementi che abbiamo indicato sopra. Ogni aspetto nella Dimensione Z, ogni elemento secondario, ogni singolo rapporto con ciascuno dei personaggi.

A conti fatti, quando possiamo assegnare questo valore? **Praticamente Mai** Probabilmente se uno stesso autore giocasse l'avventura, non riuscirebbe ad ottenere tale punteggio.

CC2: Il giocatore rende ogni aspetto del carattere del personaggio anche se ne trascurava qualche sfumatura.

Anche il CC2 è quasi impossibile da prendere, consideriamo però che è possibile prenderlo **se almeno l'80% degli elementi indicati** viene colto. Resta però un valore davvero difficile da prendere. Non dimenticate che questi sono già di per sé gli aspetti secondari del background, quindi per definizione più difficili da cogliere, coglierli tutti? Improbabile.

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.

Almeno un paio di elementi per categoria: Elementi principali, Elementi secondari, Rapporti con altri personaggi, devono essere colti per ottenere questo voto. E' un voto prendibile, ma molto alto. Diciamo che i migliori giocatori possono ambire a prendere questo voto, anche se è molto difficile.

CC4: Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso bene a meno di un errore clamoroso e/o di diversi aspetti trascurati.

Condizione necessaria per CC4 è che si sia colto in maniera molto efficace almeno 1 aspetto delle categorie: Elementi principali e elementi Secondari e almeno due elementi riguardanti il rapporto con gli altri personaggi.

CC5: Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati appena sfiorati.

Possibile ed è un valore medio buono, se si coglie almeno un elemento per ciascuna categoria, anche se superficialmente.

CC6: Ciò che delinea il carattere del personaggio è stato reso ma gli altri aspetti, secondari o più profondi, sono stati pressoché ignorati.

E' il nostro valore medio, in genere lo si ottiene se viene ignorata una delle tre categorie. O alcuni elementi vengono fraintesi o completamente stravolti.

Ad esempio B.E. attacca Surdok o rifiuta di eseguire gli ordini di Pet – Ard nella Dimensione Z prima del quarto allegato.

CREARE SITUAZIONI (CS)

Una piccola nota, se un personaggio **crea delle situazioni basandosi sugli oggetti del suo inventario, questi dettagli andranno calcolati in qualità tecnica e non in creare situazioni.** Questa condizione deve essere sempre applicata nel momento in cui l'oggetto, preso dall'inventario, è funzionale alla situazione. La domanda che mi devo porre è: "Il personaggio può eseguire quell'azione anche senza l'oggetto?" Se la risposta è sì, allora valutiamo tutto in creare situazioni, se invece l'oggetto è necessario o, addirittura, il protagonista della situazione che si vuol creare, verrà valutata la qualità tecnica.

Ecco un esempio di alcune situazioni che meritano un voto di CS2.

I maniaci al parco passano e mostrano le pudenda a Surdok, Surdok si spoglia e comincia ad inseguire nudo i maniaci. Smerla si apparta per sistemarsi il trucco e da sola si ripete: "Quanto sono bella, quanto so figa, so brava, so a mejo ecc."

B.E. costruisce, per darlo ad un bambino, una bambolina a forma di chierico a cui è possibile staccare la testa (siamo al limite del CS1 in questo caso).

Triple B, vista la folla al mercato, si mette in mezzo a loro e comincia a raccontare una storia.

George Pet – Ard al di fuori delle situazioni create a tale scopo, prende qualche oggetto e ci gioca come farebbe un gatto.

Sarà difficile in quest'avventura crearsi delle situazioni ad hoc totalmente originali, l'equipaggiamento, i dettagli nel background e nell'introduzione possono forviare, in caso di dubbio raccontare la scena al Super Master e farsi suggerire. Per ottenere CS2 occorrono almeno due situazioni davvero convincenti.

RESA DI UN PERSONAGGIO TONDO (RT)

Annoso problema, cerchiamo di risolverlo. Il valore medio di resa di un personaggio tondo è RT4 ovvero: Il giocatore mantiene solo per una parte della partita pochi atteggiamenti che riescono a rendere vivo il personaggio.

Quindi per un'avventura di questo tipo, assegneremo **RT1 a Jim Carry mentre interpreta "The Mask", RT2 a Marlon Brando ne "Il padrino" e RT3 ai i comuni mortali molto bravi.**

A parte gli scherzi, questa voce altera la classifica in maniera determinante, **ottenere un uno in questa voce è un passo per la vittoria**, assegnatelo con cura se dovete, ma se fosse possibile, consultatevi prima con il Super Master.



QUALITÀ TECNICA

In questa avventura il ruolo della qualità tecnica non sarà marginale. In linea di principio ciascuna azione che **mette in risalto il personaggio a partire dagli elementi presenti nella scheda del personaggio**, andrà valutata in questo settore. Le schede dei personaggi di questa avventura sono particolari, presentano al loro interno informazioni e **oggetti inseriti appositamente per suscitare ilarità**. Siccome in Creare Situazioni abbiamo escluso tutto ciò che parte dagli oggetti della scheda e, di conseguenza, dalle abilità e dagli incantesimi dei personaggi, qualora i personaggi creassero situazioni tramite essi, **andranno premiati in qualità tecnica**.

L'obiettivo però è quello di concentrarsi sulle azioni che creano ruolo anche in questo frangente, per questo motivo, stabiliamo **delle gerarchie di importanza sugli elementi della scheda**.

Oggetti dell'inventario, avranno un peso ai fini della valutazione che varia tra il **70% e l'80%** del voto complessivo. **Abilità e incantesimi dal 10% al 15%**, **combattimento dal 5 al 10%**.

In pratica verranno premiati quei giocatori che creeranno situazioni di gioco attraverso gli oggetti che hanno a disposizione.

BE che consulta il suo abbecedario, Smerla che si trucca con lo specchio, Surdok che prende il pupazzo di Darth Fener, George che usa in modo particolare il sonaglio degli incantesimi o il collare anti zecche.

Si richiede grande attenzione ai master, siccome abbiamo diviso creare situazioni e qualità in questo modo, sarà fondamentale non premiare la stessa situazione sia in qualità tecnica che in creare situazioni.

Proprio per questo motivo, ogni volta che si fa riferimento alla propria scheda del personaggio, non rientriamo più nella sezione di creare situazioni.

Per le voci rimanenti c'è poco da dire, considerate il valore medio e rendetevi conto che se il valore medio dista dal valore massimo di 4 o 5 posizioni un motivo ci sarà.

Elaborazione delle Informazioni (EI) e Intuizione (IU), sono valori determinanti per determinare la classifica finale.

Ottenere EI e IU, **significa aver compreso tutti i retroscena dell'avventura ed essersi mossi con ordine in ogni circostanza**, senza mai un'idea non coerente con gli elementi acquisiti.

Avanzamento Atomico (AA)

Poche note e riguardano il cosa fare in caso di dubbio.

Se ci fosse dubbi su un settore che prevede il "fatto o non fatto"; anche qui sceglieremo di assegnare comunque il valore.

E' ovvio che non sarà possibile assegnare il punto ogni volta che si ha un dubbio, ci si aspetta che per l'intero Roster non ve ne siano più di due.

Stabiliamo che per i primi due dubbi si assegnerà il punto, per i dubbi successivi non sarà possibile farlo.

Notate che nelle sezioni che riguardano l'utilizzo degli oggetti a Novastella è presente un +10%. Ciò significa che dopo aver calcolato quanti oggetti speciali o standard sono stati utilizzati, dovrete aggiungere un coefficiente di +10.

Questo bonus è assegnato perché è molto probabile dimenticare di segnare qualche oggetto che, tuttavia, i giocatori hanno menzionato.

Alla fine del Roster c'è una sezione che riguarda prevalentemente il piano a Novastella, ricordo che salvo finale negativo, tutte le squadre parteciperanno all'assedio coordinando i lavori. La sezione che riguarda l'assedio serve fondamentalmente a stabilire la squadra vincitrice del premio: "La migliore difesa", un premio speciale creato appositamente per quest'avventura, ma inciderà comunque nell'avanzamento complessivo.

Sezione: **La migliore difesa (Sinergie)**

Ciascun personaggio, esclusi Surdok e TripleB, possiede delle caratteristiche particolari che lo rendono idoneo a certi tipi di lavori. Il piano di difesa non deve essere solo un elenco di azioni, ma dovrebbe creare gioco, con Pet - Ard che coordina i lavori, B.E. che si occupa delle macchine d'assedio o di tutto quel che riguarda il legno e le costruzioni, Smerla deve fiondarsi sui fuochi d'artificio e creare qualcosa. Il gruppo può introdurre nel piano gli abitanti di Novastella, coinvolgere le patate affinché, oltre alle azioni previste, diano supporto in altri frangenti e così, via. In sinergie si valuta proprio come il gruppo lavora alla creazione del piano. L'azione media in questo frangente vedrà il gruppo chino sull'inventario a dire "facciamo così, facciamo colà", ma non ci sarà vera interazione con l'ambiente circostante.

Sezione: **Efficacia del piano:**

Il piano è ben coordinato, vengono coinvolti gli abitanti, difese, attacco ecc. tutti partecipano

- 1) **Adoro i piani ben riusciti:** voto da assegnare alle squadre il cui piano tiene in considerazione patate, abitanti, difese, attacco. Per ottenere questo voto occorre anche che il piano sia coerente e ben congeniato, che una volta salvata la prima fila di umani, questa sia subito messa a lavoro, anche se crea situazioni ridicole o grottesche. Premiata in questo frangente l'originalità dell'azione di comando. Attenzione però, questa voce valuta l'aspetto generale del piano.
- 2) **Così lavora l'RBB - team:** se nell'elaborazione del piano viene tralasciato uno di questo elementi: patate, abitanti, difese, attacco, assegniamo questo voto. Nell'assegnazione di questo voto, tuttavia, occorre valutare come nel primo caso la coerenza e la struttura del piano. Se è ben congeniato o originale, assegniamo il voto.
- 3) **Che culo!** E' il valore medio, non vengono rispettate le condizioni dei valori 1 e 2, ma è evidente il tentativo di creare un piano efficace.
- 4) **Che facciamo li uccidiamo?:** nessun elemento viene preso in considerazione e i giocatori sono in balia degli eventi e non si propongono per quasi nulla.

Si sbarazzano agevolmente delle fila di progenie infernale?

- 1) **In maniera geniale con azioni degne del generale Gat-Patton:** l'azione del piano è mirata a: salvare la fila di umani, eliminare i mostri, colpire Farese, difendere il villaggio. Questo elemento fa riferimento alle azioni che si compiono per eliminare le fila della progenie infernale. Se l'azione è strategicamente molto pulita, originale e ben congeniata, assegniamo questo valore. Qui viene premiato l'aspetto strategico più che quello di forza.
- 2) **Io intanto spacco tutto, azione degna di un Panzer di Sfondamento:** premesso che nessuna azione rivolta alla progenie infernale interagisce anche con la prima linea, qui consideriamo i piani poco puliti, con esplosioni, arieti e tutto quello che, in condizioni normali, mette in pericolo la prima linea o gli uomini preposti alla difesa. Se George mandasse i cittadini di Novastella a combattere, questa sarebbe da considerarsi in questo valore.
- 3) **Se giocaste un po' più ad Axis e meno a Villa Paletti:** come per il criterio precedente, si percepisce lo sforzo di elaborare un piano come si deve, ma questo risulta essere, banale, poco efficace e privo di originalità.
- 4) **Anche i puffi avrebbero saputo fare di meglio:** vale per chi è in balia degli eventi e non cerca di mettere nulla di suo alla creazione del piano.

Il loro piano investe anche Lord Farese

- 1) **Adesso ti corco di mazzate:** è difficilissimo, pratica questo voto si assegna a chi crea un piano talmente perfetto che l'azioni coinvolgono Farese, tanto da costringerlo ad entrare nel villaggio prima del previsto. Attenzione, la frase: "Stupido Moccioso", per valere deve essere utilizzata allo scopo e solo a quello, di costringere Farese ad Entrare nel villaggio, perché si è compreso che questo è l'unico modo per vincere. Quindi è possibile sfruttare la frase in questo frangente, che potrebbe costringere



Farese ad Entrare nel villaggio prima del previsto, ma se alla base non c'è la consapevolezza che per vincere occorre farlo entrare nel villaggio, allora assegniamo qui il voto, ma non lo assegneremo nella sezione Assedio.

- 2) **Ehi tu porco levale le mani di dosso:** banalmente, se nella creazione del piano viene coinvolto anche Farese, cioè qualcosa gli viene lanciato contro o viene coinvolto nella battaglia, assegniamo il voto.
- 3) **Chi è Farese?:** se durante lo scontro, prima che si sia rimasti da soli contro di lui, Farese viene ignorato.

Resta solo il mega cattivone e adesso?

- 1) **Dai George siamo tutti con te:** varie ipotesi, George da vita ad un duello di magia con Farese, il gruppo esce fuori e attacca in maniera efficace coordinando i movimenti e le azioni. Nota; questo valore va assegnato anche alle squadre che hanno capito che per vincere devono far entrare Farese nel villaggio e lo chiamano subito "Stupido Moccioso".
- 2) **C'è rimasto solo il carro di triple B, tiriamoglielo addosso:** l'azione è quella standard, non c'è coordinazione, le azioni si susseguono in maniera piatta e caotica.
- 3) **Meglio telare:** da assegnare alle squadre che restano praticamente passive per il corso della battaglia

Ricordate che in questa sezione è obbligatorio assegnare un voto per ogni selettore.

Infine rimane la sezione **Bonus Vari:** è solo coreografica, mettete un paio di x a caso.