

# **Sistema di Valutazione**



## Indice

Indice .....	1
Le categorie della valutazione .....	1
Categoria: Buon Gioco.....	1
Voce: Correttezza .....	1
Elemento 1: Onestà (Singolo).....	2
Elemento 2: Rispetto per gli altri giocatori e per il DM (Singolo).....	2
Elemento 3: Rispetto per il DM (Singolo).....	3
Elemento 4: Puntualità (Squadra) .....	3
Voce: Partecipazione .....	3
Elemento 5: Presenza costante al tavolo (Singolo) .....	4
Elemento 6: Attenzione e coinvolgimento (Singolo) .....	4
Menzione per la il Buon Gioco (Squadra) .....	4
Categoria: Qualità Tecnica .....	5
Voce: Tattica.....	5
Elemento 7: Efficacia nelle relazioni sociali (Singolo) .....	5
Elemento 8: Efficacia nella raccolta di informazioni e indizi (Squadra).....	6
Elemento 9: Efficacia nell'affrontare scontri e combattimenti (Squadra) .....	7
Elemento 10: Efficacia nella collaborazione tra PG (Squadra).....	7
Voce: Approccio alla progressione .....	8
Elemento 11: Approccio alla progressione (Squadra) .....	8
Elemento 12: Intuizione, improvvisazione (Singolo) .....	8
Voce: Competenza nelle regole.....	9
Elemento 13: Competenza nelle regole (Singolo) .....	9
Menzione per la Qualità Tecnica (Squadra) .....	9
Categoria: Interpretazione .....	9
Voce: Caratterizzazione .....	10
Elemento 14: Approfondimento vs stereotipo (Singolo).....	10
Elemento 15: Coerenza rispetto al background (Singolo) .....	11
Elemento 16: Dinamiche di gruppo originali e non stereotipate (Squadra) .....	11
Elemento 17: Dinamiche di gruppo coerenti con il background (Squadra).....	12
Elemento 18: TODO Capacità di "chiamarsi" in gioco gli uni gli altri (Squadra) .....	12
Voce: Immedesimazione.....	12
Elemento 19: Capacità di non confondere info giocatore e info PG (Singolo) .....	13
Voce: Interazioni con PNG.....	13
Elemento 20: Relazioni esterne con i PNG coerenti e non banali (Squadra).....	13
Menzione per l'Interpretazione (Squadra).....	14
Categoria: Avanzamento .....	14
I pesi relativi delle categorie .....	14
Acronimi e definizioni .....	15

## Le categorie della valutazione

La valutazione delle squadre si effettua sulla base di quattro categorie fondamentali:

1. Buon gioco
2. Qualità Tecnica
3. Interpretazione
4. Avanzamento

Ciascuna di queste categorie è suddivisa in voci, che a loro volta sono composte di elementi. Si è cercato di creare categorie, voci ed elementi che fossero il più possibile scorrelate tra di loro. Questo significa che – almeno in teoria – è possibile prendere il massimo in un elemento ed il minimo in un qualsiasi altro.

Nel seguito di questo capitolo sono descritte in dettaglio le categorie, le voci e gli elementi da cui sono costituite. Alcune di queste voci sono valutate per l'intera squadra, mentre altre sono diverse per il singolo giocatore, come spiegato nella descrizione delle stesse.

Nelle descrizioni delle singole valutazioni si è cercato di ricalcare perfettamente il contenuto della scheda di valutazione. In generale, le abbreviazioni usate in seguito sono le seguenti:

- B. Benissimo
- b. Bene
- m. Male
- M. Malissimo

Considera che il nome utilizzato per identificare la valutazione è puramente indicativo. Infatti ciascuna di queste valutazioni ha una specifica descrizione nel seguito del documento; la descrizione è utilizzata per dare ai DM una descrizione più o meno specifica di che tipo di comportamenti vanno premiati e quali vanno invece considerati meno adatti. I DM dovrebbero confrontare le proprie squadre e giocatori con la descrizione di ciascuna voce piuttosto che con le etichette astratte del voto (bene, benissimo, ecc).

In alcuni casi, appaiono solo due voci M e B: in tal caso la suddivisione è ancora più semplice e si intende essere la seguente:

- B. Bene
- M. Male

### **Categoria: Buon Gioco**

Il Buon Gioco intende valutare il fair play dei giocatori. Il fair play è assai diffuso tra i giocatori di D&D, che di solito partecipano ai tornei per divertimento e con uno spirito agonistico non esasperato.

Ci si aspetta dunque che le valutazioni positive in questa categoria siano la norma, specie in Correttezza e Partecipazione, dove le differenze di punteggio saranno per lo più determinate da penalizzazioni per mancanze dei Giocatori.

Tutti gli elementi di questa categoria sono da considerarsi delle penalità rispetto al resto delle voci e sono, in effetti, sottrattive sul totale.

Il Buon Gioco è diviso nelle seguenti voci:

1. Correttezza
2. Partecipazione
3. Coesione di squadra e spirito di gioco

### **Voce: Correttezza**

La Correttezza intende valutare se i giocatori hanno compiuto qualche gesto contrario al fair play o alla buona educazione. Questa voce si applica al giocatore e non al personaggio: i rapporti tra personaggi sono valutati nelle voci di Interpretazione e non devono essere considerate qui.

La Correttezza è sottrattiva perché è pensata come una penalità per squadre con comportamenti scorretti, piuttosto che come premio per le squadre corrette.

Questa voce si divide nei seguenti elementi:

1. Onestà
2. Rispetto per gli altri giocatori e per il DM
3. Puntualità

### **Elemento 1: Onestà (Singolo)**

*Questo elemento intende penalizzare giocatori che si sono comportati in modo formalmente scorretto, nascondendo il tiro di dado al master, sbirciando oltre lo schermo del DM, in generale tenendo un comportamento volto a favorire in modo sleale la propria squadra o il proprio PG.*

Questo elemento è valutato per singolo giocatore. Le opzioni possibili sono:

- B. Il giocatore è corretto su tutta la linea, non bara mai, non sbircia dietro lo schermo del DM, non tenta di cercare scappatoie interpretando le regole in modo corretto anche nelle situazioni più sgradevoli o negative per il proprio PG.
- M. Il giocatore è stato sorpreso un paio di volte mentre teneva comportamenti scorretti, quali barare sul tiro di dado, forzare le regole a proprio vantaggio.

Nel caso in cui il giocatore sia sistematicamente scorretto, sbirci oltre lo schermo del DM, nasconda il tiro di dado, interpreti maliziosamente le regole a proprio favore - o a sfavore dei PNG, il DM è tenuto a sottolineare questo comportamento particolarmente scorretto spiegando nella scheda che cosa esattamente è andato male.

Questa voce intende penalizzare tutti i giocatori che si comportano male durante la sessione. Ci si aspetta che praticamente tutti ricadano nella valutazione B, ma qualora non succedesse ci sembra giusto penalizzare questi giocatori.

Qui le valutazioni sono due più una e non si vuole suddividere ulteriormente per discriminare nettamente tra gli "onesti" ed i "disonesti".

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Coloro che ricadono nella valutazione M, invece, riceveranno una penalità. Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, il negativo è pesato per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

Se il DM riscontra dei comportamenti così negativi da dover essere segnalati, in fase di discussione con i DM può venire aggiunta una ulteriore penalità arbitraria.

### **Elemento 2: Rispetto per gli altri giocatori (Singolo)**

*Questo elemento intende penalizzare giocatori che hanno trattato male e contestato i propri compagni di squadra in modo gratuito o al fine di favorire il proprio personaggio o le proprie idee.*

Questo elemento è valutato per singolo giocatore.

- B. Il giocatore è sempre corretto, rispetta i propri compagni in qualunque situazione, anche in quelle più problematiche. Il giocatore tenta di appianare ogni eventuale questione in pieno accordo con lo spirito del gioco.
- M. Il giocatore non rispetta in modo evidente uno o più compagni di gioco, discutendo su questioni che potrebbero essere appianate, non consentendo il normale fluire del gioco, sia questo fatto gratuitamente che allo scopo di avvantaggiare il proprio PG.

Da notare che le discussioni citate in precedenza si intendono "off-game" e non devono in alcun modo comprendere eventuali comportamenti del personaggio. Si tratta puramente di azioni del giocatore fatte fuori dal gioco e che vanno pesate dal DM tenendo in considerazione le differenze caratteriali e di atteggiamento.

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Invece coloro che ricadono nella valutazione M, invece riceveranno una penalità. Si noti che essendo questa

valutazione per singolo giocatore, il negativo è pesato per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

### **Elemento 3: Rispetto per il DM (Singolo)**

*Questo elemento intende penalizzare giocatori che hanno trattato male e contestato il DM in modo gratuito o al fine di favorire il proprio personaggio o la propria squadra.*

Questo elemento è valutato per singolo giocatore.

- B. Il giocatore è sempre corretto, rispetta il DM e le sue decisioni, non discute in modo sterile sull'interpretazione delle regole e tenta di appianare ogni eventuale questione in pieno accordo con lo spirito del gioco.
- M. Il giocatore discute e questiona in modo poco costruttivo le decisioni del DM, riguardo alle regole, alla conduzione dell'avventura o a quant'altro si presenti durante i momenti più critici della sessione di gioco, fino a rendere difficile la conduzione della avventura.

Da notare che anche in questo caso le discussioni citate si intendono "off-game" e non devono in alcun modo comprendere eventuali comportamenti del personaggio.

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Coloro che ricadono nella valutazione M, invece riceveranno una penalità. Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, il negativo è pesato per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6). Si noti che questa voce pesa di più della precedente perché si considera più negativo contrastare il DM piuttosto che i propri compagni di squadra dato che questo può arrivare a rendere molto più complicato lo svolgimento della avventura.

### **Elemento 4: Puntualità (Squadra)**

*Questo elemento intende penalizzare giocatori e squadre che si siano presentati in ritardo alla sessione di torneo, senza aver avvertito l'organizzazione.*

Questo elemento è valutato per squadra.

- B. La squadra arriva in orario al torneo, oppure avvisa per tempo l'organizzazione del proprio ritardo, oppure il ritardo è contenuto e viene gestito riducendo opportunamente il tempo di preparazione.
- M. La squadra arriva in ritardo senza avvertire e l'avventura non può iniziare in tempo.

Essendo una voce valutata per squadra, necessariamente una squadra con un giocatore molto ritardatario verrà giudicata negativamente nella sua interezza.

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Invece coloro che ricadono nella valutazione M, invece riceveranno una penalità. Non si ritiene necessario pesare ulteriormente questa voce perché la squadra che arriva in ritardo solitamente si trova già il tempo di gioco ridotto proporzionalmente e quindi ha più difficoltà a ottenere punteggi alti in Interpretazione e Avanzamento.

### **Voce: Partecipazione**

*La partecipazione intende valutare il grado di attenzione e di coinvolgimento del giocatore durante la sessione. Da notare che questa voce si applica al giocatore e non al personaggio. Sono giudicati negativamente atteggiamenti come l'allontanarsi dal tavolo da gioco senza motivo, continue e ripetute distrazioni dovute ad elementi esterni quali le persone intorno oppure i telefonini.*

La Partecipazione è di nuovo una Voce sottrattiva: è pensata come una penalità per squadre con comportamenti scorretti, piuttosto che come premio per le squadre corrette. La valutazione di Partecipazione incide di meno sul totale rispetto a quella di Correttezza perché

riteniamo che comunque giocatori poco presenti al tavolo o poco coinvolti otterranno punteggi più bassi di Interpretazione e Avanzamento.

Questa voce è valutata per singolo giocatore. Si divide nei seguenti elementi:

1. Presenza al tavolo
2. Attenzione e coinvolgimento

### **Elemento 5: Presenza costante al tavolo (Singolo)**

*Questo elemento intende quanto il giocatore è stato presente al tavolo da gioco durante lo svolgimento dell'avventura. Alzarsi senza motivo a lungo o ripetutamente sono causa di giudizi negativi, così come interrompere il proprio gioco o quello degli altri per motivi estranei al gioco.*

- B. Il giocatore è sostanzialmente sempre presente al tavolo.
- M. Il giocatore si allontana spesso dal tavolo per motivi non inerenti al gioco, oppure non termina la sessione di gioco senza un motivo più che valido oppure invita i suoi compagni a fare lo stesso.

Qui non si intende fare una suddivisione ulteriore perché la voce serve solo per penalizzare un comportamento molto antipatico che è l'allontanamento continuo e ripetuto dal tavolo per futili motivi.

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Coloro che ricadono nella valutazione M, invece, riceveranno una penalità. Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, il negativo è pesato per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

### **Elemento 6: Attenzione e coinvolgimento (Singolo)**

*Questo elemento intende valutare il grado di coinvolgimento del giocatore durante lo svolgimento dell'avventura. Questa valutazione è intesa essere sul giocatore e non sul personaggio e deve considerare non l'immedesimazione del giocatore, ma bensì quanto il giocatore presta attenzione al gioco, propone soluzioni o anche solo ascolta ciò che sta accadendo.*

- B. Il giocatore presta sempre attenzione al gioco, ricorda quello che viene detto dai PNG o dagli altri giocatori, dai nomi alle informazioni, fa domande pertinenti e collabora al buon svolgimento della sessione.
- M. Il giocatore è distratto o disattento, poco coinvolto, chiede continuamente al DM di ripetere descrizioni, dettagli o informazioni, anche quando non sarebbe il momento per farlo. In alternativa ricadono in questa categoria giocatori che pur non disturbando il gioco si estraniavano e non partecipavano alla sessione se non quando interpellati.

Qui si vuole premiare l'attenzione dei singoli giocatori, indipendentemente dal risultato dell'attenzione stessa. Dovrebbero venire penalizzati giocatori che prendono in modo superficiale quello che il DM dice ed in generale giocatori che si distraggono facilmente. Non vogliamo incoraggiare neppure la presenza di giocatori che di fatto non partecipano e se ne stanno nel loro angolino, sperando che la sessione finisca il prima possibile. Questa valutazione, naturalmente, deve prendere in considerazione le naturali inclinazioni dei giocatori: non tutti parleranno allo stesso modo e parteciperanno allo stesso livello, ma è importante che i giocatori nel loro insieme cerchino di mantenere un equilibrio.

Coloro che ricadono nella valutazione B non ricevono alcuna penalità. Coloro che ricadono nella valutazione M, invece, ricevono una penalità. Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, il negativo è pesato per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

### **Menzione per la il Buon Gioco (Squadra)**

Nel caso in cui la squadra si distingua in qualche modo per la propria correttezza in una situazione tragica o particolare, il DM può segnalare questo fatto durante la fase di valutazione e verrà deciso se assegnare alla squadra una particolare menzione. Questa menzione è

additiva sul totale e fornisce in media un punteggio aggiuntivo del 10%. In casi molto particolari è possibile aumentare questo punteggio, a discrezione dei DM che hanno l'incarico di stilare le classifiche.

## **Categoria: Qualità Tecnica**

*Con la Qualità Tecnica si valuta la complessiva abilità tecnica dei giocatori che partecipano all'avventura e che hanno - eventualmente - costruito i PG fai-da-te. Le squadre che hanno una valutazione alta in questa voce sono quelle più competenti dal punto di vista regolistico, ma anche hanno notevole capacità nel capire dove l'avventura vuole condurre e quali possono essere le soluzioni possibili. Spesso queste squadre sono in grado di trarre conclusioni per risolvere le situazioni da elementi puramente regolistici.*

La Qualità Tecnica è la prima delle Voci positive. Il totale ottenuto in questa voce pesa il 30% del punteggio finale. È inoltre possibile aggiungere un ulteriore 10% nel caso in cui vi sia una menzione speciale.

La Qualità Tecnica è divisa nelle seguenti voci:

1. Tattica
2. Approccio alla progressione
3. Competenza nelle regole

Parte degli elementi descritti sotto possono sembrare a prima vista molto simili a quelli della categoria Interpretazione. La grossa differenza è che questa categoria va giudicata sulla base dell'efficacia di un comportamento rispetto al fine di risolvere l'avventura. Invece la valutazione di interpretazione deve basarsi molto di più sulla resa del personaggio in gioco, sulla sua interpretazione slegata dalle finalità con cui è svolta.

## **Voce: Tattica**

*La tattica intende valutare la qualità delle scelte effettuate dai giocatori per i propri personaggi durante lo svolgimento dell'avventura. Saranno valutati positivamente l'uso astuto o originale di qualche capacità o abilità dei personaggi del gruppo, la valorizzazione delle abilità specifiche dei personaggi e la difesa dei punti deboli. La tattica non si riferisce alla strategia a lungo termine, analizzata da Approccio alla progressione, bensì al modo in cui le situazioni - prese singolarmente - sono affrontate e risolte dai PG. Il voto di tattica non deve essere influenzato dall'esito delle azioni stesse perché sull'esito può influire il caso tramite il tiro di dado.*

Esempio: in una situazione formale, come un banchetto o un ricevimento a corte, il barbaro selvaggio e schivo ha buone possibilità di farsi figuracce e compromettere la reputazione dei PG, se il gruppo non lo assiste o aiuta a non dare nell'occhio e a non commettere errori marchiani.

Oppure, per converso, in un combattimento, il PG più debole e meno adatto alla lotta è giusto che sia protetto dai suoi compagni.

## **Elemento 7: Efficacia nelle relazioni sociali (Singolo)**

*L'efficacia nelle relazioni sociali intende valutare quanto i giocatori riescono a sfruttare le caratteristiche dei loro personaggi per ottenere informazioni o per procedere nell'avventura relazionandosi con i PNG. Questo elemento è strettamente correlato con il background dei personaggi e deve essere in accordo con esso, anche se deve valutare la parte di efficacia piuttosto che la resa.*

- B. Il giocatore affronta in modo efficace tutte le situazioni davanti alle quali la squadra è messa, utilizzando al meglio le risorse del proprio personaggio; il giocatore sa far tacere o parlare il proprio personaggio in accordo con il suo background, sfruttando al meglio le proprie caratteristiche. Il giocatore ha praticamente sempre capito il modo migliore

- con cui trattare i PNG in modo da minimizzare i tempi morti, le perdite di tempo e da massimizzare le informazioni ottenute.
- b. Il giocatore riesce in quasi tutte le situazioni in cui è posto a gestirle correttamente e ad ottenere le informazioni desiderate, sebbene in alcuni casi tutto questo sia un po' forzato. Oppure da questa valutazione se il giocatore arriva sempre e solo ad ottenere l'informazione primaria e tralasci il resto, oppure se il giocatore ha bisogno di vari tentativi per ottenere l'informazione desiderata.
  - m. Il giocatore cerca di partecipare quando si tratta di gestire relazioni sociali, ma spesso sbaglia tattica, perde la pazienza o ostacola l'ottenimento di informazioni.
  - M. Il giocatore è sistematicamente disorganizzato nell'affrontare i rapporti con i PNG, non riesce a tenere una linea consistente durante le conversazioni né a capire quali sono le leve per muovere al meglio chi ha di fronte. Oppure il giocatore si dimostra nullo nelle parti di interazione sociale, senza dare il suo contributo.

La differenza tra le prime due e le seconde due voci è dovuta principalmente alla efficacia: scegli B oppure b se le idee del giocatore sono comunque state efficaci, pur con tutte le difficoltà del caso causate da tiri di dado.

In questa voce è importante sottolineare che è vero che il tipo di personaggio giocato può fare una notevole differenza: infatti nella maggioranza delle situazioni un rude combattente può preferire il silenzio piuttosto che dire frasi spropositate. Noi riteniamo però che dei buoni giocatori di ruolo possano dare il loro contributo a questo elemento anche nei limiti di personaggi poco sociali e vogliamo incoraggiare questo comportamento nei nostri giocatori.

Questo elemento è valutato sul singolo proprio per poter dare una valutazione più granulare di una situazione nella quale i PG non hanno modo di confrontarsi tra loro sul momento, essendo di solito scene a forte carattere interpretativo.

Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, la valutazione è pesata per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

### **Elemento 8: Efficacia nella raccolta di informazioni e indizi (Squadra)**

*L'efficacia nella raccolta di informazioni e indizi si riferisce alla abilità della squadra nella sua intenzione a trovare gli indizi giusti nei posti giusti e ad utilizzare le proprie abilità nel modo corretto per ottenere indizi per il procedere dell'avventura.*

- B. La squadra affronta in modo efficace tutte le situazioni davanti alle quali è messa, ottimizzando le risorse del gruppo per superarle al meglio: le azioni concitate sono gestite al meglio in accordo con il background dei PG e le difficoltà difficilmente fermano il fluire del gioco.
- b. La squadra affronta buona parte delle situazioni in modo pronto e reattivo, arginando la maggior parte delle difficoltà e ponderando prima di gettarsi in azioni avventate. Tuttavia ci sono alcune situazioni che non sono state gestite al meglio.
- m. La squadra affronta bene poche situazioni ben definite (es i combattimenti, la ricerca di informazioni, un ostacolo in genere), tralasciando o comportandosi in maniera molto inefficace negli altri casi. Le decisioni avventate hanno creato delle difficoltà durante il gioco conducendo in vicoli ciechi.
- M. La squadra è sistematicamente disorganizzata nell'affrontare gli eventi e non riesce a sfruttare le risorse del gruppo per superare gli ostacoli che si trova di fronte.

Questo elemento si riferisce alle parti di indagine in stile "luogo del crimine" e deve escludere tutto ciò che è stato valutato nell'elemento precedente, ovvero l'interazione con i PNG: sono valutati positivamente l'uso corretto e creativo di abilità e incantesimi.



**Elemento 9: Efficacia nell'affrontare scontri e combattimenti (Squadra)**

*L'efficacia nei combattimenti si riferisce alla abilità della squadra nell'utilizzare tutte le armi a disposizione dei PG per uscire il più possibile in fretta e bene dai combattimenti. Valori alti dovrebbero riceverli anche quelle squadre che evitano i combattimenti, minimizzandone così al massimo i rischi.*

- B. La squadra affronta in modo efficace tutti i combattimenti, non perde tempo, usa diverse tattiche a seconda degli avversari che si trova di fronte e sfrutta appieno i propri poteri. Nessuno dei PG è mai stato in pericolo di vita durante un combattimento. I membri del gruppo hanno collaborato bene tra loro per ottenere i migliori risultati in combattimento.
- b. La squadra ha affrontato bene i combattimenti, uscendone non troppo provata. I combattimenti hanno avuto esito comunque positivo, ma non in tutte le situazioni è stata sfruttata tutta l'efficacia possibile oppure c'è stata poca collaborazione tra i membri del gruppo. Al più un PG è stato in pericolo di vita.
- m. La squadra non ha gestito bene uno o più combattimenti, mettendo in pericolo di vita uno o più PG, utilizzando le tattiche sbagliate o nessuna tattica, non collaborando fino al punto di non riuscire a gestire i combattimenti.
- M. La squadra è stata fortemente in difficoltà in tutti gli scontri, che sono stati lenti e laboriosi. Oppure uno o più PG sono morti o sono stati salvati in extremis per opera del DM o perché così richiedeva l'avventura. La squadra non aveva in mente una tattica chiara oppure non ha portato avanti nessuna tattica.

Anche in questo caso la grande differenza tra le prime due valutazioni e le altre è che nei primi due casi il combattimento è riuscito senza alcun tipo di aiuto dal master. Spesso infatti, soprattutto se i combattimenti avvengono all'inizio della avventura, il DM deve utilizzare degli escamotage per evitare che un PG venga ucciso subito e il relativo giocatore si annoi per il resto della sessione. In questi casi, sebbene il combattimento risulti superato ai fini dello svolgimento della avventura, lo sarà con l'aiuto del DM e perciò la squadra deve ricevere una valutazione più bassa in questa voce.

**Elemento 10: Efficacia nella collaborazione tra PG (Squadra)**

*L'efficacia nella collaborazione tra PG intende valutare come i giocatori fanno lavorare i loro PG insieme per arrivare allo scopo comune di risolvere l'avventura. Sono da valutarsi positivamente scelte ed interpretazioni dei PG che portano nella direzione della risoluzione della avventura pur rispettando i vincoli di background imposti. Questa però non è una voce di interpretazione, per cui bisogna dare maggior peso all'efficacia delle scelte piuttosto che alla aderenza al background.*

- B. Tutti i giocatori collaborano tra loro per ottenere i risultati desiderati, le decisioni di gruppo vengono prese in modo efficace e con la collaborazione di tutti. Seguendo le linee guida dettate dal background ciascun giocatore riesce a guidare lo svolgersi della avventura verso una pronta e rapida conclusione. Inoltre questo avviene lavorando principalmente in-game e senza sfruttare il meta-gaming.
- b. Le interazioni tra PG non sono del tutto efficaci, le decisioni di gruppo a volte sono laboriose, ma nel complesso ottengono dei buoni risultati nel risolvere l'avventura.
- m. Le interazioni tra PG sono presenti solo raramente: non influiscono significativamente sul raggiungimento dello scopo della avventura né arricchiscono il gioco in alcun modo.
- M. Le interazioni tra PG sono inesistenti: non si sente mai bisogno di un dialogo neppure off-game. Oppure un giocatore ha il predominio sugli altri e questo non consente alcun tipo di dialogo.

## Voce: Approccio alla progressione

*L'approccio alla progressione intende valutare la visione a lungo termine che i giocatori portano avanti. Saranno valutati positivamente la capacità di elaborare una buona linea di azione, una strategia mirata e azioni specifiche effettuate dai personaggi per la realizzazione della linea di condotta scelta. Il voto di approccio alla progressione non deve essere influenzato dall'effettiva riuscita della strategia dei giocatori, né dalla correttezza delle assunzioni fatte dai giocatori per i PG, purché queste siano fatte in modo logico e sulla base delle conoscenze del PG. In questa voce si intendono valutare anche le motivazioni che sono state riscontrare alla base delle scelte che hanno guidato i giocatori ed i PG durante l'avventura.*

In questa voce, bisogna porre attenzione a valutare correttamente (ovvero al pari di azioni coronate da successo) le azioni sensate ma sfortunate: i tentativi non andati a buon fine; gli approcci in sé buoni e sensati in base a quel che sanno i PG (e quindi premiabili), ma in realtà sbagliati o inutili/ineffiaci.

Esempio: azioni sensate frustrate da tiri di dado bassi, tentativi lodevoli che vanno a finire male, ipotesi ragionevoli ma errate, che fanno perdere tempo prima di dimostrarsi false,...

Tramite questa sottocategoria è possibile rivalutare almeno in parte il caso particolare di un avanzamento molto ridotto nello svolgimento dell'avventura (e quindi un basso punteggio di Avanzamento), malgrado un approccio sostanzialmente corretto.

Esempio: il gruppo opta per scelte che sembrano valide e che sono senza dubbio sensate, ma che lo rallentano molto.

Questa voce si divide nei seguenti elementi:

1. Approccio alla progressione
2. Intuizione e improvvisazione

### Elemento 11: Approccio alla progressione (Squadra)

- B. La squadra analizza con lucidità le situazioni, indaga in modo preciso senza tralasciare nulla, studia piani intelligenti e originali e li porta avanti con chiarezza e determinazione.
- b. La squadra in media indaga sugli indizi evidenti, tralascia alcuni particolari che potrebbero portare alla soluzione dell'avventura, pur elaborando piani sensati o coerenti in base alle informazioni in loro possesso.
- m. La squadra non riesce ad elaborare dei piani efficaci per il raggiungimento dei propri obiettivi, pur cogliendo gli spunti forniti dallo svolgimento dell'avventura.
- M. La squadra procede per tentativi casuali, si fa trascinare dall'avventura, non riesce a decidere un piano che duri più di qualche scena ed è poco attenta agli spunti forniti dallo sviluppo dell'avventura.

Questa voce è molto importante per bilanciare la "sfiga" che può colpire squadre molto ben organizzate, ma che non ottengono i risultati desiderati nell'avanzamento a causa di brutti tiri.

### Elemento 12: Intuizione, improvvisazione (Squadra)

*Se l'approccio alla progressione in quanto tale giudica la squadra come organizzazione interna, questo elemento vuole invece valutare quanto i giocatori riescono ad uscire dagli schemi per risolvere i problemi che sono a loro posti dalla avventura. In questo elemento saranno valutate positivamente tutte quelle idee che sono fuori dagli schemi, che implicano una reazione veloce, che non seguono la strada maestra. Invece saranno valutati negativamente quei giocatori che si lasciano guidare dalla avventura e seguono solo la corrente principale.*

- B. La squadra nel suo complesso dimostra di riuscire a pensare fuori dagli schemi. Oppure ha avuto delle buone idee in vari casi. Oppure ha reagito bene nella maggior parte dei casi in cui è stato sorpreso riuscendo a trarne vantaggio in termini di avanzamento della avventura.
- b. La squadra ha avuto delle idee originali durante l'avventura, ha risposto bene agli stimoli improvvisi nella maggior parte dei casi, ma avrebbe potuto fare meglio.
- m. La squadra è andata avanti nella avventura facendo le connessioni ovvie e non sbilanciandosi oltre.
- M. La squadra è stata sempre imboccata dagli eventi o dal DM e ha fatto le connessioni tra causa e effetto solo quando l'avventura ha reso impossibile fare diversamente.

## Voce: Competenza nelle regole

*La competenza nelle regole intende valutare il grado di conoscenza che i giocatori hanno delle regole di D&D e dei suoi meccanismi di base. Conoscenza del proprio PG, delle classi, delle razze e delle abilità/caratteristiche di ciascun PG saranno valutati positivamente. In ogni caso non si pretende che il giocatore citi a memoria tutte le regole, ma semplicemente che sia in grado di ritrovarle sul manuale o comunque di mostrare di saperne l'esistenza.*

### Elemento 13: Competenza nelle regole (Singolo)

- B. Il giocatore dimostra una approfondita conoscenza delle regole di D&D, mostra di capire quali sono le meccaniche che regolano il gioco in tutte le situazioni: combattimenti, tiri di abilità, interazione con i PNG, incantesimi, ecc. Inoltre il giocatore utilizza la sua competenza nelle regole per rendere il gioco scorrevole e piacevole per tutti.
- b. Il giocatore conosce le regole o sa dove recuperarle nella maggior parte dei casi, si trova in difficoltà solo nei casi più complessi. Oppure il giocatore pur essendo espertissimo di regole non utilizza la sua capacità per migliorare la scorrevolezza del gioco.
- m. Il giocatore è poco competente, parecchie regole utilizzate nel corso dell'avventura gli risultano sconosciute, siano esse a suo vantaggio o svantaggio, anche se le meccaniche di base del gioco sono comunque chiare. Questa carenza del giocatore rende il gioco faticoso e lento in molte parti.
- M. Il giocatore è molto carente e lacunosa nella parte regolistica, sfuggono anche i meccanismi base del gioco tanto da rendere difficile lo svolgimento dell'avventura ogni volta in cui entrano in gioco le regole

È da sottolineare che sebbene la valutazione sia sul singolo, in generale un giocatore molto competente può far alzare il voto dei suoi compagni di squadra. Nello spirito di squadra che vogliamo animi le nostre sessioni di gioco, questo è accettato, anzi incentivato.

Si noti che essendo questa valutazione per singolo giocatore, la valutazione è pesata per il numero di giocatori in squadra (4, 5 oppure 6).

### Menzione per la Qualità Tecnica (Squadra)

Nel caso in cui la squadra si distingua in qualche modo per la propria qualità tecnica, ovvero si distingua particolarmente per il modo in cui ha approcciato (e non necessariamente risolto!) una o più situazioni in modo brillante, abbia sfruttato a proprio favore il regolamento in modo brillante o altro è possibile assegnare una menzione particolare alla squadra. Questa menzione è additiva sul totale e fornisce un punteggio aggiuntivo del 10%, ma casi molto particolari è possibile aumentare questo punteggio, a discrezione dei DM che hanno l'incarico di stilare le classifiche.

## Categoria: Interpretazione

*L'interpretazione intende valutare l'abilità dei giocatori nel rendere vivi i personaggi, nell'interpretare il loro carattere, le loro manie, i rapporti tra loro. La capacità di*

*separare ciò che conosce il personaggio da ciò che conosce il giocatore, tratteggiare relazioni e reazioni verosimili tra i personaggi o tra i personaggi e i PNG sono elementi chiave per ottenere un punteggio alto in questa sezione. Inoltre è premiata la capacità di mantenere queste interpretazioni per tutta la durata della sessione di gioco.*

L'Interpretazione è divisa nelle seguenti voci:

1. Caratterizzazione
2. Immedesimazione
3. Interazioni e interrelazioni

## **Voce: Caratterizzazione**

*La caratterizzazione intende valutare il modo in cui il giocatore interpreta il proprio PG anche in relazione alle dinamiche del gruppo in cui gioca: realistica, coerenza, lontananza dagli stereotipi sono elementi giudicati positivamente. E' da notare come la teatralità non sia richiesta per ottenere una votazione positiva in questa sezione: infatti la caratterizzazione viene valutata soprattutto sulla base delle azioni, decisioni e scelte che il PG compie all'interno del gioco, ed è il contenuto, più che il contenitore, ad avere importanza. Un giocatore che dichiara che il suo PG usa un certo approccio e un altro che rende lo stesso approccio con una recitazione in prima persona devono essere valutati allo stesso modo.*

Esempio: un giocatore che si alza in piedi e recita in prima persona una bellissima arringa per convincere un PNG, e un giocatore che dichiara che il suo PG recita una bellissima arringa dettagliandone le argomentazioni, hanno entrambi diritto alla stessa prova di Diplomazia per determinare il risultato dell'azione. Eventuali bonus o malus verranno assegnati per le argomentazioni usate dal PG.

Questa voce si divide nei seguenti elementi:

1. Approfondimento vs stereotipo
2. Coerenza rispetto al background

### **Elemento 14: Approfondimento vs stereotipo (Singolo)**

*Questo elemento intende valutare la qualità della caratterizzazione - anche in riferimento al background - rispetto agli stereotipi di quella razza/classe/carattere. Valutazioni positive sono ottenute con personaggi giocati in modo non stereotipato, personaggi originali, ma pur sempre comprensibili nelle loro azioni e reazioni, personaggi che mostrano peculiarità particolari e le portano avanti durante tutta l'avventura.*

- B. Il personaggio è interpretato in modo non stereotipato, ha delle peculiarità in tema, le sue motivazioni sono approfondite. L'allineamento proposto viene seguito sempre, ma non in modo piatto, bensì in modo costruttivo per l'avventura.
- b. Il personaggio è interpretato a volte con una caratterizzazione interessante, ma in alcuni casi scivola senza motivo nella macchietta, nello stereotipo e le motivazioni per le sue azioni sono deboli. L'allineamento è in generale rispettato.
- m. Il personaggio è interpretato spesso come una macchietta, solo in casi molto rari e semplici mostra qualcosa di diverso, tipicamente guidato dalla avventura. L'allineamento è rispettato solo quando fa comodo.
- M. Il personaggio è interpretato praticamente sempre come una macchietta o non interpretato affatto, senza che questo sia giustificato dal background e senza nessun momento di maggiore approfondimento psicologico. Il personaggio talvolta non segue neppure l'allineamento a cui appartiene, pur di seguire il filo conduttore della storia.

La grande differenza tra le due valutazioni positive e le due negative è legata al fatto che nei primi due casi i PG appaiono in qualche modo lontani dallo stereotipo durante almeno buona parte della avventura e non hanno necessità di avere occasioni speciali per mostrare il loro tutto tondo. Invece negli altri due casi è lo stereotipo a predominare.

**Elemento 15: Coerenza rispetto al background (Singolo)**

*Questa voce intende valutare la qualità della caratterizzazione sulla base di quanto scritto nel background. E' chiaro che un background scritto correttamente, che presenti tutti gli elementi necessari (descrizione caratteriale e dei rapporti con gli altri membri del gruppo o con il mondo in generale) potrà portare a interpretazioni più o meno efficaci. Votazioni positive in questa voce saranno possibili principalmente in presenza di background che diano le relative informazioni in modo chiaro. In questa voce viene anche valutata la capacità del giocatore di compiere delle scelte in coerenza con quanto scritto nel background del personaggio, ma che consentono comunque un corretto proseguimento dell'avventura. La caratterizzazione fine a sé stessa non è quindi il massimo grado della scala di questa voce.*

- B. Il giocatore interpreta il PG sia nelle sue azioni che nelle sue reazioni in modo coerente rispetto al background in ogni situazione di gioco, anche se questo conduce a situazioni potenzialmente negative, dalle quali esce con garbo e coerenza. Il giocatore pur rimanendo nei limiti imposti dal background, sfrutta le caratteristiche che questo offre per ottenere il meglio dal PG durante l'avventura.
- b. Il giocatore interpreta il PG nelle azioni e nelle reazioni in modo quasi sempre coerente con il background, tralasciando questo approccio solo in rari casi. Oppure il giocatore interpreta il background del personaggio in modo sempre perfettamente coerente, ma talvolta acritico, ovvero senza porsi il problema se questo vada contro gli interessi del gruppo o per il proseguimento della storia.
- m. Il giocatore fatica ad interpretare il proprio personaggio secondo quanto detto nel background, scivola spesso in quello che è più comodo fare, dimenticandosi reazioni o eventi che sarebbero naturali per PG.
- M. Il giocatore ignora sistematicamente il background del proprio PG, senza porsi domande a riguardo di cosa il proprio personaggio sarebbe portato a fare. Oppure il giocatore non interpreta affatto il background del PG.

Le due valutazioni negative di questo elemento sono utilizzate per tutti quei giocatori che non riescono a dare una interpretazione coerente o non interpretano affatto.

**Elemento 16: Dinamiche di gruppo originali e non stereotipate (Squadra)**

*Questo elemento intende valutare la qualità dell'interazione del PG in relazione agli altri membri del gruppo. Valutazioni positive sono date a quei PG che giocano le dinamiche di gruppo in modo originale e non stereotipato.*

- B. I giocatori fanno interagire il loro PG con gli altri membri del gruppo utilizzando delle reazioni non stereotipate, originali, a volte sorprendenti per meglio definire il carattere del PG. Queste dinamiche di gruppo sono presenti sistematicamente in tutta l'avventura e non sono relegate solo a dei piccoli quadretti quando l'avventura lo richiede. Le dinamiche di gruppo evolvono sulla base di cosa accade nella avventura.
- b. Le interazioni tra PG sono spesso originali, ma a volte cadono nello stereotipo. Oppure le interazioni tra PG non sono sistematiche per tutta la durata della avventura.
- m. Le interazioni tra PG sono praticamente sempre ridotte ad un banale stereotipo, pur essendo presenti e costanti durante l'avventura. Oppure vengono gestite solo quando l'avventura lo richiede.
- M. Le interazioni tra i PG sono banali o nulle durante la quasi totalità della avventura. Oppure il giocatore interpretano i PG ignorando il resto del gruppo e relazionandosi quasi sempre solo con i PNG.

**Elemento 17: Dinamiche di gruppo coerenti con il background (Squadra)**

*Questo elemento intende valutare la qualità dell'interazione del PG in relazione agli altri membri del gruppo. Valutazioni positive sono date a quei PG che giocano le dinamiche di gruppo in modo originale e non stereotipato.*

- B. I giocatori fanno interagire il loro PG con gli altri membri del gruppo utilizzando delle reazioni sempre coerenti con il background. Queste dinamiche di gruppo sono presenti sistematicamente in tutta l'avventura e non sono relegate solo a dei piccoli quadretti quando l'avventura lo richiede. Le dinamiche di gruppo evolvono sulla base di cosa accade nella avventura.
- b. Le interazioni tra PG sono coerenti con il background a parte alcuni scivoloni, giustificati magari da eventi concitati. Oppure le interazioni tra PG non sono sistematiche per tutta la durata della avventura.
- m. Le interazioni tra PG ignorano il background, pur essendo presenti e costanti durante l'avventura. Oppure vengono gestite con coerenza solo quando l'avventura lo richiede.
- M. Le interazioni tra i PG sono banali o nulle durante la quasi totalità della avventura. Oppure i giocatore interpretano i PG ignorando il resto del gruppo e relazionandosi quasi sempre solo con i PNG.

**Elemento 18: Capacità di costruire scene e di calare i PG nell'avventura (Squadra)**

*Questo elemento intende valutare la capacità della squadra, nel rispetto dei vincoli imposti dalla avventura, di costruire delle scene di gioco di ruolo nelle quali i PG possono emergere come carattere e come comportamenti. La valutazione è sulla capacità di costruire queste scene, inserendole nel gioco in modo non forzato, ma finalizzato. Le scene possono essere sia solo tra PG che con PNG.*

- B. La squadra è in grado di costruire buone scene GDR, interpretando i vari PG in modo da far emergere tutte le caratteristiche significative. Questo avviene comunque in tutte le fasi di gioco, senza interrompere o ostacolare lo svolgimento della avventura.
- b. La squadra costruisce le scene GDR interessanti, ma non lo fa sistematicamente. Oppure le scene GDR ostacolano in parte l'avanzamento.
- m. Le interazioni tra PG ignorano il background, pur essendo presenti e costanti durante l'avventura. Oppure vengono gestite con coerenza solo quando l'avventura lo richiede.
- M. La squadra non è interessata a creare scene GDR. La squadra non crea scene GDR, né sfrutta quelle che l'avventura offre.

**Voce: Immedesimazione**

*L'immedesimazione intende valutare la capacità del giocatore di interpretare un personaggio che è diverso da sé, che ha motivazioni, desideri e stimoli diversi da quelli del giocatore. La capacità di distinguere ciò che il personaggio sa da ciò che il giocatore sa è valutata positivamente.*

*Si intende valutare quanto il giocatore si cala nel personaggio, quanto lo fa agire come agirebbe lui, distinguendo il suo essere altro. Sicuramente è buona immedesimazione quando il giocatore per sua scelta si limita per attenersi al background e caratterizzazione del PG, anche quando la sua convenienza sarebbe altrove. Giudizi positivi in questo elemento vengono dati a giocatori che non perdono mai il contatto con il personaggio. Giudizi negativi sono dati a giocatori che sfruttano conoscenze non proprie del personaggio (metagaming). In questo elemento non viene giudicato quanto il giocatore è coerente con il background o quanto le scelte effettuate dal giocatore siano in linea con il carattere del PG.*

Esempio: un giocatore che, impersonando un barbaro con poca intelligenza, sceglie di non sfruttare una particolare situazione di vantaggio tattico perché il PG non l'avrebbe saputo cogliere.

Oppure, un giocatore che come giocatore sospetta di un PNG, ma come PG lo tratta con amicizia, in quanto il PG non ha reali motivi di sospettare di lui.

Questa voce è composta di un singolo elemento.

### **Elemento 19: Capacità di non confondere info giocatore e info PG (Singolo)**

- A. Il giocatore fa agire il proprio personaggio sempre in modo coerente con le informazioni che il PG conosce, senza cercare di fare un passo oltre per quanto difficile oppure negativo possa essere per il PG. Il personaggio è fatto ragionare sempre seguendo le situazioni in cui si trova e deducendo solo ciò che è una conclusione più o meno diretta della situazione corrente.
- B. Il giocatore si sforza di non sfruttare il metagaming e quasi sempre non utilizza conoscenze aggiuntive per risolvere le situazioni più in fretta. Le volte in cui il metagaming è sfruttato non sono vitali per la risoluzione dell'avventura.
- C. Il giocatore utilizza elementi estranei alla conoscenza attuale del PG in situazioni sporadiche ma cruciali per la risoluzione dell'avventura.
- D. Il giocatore non divide le proprie conoscenze da ciò che il PG utilizza per trarre le conclusioni e sfrutta in ogni momento possibile questa conoscenza. Il giocatore non sa dividere la propria conoscenza da quella del PG. Il giocatore, in modo malizioso o meno, sfrutta tecniche di metagaming per ottenere una risoluzione rapida ed indolore delle situazioni che i PG affrontano durante lo svolgimento dell'avventura.

### **Voce: Interazioni con PNG**

*Questa voce intende valutare in modo globale le interazioni dei personaggi con il mondo esterno, non per quanto riguarda l'efficacia ai fini della risoluzione dell'avventura, bensì in tutte quelle decisioni pertinenti con l'interpretazione. In questa voce viene quindi valutata la qualità dell'interazione con i PNG, come risposta alle loro azioni e come sollecitazioni fornite ai PNG. Sono quindi valutate positivamente tutte quelle interazioni che sfruttano i punti deboli dei PNG, sia questo cercare di compiacerli, ovvero dire ciò che i PNG vorrebbero sentire, oppure intimidirli o minacciarli qualora la situazione lo richieda.*

*Nota che in questa voce non va giudicata la coerenza delle azioni dei giocatori rispetto al loro background, ma bensì l'abilità dei giocatori a trattare con i PNG.*

Esempio: Jan il barbaro è un PG rude e maleducato. Insieme al suo gruppo va a chiedere informazioni alla donna più anziana del villaggio, debole e indifesa, che – come tutti i PG fanno - ama molto raccontare favole ed è debole di cuore. Nonostante Jan sia un rude barbaro, il suo giocatore decide che ascolterà la vecchina raccontare lentamente una favola in modo da ben disporla per le domande seguenti. Questo comportamento, opposto a quello che ci si sarebbe aspettato da un PG rude e maleducato, consentirebbe al gruppo di ottenere un alto punteggio di "Interazioni con PNG", anche se eventualmente, a seconda di come l'azione sia stata interpretata, può dare un voto basso al giocatore di Jan negli elementi di caratterizzazione.

### **Elemento 20: Relazioni esterne con i PNG coerenti, approfondite e non banali (Squadra)**

- B. La squadra è sempre attenta a sfruttare tutte le proprie conoscenze e la propria inventiva in modo da ottenere il massimo delle informazioni dai PNG con cui entra in contatto. Eventuali proposte, patti o quant'altro sia discusso con i PNG sono risolti in modo brillante o con idee originali.
  - b. La squadra è attenta al modo in cui interagisce con i PNG, cogliendo gli spunti dati dall'ambientazione per capire come è meglio interagire con i PNG, utilizzando i suggerimenti per trovare delle buone soluzioni anche se non dimostra particolare inventiva.

- m. La squadra coglie e utilizza solo gli elementi più evidenti per aiutarsi nell'interazione con i PNG e si lascia sfuggire molti spunti che potrebbero essere validi.
- M. La squadra sistematicamente non fa attenzione a come interagire con i PNG, pone le domande sbagliate, non riesce a capire quando ha senso utilizzare la forza e quando invece non è necessario, non coglie gli elementi che potrebbero essere utilizzati per aiutarsi in questo compito. Oppure la squadra non interagisce con i PNG, ignorandoli quasi, se non per quelle parti obbligate dalla storia.

### **Menzione per l'Interpretazione (Squadra)**

Nel caso in cui la squadra si distingua in qualche modo per la propria interpretazione, ovvero abbia portato dei personaggi particolarmente caratterizzati, con delle relazioni tra PG o con PNG molto interessanti o particolari è possibile assegnare una menzione particolare alla squadra. Questa menzione è additiva sul totale e fornisce un punteggio aggiuntivo del 10%, ma casi molto particolari è possibile aumentare questo punteggio, a discrezione dei DM che hanno l'incarico di stilare le classifiche.

### **Categoria: Avanzamento**

*L'Avanzamento intende valutare i risultati raggiunti dalla squadra nello svolgimento dell'avventura. Questa componente non deve considerare il "come" i risultati sono stati raggiunti, né i tentativi che sono stati fatti a questo scopo, bensì i progressi effettuati per risolvere il mistero o nel ricavare le informazioni.*

L'Avanzamento è diverso per ogni avventura. Viene studiato diversamente per sfruttare le caratteristiche della avventura. Il modo per ottenere maggiori punti nell'avanzamento consiste nel cercare di scoprire più indizi ed informazioni possibili a riguardo della avventura. Spesso ci sono delle sotto-trame che sono secondarie rispetto alla avventura principale ma che aiutano a capire lo svolgimento principale; scoprire dettagli e informazioni a riguardo di tutto ciò che circonda i PG da buoni punti nell'avanzamento.

La categoria di Avanzamento da nel suo insieme un punteggio pari al 40% del totale.

## **I pesi relativi delle categorie**

<b>Categoria</b>	<b>Voce</b>	<b>Elemento</b>	<b>% sul totale</b>
<b>Buon Gioco</b>			<b>-45,00%</b>
	<i>Correttezza</i>		-35,00%
		Onestà	-10,50%
		Rispetto per gli altri giocatori	-8,75%
		Rispetto per il DM	-10,50
		Puntualità	-5,25%
	<i>Partecipazione</i>		-10,00%
		Presenza costante al tavolo	-3,00%
		Attenzione e coinvolgimento	-7,00%
		Menzione per il Buon Gioco	+10,00%
<b>Qualità Tecnica</b>			<b>+30,00%</b>
	<i>Tattica</i>		+12,00%
		Efficacia nelle relazioni sociali	+3,00%
		Efficacia nella raccolta di informazioni e indizi	+3,00%
		Efficacia nell'affrontare scontri e combattimenti	+3,00%
		Efficacia nella collaborazione tra PG	+3,00%
	<i>Approccio alla progressione</i>		+12,00%
		Approccio alla progressione	+8,00%
		Intuizione, improvvisazione	+4,00%



	<i>Competenza nelle regole</i>		+6,00%
		Competenza nelle regole	+6,00%
		Menzione per la Qualità Tecnica	+10,00%
<b>Interpretazione</b>			<b>+30,00%</b>
	<i>Caratterizzazione</i>		+17,00%
		Approfondimento vs stereotipo	+3,50%
		Coerenza rispetto al background	+3,50%
		Dinamiche di gruppo non stereotipate	+3,50%
		Dinamiche di gruppo coerenti con il background	+3,50%
		Capacità di costruire scene e di calare i PG nella avventura.	+3,00%
	<i>Immedesimazione</i>		+8,00%
		Capacità di non confondere info giocatore e info PG	+8,00%
	<i>Interazioni con i PNG</i>		+5,00%
		Relazioni esterne con i PNG coerenti e non banali	+5,00%
		Menzione per l'interpretazione	+10%
<b>Avanzamento</b>			<b>+40,00%</b>

## Acronimi e definizioni

<b>Acronimo</b>	<b>Definizione</b>
DM	Dungeon Master
PG	Personaggio/personaggi
PG fai-da-te	Personaggi creati dai giocatori a casa e presentati per giocare l'avventura
PG prefatti	Personaggi creati dall'organizzazione del torneo per far giocare coloro che non intendono prepararsi a casa i PG.