

Schema di Aiuto per la valutazione dei pg

Jonathan.

INT:

- Jonathan ha un tempo strettamente limitato: una buona interpretazione tiene costantemente conto di questo aspetto.
- Giocare bene i primi minuti: il risveglio e l'uscita dalla capsula, l'incontro con gli altri pg, le iniziali difficoltà linguistiche: ricordarsi che Jonathan è appena uscito da un vetro in cui è stato per tutta la vita....tutto ciò che vedrà e farà sarà per lui una prima volta. Un Jonathan non sorpreso NON è una buona interpretazione
- Un buon Jonathan non si presenta come A023
- Jonathan ha conoscenze tecniche e un modo di esprimersi non appartenente alla società degli altri pg: il giocatore dovrà giocare bene questo lato.... Esprimersi inizialmente in modo incomprensibile, poi spiegando cercando di fargli capire, ecc ecc.
- Ha un lato umano molto forte: tener presente che nel suo background è sottolineato il suo interesse verso gli altri, e verso le esperienze e le sensazioni che a lui sono stati sempre negati. Un Jonathan impersonale e saccente non è una buona interpretazione. Jonathan NON è una macchina!!
- Jonathan sarà portato a recuperare tutte le conoscenze possibili del vecchio mondo.
- Un buon Jonathan premerà per visitare e vivrà con particolare intensità la tappa del mausoleo.
- Giunto alla conclusione dell'avventura dovrà giocare bene il fatto di poter scegliere, e soprattutto compiere una scelta!!

QUA:

- Un buon Jonathan al risveglio cercherà in tutti i modi di trovare qualcosa di utile lasciatogli dagli scienziati nella stanza iniziale
- Un buon Jonathan, sempre per recuperare i ricordi, userà ogni volta che è possibile Sensitività ai Ricordi Psicici.. a patto che l'azione abbia un senso!
- Un buon Jonathan usa correttamente la sua Suite: userà la spada per combattere, lo scudo se ridotto a pochi punti ferita, la chiave per forzare il forziere del relitto, e utensili adatti alle circostanze
- Un buon Jonathan si preoccupa di riparare il palmare
- Un pessimo Jonathan andrà a combattere corpo a corpo (dove non è così efficace!) invece di utilizzare i suoi talenti e poteri psionici per colpire a distanza
- Jonathan se ha modo deve interagire con Solaris
- Un buon Jonathan usa Empatia sugli altri pg
- Un buon Jonathan, una volta risolto l'indovinello del Mausoleo e assistito all'ologramma dovrebbe iniziare a capire il progetto Genesis (anche ricollegando gli spunti cronologici avuti dagli altri pg e png)
- E' auspicabile un uso corretto del Focus.

LANTHIS

INT:

- Lanthis è un eroe romantico: un Lanthis sborone e senza cervello avrà un'interpretazione non superiore a 1. E' un uomo che vive fortemente di passioni, attualmente la sensazione predominante è la rabbia e l'odio verso l'impero. Ma in determinati momenti può venir fuori anche il rimpianto verso tutto ciò che ha lasciato.
- Lanthis non parla per il gusto di parlare.
- Lanthis odia Kassim. Dev'essere chiaro.
- Lanthis appoggia Nasedo.. è un buon alleato nella sua vendetta personale. In lui potrebbe vedere anche il futuro dell'impero.. sta di fatto che abbandonare Nasedo a se stesso è indice di pessima interpretazione. Inoltre difficilmente lo sputtanerebbe in pubblico.
- Un buon Lanthis alterna momenti di bruciante passione a istanti di depressione pura. Il rapporto con Yleana deve venir fuori quando possibile.
- Se Lanthis gioca passivamente l'incontro con Zemosh è un incompetente.
- Lanthis ha ottimi spunti di gioco con A023, a maggior ragione se questi gli comunica quanto letto dagli Handout.. deve giocarli.
- Lanthis dovrebbe avere un buono spunto interpretativo al laboratorio. Se è indifferente NON gioca bene
- Lanthis può avere diversi punti in comune con Jonathan. Non hanno mai potuto scegliere, Jonathan intuisce parte del suo passato, ecc. Dovrebbe giocarli bene.

QUA

- Un pessimo Lanthis smatra e basta. Lanthis ha diversi poteri psion, come ad esempio Trasferimento Empatico Ostile. O può usare Arma Psion come potere rapido. Deve usarli.
- Un buon Lanthis gioca degnamente l'incontro con Zemosh, magari tentando di sorprenderlo. Lanthis deve andargli addosso.
- Un buon Lanthis all'arrivo a Nogareth si maschera. E' stato sottolineato che la Legione di Smeraldo conta pochi uomini: non può pensare di andare allo sbaraglio.
- Lanthis deve spingere verso Nogareth: il che porta anche a sviluppare l'avventura.
- Lanthis usa i talenti di guerriero quando utili
- Lanthis indaga al laboratorio
- Lanthis se gioca bene arriva già focalizzato ai combattimenti

NASEDO

INT:

- Nasedo è il capo di una rivolta disperata. E' un'idealista, è intelligente e ben istruito, esperto nell'arte della magia e nel combattimento.
- E' carismatico, lucido e ha una forte leadership (per questo lo hanno voluto come capo), è determinato e sa cosa è meglio per i suoi.
- Come si evince dal background, è sì un uomo d'azione, ma anche molto riflessivo e calmo nella maggioranza delle situazioni.
- Infatti il suo passato lo tormenta, in certi momenti può risultare in difficoltà: questa cosa DEVE venire fuori nell'interpretazione, anche perdendo la calma. E' combattuto tra quello che è ora, le responsabilità verso i suoi uomini, verso i profughi e quello che fu, le sue questioni personali irrisolte (il fratello che è in qualche modo sotto l'influenza di kassim, kassim che ha cercato di incastrarlo...)
- Come tutti i grandi uomini di potere, è diviso tra i propri doveri, responsabilità e le sue questioni private...tuttavia darà sempre la precedenza alle sue responsabilità (cercando però di conoscere meglio chi gli interessa dal solo punto di vista umano/personale: leggasi Yumi).
- Un Nasedo che lascia tutto o che non si preoccupa (e non soffre) della sorte dei suoi uomini o dei ribelli sta giocando MALE.
- La linea migliore da tenere – come si può evincere dal bkg - è accettare la missione di deporre l'imperatore (per risolvere le sue questioni personali) e di compierla più rapidamente possibile per poi tornare dai suoi a dare manforte se necessario (anche se poi non potrà farlo). Questa idea può (e dovrebbe) cambiare man mano che scoprono ciò che sta accadendo realmente al nucleo.
- Dal punto di vista della ribellione dovrà essere MOLTO interessato a Jonhatan e anche a Lanthis, entrambi elementi che potrebbero rivelarsi fondamentali per la sua causa.
- Lanthis conosce la vera identità di Nasedo, e qualora questa cosa venisse fuori il pg DEVE avere una reazione notificabile, magari una bella discussione con il soldato imperiale, o anche solo una serie di gesti ben descritti. Se Lanthis lo sputana in pubblico, e qualora le circostanze lo permettano (cioè se non è evidente che lui è in realtà Allen), Nasedo potrebbe decidere di mentire e non scoprirsi. In generale se la gioca bene rivelarsi agli altri non è un malus, se lo fa troppo presto (inizio avventura) e senza un momento di particolare pathos, beh allora sì.
- Con Nadir Nasedo ha buoni rapporti, più professionali che umani. Sarà accondiscendente alle "stranezze" di Nadir, purché faccia bene e velocemente quello per cui è pagato. Se Nadir facesse troppo il presuntuoso o lo spocchioso dovrebbe redarguirlo a dovere e ricordargli chi è il capo.
- Con Yumi e solo con lei, Nasedo potrebbe (e dovrebbe se si creano le condizioni giuste) aprirsi completamente. Parlare del suo passato, della morte della madre, del rapporto col fratello, di Kassim.
- Un buon Nasedo, appena ci sarà un momento tranquillo, cercherà di parlare con Yumi. Gli chiederà del loro incontro tanto tempo prima, delle immagini che vide.

QUA

- Nasedo NON deve andare corpo a corpo . Se va da guerriero vuol dire che non usa appieno le potenzialità del pg.
- Di conseguenza Nasedo USA i suoi incantesimi al meglio.
- Un Nasedo che gioca bene tiene coeso il gruppo, il che lo porta a sviluppare l'avventura. Non deve lasciarsi mettere i piedi in testa dagli altri pg.
- Un pessimo Nasedo si dimentica del passaggio segreto.
- Un buon Nasedo deve camuffarsi adeguatamente quando arriva a Nogareth, magari alterandosi le fattezze magicamente per ottenere un effetto sicuro.
- Un buon Nasedo dovrebbe evitare di rivelarsi prematuramente

NADIR

INT:

- Nadir è una sorta di cinico idealista.. Come ben specificato nei vari bck ha una maschera di cinismo e un animo più profondo che mostra relativamente. Non è detto che questo secondo lato venga fuori: un buon Nadir può comportarsi da cinico dall'inizio alla fine e essere ben valutato.
- Nadir può essere più sciolto e mostrare il suo lato sognatore in determinate circostanze: parlando con Yumi, ad esempio quando si scambiano il plico, con Bregan, con Yathro.
- Nadir è ossessionato dalla ricerca del padre. Questo scopo dovrebbe animarlo e condurlo verso la Fascia di Karadas; e dargli gioco quando cimentato : vedasi Bregan.
- Un buon Nadir metterà in luce il suo materialismo, la sua ricerca di denaro. Soprattutto all'inizio, quando ancora non è in confidenza con gli altri pg.
- Nadir deve giocare bene l'isola di Ascalorn, comportandosi da pirata e facendosi rispettare.
- Un buon Nadir deve giocare in modo esaltante le tappe del Relitto e del Tesoro maledetto.

- Nadir ci tiene alla sua nave. Ci tiene MOLTISSIMO. Non è da lui abbandonarla a se stessa, farci salire sconosciuti, lasciare gli altri pg a gironzolare come più desiderano su di essa. Soprattutto, la Sala di Comando: è SEGRETA. Un Nadir adeguato cercherà in tutti i modi di non lasciar entrare gli altri: Vedasi Andres al playtest. Oltretutto, questa sua particolare sinergia con la nave dovrebbe risaltare.
- Nadir DEVE cercare sempre informazioni sul cristallo. E' fondamentale per lui.
- Jonathan diventa un ottimo strumento in chiave Solaris: un Nadir che lo ignora sta giocando male.
- Un buon Nadir si comporta da vero Capitano della Nave. A bordo di Solaris si sente quasi un dio. La nave è il suo mondo.

QUA:

- Un bravo Nadir investiga nella stanza dove è stato ritrovato Jonathan.
- Un bravo Nadir non lascia scoprire facilmente che a guidare la nave ci pensa Solaris
- Un bravo Nadir usa adeguatamente le sue abilità da ladro, come Ascoltare, Nascondersi, Cercare trappole, ecc
- Nadir è utile in combattimento: basta saperlo usare. Per esempio attaccando in contrapposizione, o fintando per ottenere il furtivo. Oppure, nel caso in cui faccia movimento e un attacco , usando l'attacco preciso
- Un Nadir che si dimentica dell'esistenza di Ascalorn va penalizzato. Molto. Penosamente. Dargli 5-5
- Nadir dovrebbe ricordarsi di Bregan. Penalizzarlo se non lo fa.
- Un bravo Nadir arriva da Bregan senza problemi di soldi: ha un rifugio, è bene se se lo ricorda! Inoltre non si lascia certo sfuggire il palmare.
- Nadir gioca bene se riesce a capire il funzionamento della Gemma della Visione, sottoponendola agli altri pg per ricerche più accurate, usandola quando arriva da Kassim.
- Azzeccare il momento giusto per consegnare il plico: la consegna non dev'essere immotivata
- Una genialata sarebbe chiedere a Solaris di scannerizzare i vari pg, o addirittura di spiarli mentre sono a bordo: ci sono dei sensori, anche se parte senza saperlo. Ma nulla gli impedisce di scoprirlo...

YUMI

INT:

- Yumi è una ragazza. Ok, lo so, è scontato. Ma per giocarla uno deve avere un buon rapporto con il proprio cromosoma X. Ha 21 anni, e dubbi e perplessità di una ragazza di 21 anni.
- Yumi è "ossessionata" dalle grida della Terra. Non può ignorare le sorti del pianeta.
- Yumi è una visionaria: il giocatore dev'essere libero di giocare questo lato del suo carattere. E' buona cosa se ai risvegli escogita qualche trovata a livello di sogni reali. Usare la fantasia
- Yumi è fatalista. Vuole scendere i gradini. Non vuole opporsi al flusso, anzi lo segue. Lo CERCA. Yumi non vuole avere grosse preoccupazioni. Non perde la testa facilmente. Non è una ragazza debole e indifesa.
- Yumi ha molti spunti per giocare con gli altri: di Jonathan condivide lo stesso destino di segregazione e non conoscenza delle proprie origini (lui una famiglia non l'ha mai avuta) ed inoltre può essere fondamentale per le sorti del pianeta, Nasedo le è stato indicato come parte del suo destino, percepisce i superiori interessi di Nadir, la tenacia vitalista di Lanthis. Ma non è una sbornapalle: anzi , appare sempre un po' distaccata. Distaccata ma lancia degli imput allo stesso tempo.. non so se sono riuscito a spiegarvi.
- Yumi parla con Gaia. E' la sua AMICA. Non la trascura. La evocherà ogni qual volta possibile (certo, se questa cosa diventa eccessiva non è una nota di merito). Sono due ragazzine confidenti. Non una druida e il suo Spirito evocato per passarle informazioni!
- Yumi non è una crocerossina, ma tiene a preservare la vita.
- Yumi dovrebbe fare un bel gioco al momento della lettura del plico, e alle parole di Kassim riguardo l'Isola Bianca.
- Yumi appoggia Nasedo. Non lo fuorvia per andare al nucleo!! Sarebbe come non scendere un gradino. Soprattutto non lascia tutti a morire: preserva la vita, si è detto.

QUA:

- Chiaramente Yumi non combatte. Non usa nemmeno magie in combattimento: usa gli Spiriti! Soprattutto Dao: è il più efficace contro un unico bersaglio. Altrimenti deve scegliere oculatamente in base alla situazione.
- Yumi può usare gli Spiriti in modo alternativo: come ha fatto Fabio con l'eone dell'acqua per scoprire Kassim invisibile, questa è una BUONA qualità. Oppure per sfondare la porta del mausoleo, se Jonathan non riesce a risolvere l'enigma. Insomma, gli spiriti sono versatili, offrono molti spunti di gioco.
- Scontato dire che se Yumi non cura, è una pessima qdg.
- Yumi ha dei tratti razziali: è buona qualità se trova il modo di usarli! Soprattutto lo charme, fondamentale se , ad esempio, gli altri pg hanno reticenze ad agire: in fondo non è una fatina buona.
- Una buona Yumi investiga sulle sorti del nucleo.
- Una brava Yumi non ignora il sogno dell'isola, ma investiga per sapere di cosa si tratta. Cercherà l'isola mamma arrivata alla fascia di Karadas. Ottenuto Bahamut lo userà a dovere per sbranare Kassim.
- Yumi a Nogareth deve camuffarsi: dove vuole andare con quelle ali??
- Yumi può cercare di scoprire qualcosa di più di sé tramite Gaia. Per quanto comunque vada giocata interpretativamente.

