

## Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Darwin"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: GCAM - RBB Titolo dell'avventura: Zemi  
 Date del torneo: 9-10 Aprile e 16-17 Aprile Luogo: Chivasso - Torino Comics & Games Master: Milo Comaster: Kortas  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Darwin

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: Professor Mazzoleni	1	Giovannini	Claudio	si	Turno: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Sabato 9 mattina</span>  MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>  Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Chivasso</span>
PG 2: Contessa di Vallemosso	1	Dicembre	Alessandro	si	
PG 3: Miguel Guanuja	1	Piermartiri	Andrea	si	
PG 4: Nadia Moore	1	Lisa	Filippo	si	

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP																																																																									
PG1:	1	1	1	4	4	3	2	2	2	3	5	->	45.36	Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP: <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">#1</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">#2</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">#3</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">#4</td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td>CR</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> <td style="text-align: center;">-1.75</td> <td style="text-align: center;">-7.00</td> <td style="text-align: center;">-35.00</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PU</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> <td style="text-align: center;">-5.00</td> <td style="text-align: center;">-10.00</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PT</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> <td style="text-align: center;">-5.00</td> <td style="text-align: center;">#3</td> <td style="text-align: center;">#4</td> <td style="text-align: center;">#5</td> </tr> <tr> <td>SD</td> <td style="text-align: center;">16.88</td> <td style="text-align: center;">11.81</td> <td style="text-align: center;">8.44</td> <td style="text-align: center;">5.06</td> <td style="text-align: center;">1.69</td> </tr> <tr> <td>CC</td> <td style="text-align: center;">20.63</td> <td style="text-align: center;">14.44</td> <td style="text-align: center;">10.31</td> <td style="text-align: center;">8.25</td> <td style="text-align: center;">6.19</td> </tr> <tr> <td>CS</td> <td style="text-align: center;">12.50</td> <td style="text-align: center;">8.75</td> <td style="text-align: center;">6.25</td> <td style="text-align: center;">3.75</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> </tr> <tr> <td>RT</td> <td style="text-align: center;">12.50</td> <td style="text-align: center;">8.75</td> <td style="text-align: center;">6.25</td> <td style="text-align: center;">3.75</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> </tr> <tr> <td>NP</td> <td style="text-align: center;">10.00</td> <td style="text-align: center;">7.00</td> <td style="text-align: center;">5.00</td> <td style="text-align: center;">3.00</td> <td style="text-align: center;">0.00</td> </tr> <tr> <td>QT</td> <td style="text-align: center;">7.50</td> <td style="text-align: center;">5.25</td> <td style="text-align: center;">3.75</td> <td style="text-align: center;">2.25</td> <td style="text-align: center;">0.75</td> </tr> <tr> <td>EI</td> <td style="text-align: center;">7.00</td> <td style="text-align: center;">4.90</td> <td style="text-align: center;">3.50</td> <td style="text-align: center;">2.10</td> <td style="text-align: center;">0.70</td> </tr> <tr> <td>IO</td> <td style="text-align: center;">13.00</td> <td style="text-align: center;">9.10</td> <td style="text-align: center;">6.50</td> <td style="text-align: center;">3.90</td> <td style="text-align: center;">1.30</td> </tr> </table>		#1	#2	#3	#4		CR	0.00	-1.75	-7.00	-35.00		PU	0.00	-5.00	-10.00			PT	0.00	-5.00	#3	#4	#5	SD	16.88	11.81	8.44	5.06	1.69	CC	20.63	14.44	10.31	8.25	6.19	CS	12.50	8.75	6.25	3.75	0.00	RT	12.50	8.75	6.25	3.75	0.00	NP	10.00	7.00	5.00	3.00	0.00	QT	7.50	5.25	3.75	2.25	0.75	EI	7.00	4.90	3.50	2.10	0.70	IO	13.00	9.10	6.50	3.90	1.30
	#1	#2	#3	#4																																																																																		
CR	0.00	-1.75	-7.00	-35.00																																																																																		
PU	0.00	-5.00	-10.00																																																																																			
PT	0.00	-5.00	#3	#4	#5																																																																																	
SD	16.88	11.81	8.44	5.06	1.69																																																																																	
CC	20.63	14.44	10.31	8.25	6.19																																																																																	
CS	12.50	8.75	6.25	3.75	0.00																																																																																	
RT	12.50	8.75	6.25	3.75	0.00																																																																																	
NP	10.00	7.00	5.00	3.00	0.00																																																																																	
QT	7.50	5.25	3.75	2.25	0.75																																																																																	
EI	7.00	4.90	3.50	2.10	0.70																																																																																	
IO	13.00	9.10	6.50	3.90	1.30																																																																																	
PG2:	1	1	1	2	2	1	2	3	2	3	4	->	65.15																																																																									
PG3:	1	1	1	2	4	3	3	2	3	3	4	->	50.71																																																																									
PG4:	1	1	1	3	3	2	2	2	2	3	4	->	55.90																																																																									

  

	Soglia INF	Soglia SUP		VSP riscal.
PG1:	0.00	100.00	->	45.36
PG2:	0.00	100.00	->	65.15
PG3:	0.00	100.00	->	50.71
PG4:	0.00	100.00	->	55.90

Qualità di Background (QB) e calcolo della Valutazione globale del personaggio (VPG)

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB riscal.		% VSP	% QB		VSP "utile"		QB "utile"		VPG
PG1:	39.83	0.00	100.00	39.83	Calcolo della VPG:	75.00	25.00	->	34.02	+	9.96	=	43.98
PG2:	66.75	0.00	100.00	66.75		75.00	25.00	->	48.86	+	16.69	=	65.55
PG3:	54.00	0.00	100.00	54.00		75.00	25.00	->	38.03	+	13.50	=	51.53
PG4:	55.25	0.00	100.00	55.25		75.00	25.00	->	41.93	+	13.81	=	55.74

VPG media 54.20

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 59.21 ; Soglia INF: 0.00 Soglia SUP: 100.00 -> AA riscalato: 59.21

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"		Punt. Squadra
65.00	35.00	:	35.23	+	20.73	+	100 = <span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">155.96</span>

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"			
PG1:	71.25	23.75	5.00	:	32.32	+	9.46	+	2.96	+	100 =	<span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">144.74</span> Punteggio PG1
PG2:	71.25	23.75	5.00	:	46.42	+	15.85	+	2.96	+	100 =	<span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">165.23</span> Punteggio PG2
PG3:	71.25	23.75	5.00	:	36.13	+	12.83	+	2.96	+	100 =	<span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">151.92</span> Punteggio PG3
PG4:	71.25	23.75	5.00	:	39.83	+	13.12	+	2.96	+	100 =	<span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">155.91</span> Punteggio PG4

Legenda e considerazioni finali

	Voce relativa alla squadra
	Voce relativa alle scelte del gruppo organizzatore
	Punteggio finale di giocatore o di squadra

Per una dettagliata comprensione dei presenti punteggi si consiglia di visionare la guida R.B.B. 1.1 *Deluxe* : Manuale del Giocatore, scaricabile presso il sito dell'associazione Campionato GdR: <http://www.campionatogdr.it>

**Zemi - GCAM - RBB - Chivasso - Torino Comics & Games**

**Qualità di Background (QB)**

<b>Voce della QB del PG 1: Professor Mazzoleni</b>	<b>T</b>	<b>Segno</b>	<b>#</b>
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	X	1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		2
--- Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		3
--- Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		4
Fa trasparire il proprio linguaggio tipico (colto, ricercato, con citazioni, ..) e l'educazione accademica	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-	X	6
--- Sporicamente	-		7
--- Mai	-		8
Mostra la propria frustrazione per le difficoltà della propria carriera	O		
--- In più occasioni	-		9
--- Ogni tanto	-	X	10
--- Mai	-		11
Mostra interesse/preoccupazione per lo Zemi in quanto chiave di volta della propria carriera	O		
--- In più occasioni	-		12
--- Ogni tanto	-	X	13
--- Mai	-		14
Mostra la propria sete di conoscenza (anche eventualmente occulta)	O		
--- Sempre	-		15
--- Perde qualche occasione	-		16
--- Sporicamente	-	X	17
--- Mai	-		18
Cerca di prendere la leadership del gruppo	O		
--- Sempre	-		19
--- Perde qualche occasione	-		20
--- Sporicamente	-	X	21
--- Mai	-		22
Mostra il proprio atteggiamento agnostico verso la religione	M		23
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Progresso della Conoscenza"	M	/	24
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Principi morali"	M		25
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Fiducia in se stesso"	M		26
Nel rapporto con la Contessa di Vallemosso:			
mostra che si sente togliere il respiro da lei	M	/	27
le fa capire (anche senza essere esplicito) che anche se mette lei i soldi comanda lui	M		28
Nel rapporto con Guanuja:			
gli mostra stima e fiducia	M	/	29
cerca comunque di capire cosa nasconde	M		30
Nel rapporto con Nadia Moore:			
cerca di mettere a fuoco cosa non gli quadri di lei	M		31
Fa qualche passo nella direzione di accasarsi (basta poco, con Nadia o con altre in casi speciali)	M	/	32

<b>Voce della QB del PG 2: Contessa di Vallemosso</b>	<b>T</b>	<b>Segno</b>	<b>#</b>
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	X	1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		2
--- Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		3
--- Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		4
Fa trasparire il proprio atteggiamento snob per abitudine radicata	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-	X	6
--- Sporicamente	-		7
--- Mai	-		8
Calca eccessivamente la mano nel proprio atteggiamento snob	N		9
Mostra la propria educazione e fede cristiana (centrata su valori e misericordia)	O		
--- Sempre	-		10
--- Perde qualche occasione	-	X	11
--- Sporicamente	-		12
--- Mai	-		13
Mostra di essere ingenua e impulsiva	O		
--- In più occasioni	-		14
--- Ogni tanto	-	X	15
--- Mai	-		16

Mostra il proprio animo generoso	O		
--- In più occasioni	-		17
--- Ogni tanto	-	X	18
--- Mai	-		19
Mostra la propria forza d'animo	O		
--- In più occasioni	-	X	20
--- Ogni tanto	-		21
--- Mai	-		22
Tende per natura a comandare	O		
--- In più occasioni	-	X	23
--- Ogni tanto	-		24
--- Mai	-		25
Teme ci si approfitti della propria generosità	O		
--- In più occasioni	-		26
--- Ogni tanto	-	X	27
--- Mai	-		28
Mostra aderenza alla propria pulsione: Spirito d'avventura	M	/	29
Mostra il proprio interesse verso il professore, pur nutrendo alcune remore	M	/	30
Vuole aiutare Guanuja facendo chiarezza sul suo passato (non era mica un Cristero?)	M		31
Mostra sentimenti contrastanti verso Nadia: ammirazione, disdegno per la sfrontatezza, gelosia	M	X	32

Voce della QB del PG 3: Miguel Guanuja	T	Segno	#
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	X	1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		2
--- Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		3
--- Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		4
Approccio semplice e diretto	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-	X	6
--- Spordicamente	-		7
--- Mai	-		8
Utilizza all'occorrenza qualche termine spagnolo	O		
--- Sempre - è un tormentone	-		9
--- Perde qualche occasione	-		10
--- Spordicamente	-	X	11
--- Mai	-		12
Mostra la propria fede cristiana	O		
--- Sempre	-		13
--- Perde qualche occasione	-	X	14
--- Spordicamente	-		15
--- Mai	-		16
La propria fede è centrata su valori dogmatici e rigoristi	M	/	17
È sostanzialmente ottimista (tranne eventualmente nell'Agnizione)	O		
--- In più occasioni	-		18
--- Ogni tanto	-		19
--- Mai	-	X	20
Mostra di conoscere la violenza	O		
--- In più occasioni	-	X	21
--- Ogni tanto	-		22
--- Mai	-		23
Si dispiace per utilizzare o aver utilizzato la violenza	O		
--- In più occasioni	-		24
--- Ogni tanto	-	X	25
--- Mai	-		26
Mostra di conoscere l'occulto e di temerlo	O		
--- In più occasioni	-		27
--- Ogni tanto	-	X	28
--- Mai	-		29
Tenta di nascondere il suo segreto (pur magari senza riuscirci) almeno fino a che è ragionevole	P	X	30
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Progresso della Conoscenza"	M		31
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Principi morali"	M		32
Mostra di rispettare la propria pulsione "Libertà di fede e giustizia sociale"	M	/	33
Mette in guardia il professore sul destino della sua anima	M		34

Mostra gratitudine alla Contessa	M	/	35
Palesa alla Contessa che lei è troppo ingenua e non conosce il mondo	M		36
Tiene un atteggiamento difensivo con Nadia Moore (almeno fino all'Agnizione)	M		37

<b>Voce della QB del PG 4: Nadia Moore</b>	<b>T</b>	<b>Segno</b>	<b>#</b>
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	X	1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		2
--- Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		3
--- Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		4
Si adatta al registro linguistico di chi incontra	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Spordicamente	-		7
--- Mai	-	X	8
Mostra il proprio approccio femminista	O		
--- Sempre	-		9
--- Perde qualche occasione	-		10
--- Spordicamente	-	X	11
--- Mai	-		12
Sa cavarsela senza tanti complimenti (capacità "streetwise")	O		
--- In più occasioni	-		13
--- Ogni tanto	-	X	14
--- Mai	-		15
È sfrontata	O		
--- In più occasioni	-	X	16
--- Ogni tanto	-		17
--- Mai	-		18
Utilizza il proprio potere di veggenza	O		
--- In più occasioni	-	X	19
--- Ogni tanto	-		20
--- Mai	-		21
Utilizza a sproposito il proprio potere - anche quando è palese che non serve	N		22
Ha un approccio curioso, interessato ma cauto nei confronti dell'occulto	O		
--- In più occasioni	-		23
--- Ogni tanto	-	X	24
--- Mai	-		25
Tenta di nascondere il suo segreto (pur magari senza riuscirci) almeno fino a che è ragionevole	M	X	26
Si interroga sulla grande prova che l'attende	M		27
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Dignità e valori umani"	M	/	28
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Sogno Americano"	M		29
Mostra di rispettare la propria pulsione "Ce l'hai nel sangue": mostra curiosità e ama indagare	M		30
Mostra di pensare che il professore sta giocando con il fuoco in ambito occulto	M		31
Palesa che la Contessa è troppo snob	M	X	32
Cerca di tenere testa alla Contessa e parlarle chiaro	M	X	33
Indaga sul segreto di Guanuja	M	/	34

## Zemi - GCAM - RBB - Chivasso - Torino Comics & Games

### Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
<b>FASE 1: Piroscavo in alto mare</b>			
<b>Informazioni sul Piroscavo</b>			
Plico di Guanuja: gli altri PG si interrogano e/o tentano di vederlo/farselo consegnare	O		
--- intuizione di gruppo	-	X	1
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		2
Indagano sul mittente del messaggio	O		
--- indagine di gruppo	-		3
--- indagine singola non supportata dal gruppo	-	X	4
Si preoccupano di arrivare alla cena con un abito adatto	O		
--- molto (tutti o quasi cercando di ottenere smoking)	-	X	5
--- poco	-		6
--- per nulla (due o più ignorano il problema)	-		7
Si interrogano sulla stranezza dell'odore di pesce rancido	O		
--- discussione o dibattito di gruppo	-		8
--- domanda singola non supportata dal gruppo	-	X	9
Si interrogano sulla sicurezza dello Zemi	O		
--- da prima della cena	-		10
--- dalla cena	-	X	11
--- dopo la morte del Cristero	-		12
--- mai	-		13
Realizzano che nella cassaforte del capitano sono presenti reliquie cristiane	O		
--- tramite domanda indipendente dei PG	-		14
--- da dichiarazione spontanea di padre Benedetti (ragionata dal gruppo)	-	X	15
--- Benedetti lo dice e i PG lo ignorano	-		16
Scoprono chi ha le chiavi della bagagliera	O		
--- tramite domanda indipendente/indagine dei PG nella Fase 1	-		17
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 1	-	X	18
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 3	-		19
<b>Rapporto con il Cristero</b>			
Trovano la preghiera nel medaglione	O		
--- cercando attivamente	-		20
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 1	-	X	21
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 3	-		22
Intuiscono che il pazzo è un Cristero	O		
--- intuizione di gruppo	-		23
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		24
<b>FASE 2: Danibaan (e dintorni)</b>			
<b>Comprensione del contesto</b>			
Intuiscono che quello che stanno vivendo non è un sogno	M	X	25
Riescono a capire che si trovano nel passato	O		
--- in età precolombiana (utilizzo di abilità)	-		26
--- all'epoca dei conquistadores (1 punto speso)	-		27
--- 1523 (2 punti spesi)	-		28
Riescono a capire dove sono	O		
--- Messico del sud (utilizzo di abilità)	-	X	29
--- Regione di Oaxaca (1 punto speso)	-		30
--- Monte Alban (2 punti spesi)	-		31
Intuiscono che gli antagonisti vogliono evocare Padre Tlagon	P	X	32
<b>Comprensione del rituale del Ladro di Anime</b>			
Intuiscono che il rituale serve a portarli proprio lì	P	X	33
Intuiscono che chi li ha portati lì li vuole morti	P	X	34
Intuiscono che chi li ha portati lì ha preso possesso dei loro corpi	P	X	35
Ricostruiscono gli elementi del rituale (stella, cuore, sacrificio, zemi)	P		36
Capiscono che ha funzionato su di loro nel 1927 perché prima lo Zemi era in terra consacrata	P		37
<b>Comprensione dello Zemi</b>			
Capiscono che serve per rituali occulti	P	X	38
Capiscono che è la chiave del rituale del Ladro di Anime	P	X	39
Capiscono che è la chiave per l'evocazione di Padre Tlagon	P	X	40
Capiscono che il loro è il Primo Zemi	P		41
Capiscono che lo hanno attivato loro, portandolo in alto mare	P		42
Capiscono che Juan Diaz ha un ruolo chiave	P		43
Comprensione della situazione storico-politica			

Capiscono che occupano corpi di sacerdoti Tainos venuti da altrove	P		44
Capiscono che la regione è contesa tra Mixtechi e Zapotечи	P	X	45
Capiscono il ruolo dei conquistadores (schierati con gli Zapotечи)	P	X	46
Realizzano che tra i conquistadores c'è Juan Diaz	P		47
Capiscono che c'è in vigore una tregua tra Mixtechi di Danibaан e Zapotечи, voluta dai conquistadores	P	X	48
Capiscono che Danibaан era un santuario dedicato a Quetzalcoatl	P		49
Capiscono che i sacerdoti Tainos sono nemici di Quetzalcoatl	P		50
Capiscono che i loro tatuaggi reagiscono a Quetzalcoatl	O		
--- lo intuiscono prima che sanguinino (molto difficile)	-		51
--- la prima volta che sanguinano	-	X	52
--- quando attaccano l'Oracolo di Pechoca	-		53
<b>Danibaан</b>			
Si oppongono al proprio sacrificio	O		
--- con trovate originali e grande impegno	-	X	54
--- provano ad argomentare	-		55
--- si arrendono subito	-		56
Si comportano in maniera coerente a come farebbero i boicchi	O		
--- sempre, in ogni scelta	-		57
--- lasciano adito a qualche dubbio	-	X	58
--- ci provano solo ogni tanto (si pongono il problema)	-		59
--- errori gravi / non colgono il problema	-		60
Chiedono libri di sapienza occulta prima che vengano loro portati	P		61
Ottengono la mappa mistica della regione	O		
--- chiedendola	-		62
--- trovandola nel tempio di Quetzalcoatl	-	X	63
Si rendono conto che il tempio di Quetzalcoatl è stato isolato da loro	P	X	64
Si rendono conto che il tempio di Padre Tlagon è stato consacrato di recente	P	X	65
Scoprono l'esistenza dei guerrieri di sangue (visti / raccontato loro)	P	X	66
<b>All'azione! - Decidere cosa fare e farlo</b>			
Capiscono che i nemici dei miei nemici sono miei amici (e quindi li possono aiutare)			
Quetzalcoatl	P	X	67
Conquistadores	P		68
<b>Scegliono di attaccare gli zapotечи o i conquistadores (MALUS)</b>	<b>N</b>		69
Si fanno catturare dai conquistadores (MALUS)			
--- vogliono incontrare Juan Diaz	<b>N</b>		70
--- vogliono consegnarsi ai conquistadores	<b>N</b>		71
--- fanno errori e si fanno catturare	<b>N</b>		72
Capiscono che devono cercare informazioni fuori da Danibaан	O		
--- da soli	-	X	73
--- dopo intervento del Custode	-		74
Riconoscono come tali le seguenti fonti di informazioni indigene			
Mitla: il cammino di conoscenza di Pechoca	P	X	75
Tututepec: il tempio della conoscenza	P	X	76
Tehuantepec: Pezelao, l'Oracolo di Pechoca	P	X	77
Capiscono che devono parlare con un grande sacerdote	O		
--- subito, per intuizione	-		78
--- dopo il tono sul Ladro di Anime	-	X	79
--- parlando con Juan Diaz	-		80
--- dopo Mitla o Tututepec	-		81
--- dopo Cosijopii	-		82
--- mai, vanno dall'oracolo senza capire perché	-		83
Capiscono che il gran sacerdote che può aiutarli è Pezelao, l'Oracolo di Pechoca	O		
--- dall'analisi dei materiali (esito del cammino di conoscenza / tomi del sapere)	-		84
--- su imbeccata dei Custodi	-		85
Si pongono il problema del fatto che Pezelao potrebbe essere loro ostile	O		
--- per conto loro	-		86
--- il problema viene loro posto da Cosijopii	-		87
Prendono precauzioni per uscire da Danibaан	O		
--- autonomamente, con pensate efficaci	-		88
--- perché spinti dai sacerdoti (imbeccata dei Custodi)	-	X	89
Tomi di Tututepec: trovano la mappa per il tesoro azteco	P	X	90
<b>Oracolo di Pechoca</b>			
Arrivano all'Oracolo di Pechoca (i.e. non finisce prima il tempo)	P	X	91
Recupero delle informazioni su come tornare al loro tempo	O		
--- da subito, si aspettano che Pezelao anche se morto le abbia lasciate	-		92
--- meccanicamente cercando sul corpo (senza aspettarmi di trovare i tatuaggi)	-		93
--- su imbeccata dei Custodi	-	X	94

Come lasciano il corpo dei boicchi nell'effettuare il rituale	O		
--- morte sicura	-		95
--- mutilazioni (effettuate proprio per lasciare ai boicchi corpi mutilati)	-		96
--- non si pongono il problema	-	X	97
<b>FASE 3: Nave alla deriva</b>			
Ritornano nel loro tempo (i.e. non finisce prima il tempo)	P	X	98
Capiscono le condizioni della nave			
Alla deriva senza controllo	P		99
Plancia devastata	P	X	100
I cadaveri sono stati buttati tutti in mare	P	X	101
Sono presenti a bordo degli Abitatori del Profondo	P		102
I mostri stanno impazzando in terza classe	P	X	103
Ci sono dei sopravvissuti nella bagagliaia di prima classe	P	X	104
Capiscono che sta avvenendo un rituale per evocare Padre Tlagon	P	X	105
Capiscono che lo Zemi è attivo anche se non è nelle mani dei boicchi	P		106
Riescono a tranquillizzare autonomamente Anita Florio	P	X	107
Contattare i sopravvissuti della bagagliaia			
Capiscono per primi di poter usare il codice morse per comunicare	P	X	108
Fanno alzare la paratia di qualche centimetro per comunicare meglio	P	X	109
Negoziano per ottenere la collaborazione dei sopravvissuti	O		
--- senza allarmali: li ingannano sulla loro identità / ricorrono alla Florio	-		110
--- la propongono loro e la gestiscono con abilità	-		111
--- è necessario l'intervento del Custode	-	X	112
<b>Provano ad attaccar briga con gli Abitatori del Profondo (MALUS)</b>	<b>N</b>		113
Rituale finale di neutralizzazione dello Zemi			
Capiscono da soli che devono seppellirlo in terra consacrata	P	X	114
Trovare terra a bordo	O		
--- si ricordano da soli del Giardino d'Inverno	-	X	115
--- chiedono a un PNG dove possa esserci terra a bordo	-		116
--- chiedono ai Custodi dove possa esserci terra a bordo	-		117
--- i Custodi devono suggerirlo	-		118
Capiscono come consacrare la terra	O		
--- con la reliquia della Santa Croce	-	X	119
--- con le icone del Cristero	-		120
--- con preghiere accorate	-		121
Riescono ad impedire l'evocazione di Padre Tlagon (i.e. non finisce prima il tempo)	P	X	122
Personaggi impazziti, indicare al massimo una voce per ogni blocco di 4 (MALUS)			
--- un PG arriva a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		123
--- due PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		124
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		125
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		126
--- un PG arriva a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		127
--- due PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		128
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		129
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		130