Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Non siamo noi"

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:	Mark
Comaster:	Android				
Utilizzo delle soglie minime e massime:	X	Valori Standard di VSP:			

Generalità della squadra Non siamo noi

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.
PG 1: Professor Mazzoleni	x	Marelli	Federica	no
PG 2: Contessa di Vallemosso	x	Veggian	Federico	no
PG 3: Miguel Guanuja	x	Colla	Davide	no
PG 4: Nadia Moore	x	Femia	Marco	no

Turno: 42472

MR: 1 Giocatori: 4

Provenienza: San Raffaele

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	6	3	4	1	4	4	5	->	38.21
PG2:	1	1	1	3	3	2	3	1	4	3	4	->	53.40
PG3:	1	1	1	2	4	3	3	1	4	4	4	->	50.81
PG4:	1	1	1	2	3	2	3	1	4	3	4	->	56.78

	Soglia INF	Soglia SUP		VSP riscal.
PG1:	0.00	100.00	->	38.21
PG2:	0.00	100.00	->	53.40
PG3:	0.00	100.00	->	50.81
PG4:	0.00	100.00	->	56.78

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9
CR	0.00	-1.75	-7.00	-35.00					
PU	0.00	-5.00	-10.00						
PT	0.00	-5.00	#3	#4	#5	#6	#7		
SD	16.88	11.81	8.44	5.06	1.69	0.84	0.00	#8	#9
CC	20.63	14.44	10.31	8.25	6.19	4.13	2.06	1.03	0.00
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	#6	#7		
QT	7.50	5.25	3.75	2.25	0.75	0.38	0.00		
EI	7.00	4.90	3.50	2.10	0.70	0.35	0.00		
IO	13.00	9.10	6.50	3.90	1.30	0.65	0.00		

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

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB riscal.	Calcolo della VPG:	% VSP	% QB		VSP "utile"		QB "utile"		VPG
PG1:	34.70	0.00	100.00	34.70		75.00	25.00	->	28.66	+	8.68	=	37.33
PG2:	83.50	0.00	100.00	83.50		75.00	25.00	->	40.05	+	20.88	=	60.93
PG3:	74.75	0.00	100.00	74.75		75.00	25.00	->	38.11	+	18.69	=	56.80
PG4:	73.00	0.00	100.00	73.00		75.00	25.00	->	42.58	+	18.25	=	60.83

VPG media 53.97

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 68.05 ; Soglia INF: 0.00 Soglia SUP: 100.00 -> AA riscalato: 68.05

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"				Punt. Squadra
65.00	35.00	:	35.08	+	23.82	+	100	=	158.90

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"					
PG1:	71.25	23.75	5.00	:	27.23	+	8.24	+	3.40	+	100	=	138.87	Punteggio PG1
PG2:	71.25	23.75	5.00	:	38.05	+	19.83	+	3.40	+	100	=	161.28	Punteggio PG2
PG3:	71.25	23.75	5.00	:	36.20	+	17.75	+	3.40	+	100	=	157.36	Punteggio PG3
PG4:	71.25	23.75	5.00	:	40.45	+	17.34	+	3.40	+	100	=	161.19	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

Foglio creato dall'associazione "Campionato GdR", sulla base del modello fornito dall'associazone "Revelsh Blind Beholders"

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

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: Professor Mazzoleni	T	Segno	#
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	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	-		6
--- Spordicamente	-	x	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	-	x	12
--- Ogni tanto	-		13
--- Mai	-		14
Mostra la propria sete di conoscenza (anche eventualmente occulta)	O		
--- Sempre	-		15
--- Perde qualche occasione	-		16
--- Spordicamente	-	x	17
--- Mai	-		18
Cerca di prendere la leadership del gruppo	O		
--- Sempre	-		19
--- Perde qualche occasione	-		20
--- Spordicamente	-	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 nasconda	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

Voce della QB del PG 2: Contessa di Vallemosso	T	Segno	#
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
--- Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	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	-	x	5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Spordicamente	-		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	-	x	10
--- Perde qualche occasione	-		11
--- Spordicamente	-		12
--- Mai	-		13
Mostra di essere ingenua e impulsiva	O		
--- In più occasioni	-	x	14
--- Ogni tanto	-		15
--- Mai	-		16

Mostra il proprio animo generoso	O		
--- In più occasioni	-	x	17
--- Ogni tanto	-		18
--- Mai	-		19
Mostra la propria forza d'animo	O		
--- In più occasioni	-		20
--- Ogni tanto	-	x	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	x	29
Mostra il proprio interesse verso il professore, pur nutrendo alcune remore	M	x	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	/	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	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	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	-	x	5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Spordicamente	-		7
--- Mai	-		8
Utilizza all'occorrenza qualche termine spagnolo	O		
--- Sempre - è un tormentone	-	x	9
--- Perde qualche occasione	-		10
--- Spordicamente	-		11
--- Mai	-		12
Mostra la propria fede cristiana	O		
--- Sempre	-	x	13
--- Perde qualche occasione	-		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	-	x	19
--- Mai	-		20
Mostra di conoscere la violenza	O		
--- In più occasioni	-		21
--- Ogni tanto	-	x	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	-	x	27
--- Ogni tanto	-		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	x	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	x	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

Voce della QB del PG 4: Nadia Moore	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
Si adatta al registro linguistico di chi incontra	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-	x	6
--- Spordicamente	-		7
--- Mai	-		8
Mostra il proprio approccio femminista	O		
--- Sempre	-	x	9
--- Perde qualche occasione	-		10
--- Spordicamente	-		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	-		19
--- Ogni tanto	-	x	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	-	x	23
--- Ogni tanto	-		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	x	29
Mostra di rispettare la propria pulsione "Ce l'hai nel sangue": mostra curiosità e ama indagare	M	x	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	#
FASE 1: Piroscafo in alto mare			
Informazioni sul Piroscafo			
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)	-		5
--- poco	-	x	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	-	x	8
--- domanda singola non supportata dal gruppo	-		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
Rapporto con il Cristero			
Trovano la preghiera nel medaglione	O		
--- cercando attivamente	-		20
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 1	-		21
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 3	-	x	22
Intuiscono che il pazzo è un Cristero	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	23
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		24
FASE 2: Danibaan (e dintorni)			
Comprensione del contesto			
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)	-	x	28
Riescono a capire dove sono	O		
--- Messico del sud (utilizzo di abilità)	-		29
--- Regione di Oaxaca (1 punto speso)	-		30
--- Monte Alban (2 punti spesi)	-	x	31
Intuiscono che gli antagonisti vogliono evocare Padre Tlagon	P	x	32
Comprensione del rituale del Ladro di Anime			
Intuiscono che il rituale serve a portarli proprio lì	P	x	33
Intuiscono che chi li ha portati lì li vuole morti	P		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	x	36
Capiscono che ha funzionato su di loro nel 1927 perché prima lo Zemi era in terra consacrata	P		37
Comprensione dello Zemi			
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	x	44
Capiscono che la regione è contesa tra Mixtechi e Zapotechi	P	x	45
Capiscono il ruolo dei conquistadores (schierati con gli Zapotechi)	P		46
Realizzano che tra i conquistadores c'è Juan Diaz	P		47
Capiscono che c'è in vigore una tregua tra Mixtechi di Danibaan e Zapotechi, voluta dai conquistado	P		48
Capiscono che Danibaan era un santuario dedicato a Quetzalcoatl	P	x	49
Capiscono che i sacerdoti Tainos sono nemici di Quetzalcoatl	P	x	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
Danibaan			
Si oppongono al proprio sacrificio	O		
--- con trovate originali e grande impegno	-		54
--- provano ad argomentare	-	x	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	x	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
All'azione! - Decidere cosa fare e farlo			
Capiscono che i nemici dei miei nemici sono miei amici (e quindi li possono aiutare)			
Quetzalcoatl	P	x	67
Conquistadores	P		68
Scelgono di attaccare gli zapotechi o i conquistadores (MALUS)	**N**		69
Si fanno catturare dai conquistadores (MALUS)			
--- vogliono incontrare Juan Diaz	**N**		70
--- vogliono consegnarsi ai conquistadores	**N**		71
--- fanno errori e si fanno cattuare	**N**		72
Capiscono che devono cercare informazioni fuori da Danibaan	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)	-	x	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 Cosjiopii	-		87
Prendono precauzioni per uscire da Danibaan	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		90
Oracolo di Pechoca			
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)	-	x	93
--- su imbeccata dei Custodi	-		94

Come lasciano il corpo dei boicchi nell'effettuare il rituale	O		
--- morte sicura	-		95
--- mutilazioni (effettuate proprio per lasciare ai boicchi corpi mutilati)	-	x	96
--- non si pongono il problema	-		97
FASE 3: Nave alla deriva			
Ritornano nel loro tempo (i.e. non finisce prima il tempo)	P	x	98
Capiscono le condizioni della nave			
Alla deriva senza controllo	P	x	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	x	102
I mostri stanno impazzando in terza classe	P	x	103
Ci sono dei sopravvissuti nella bagagliera 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 bagagliera			
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		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
Provano ad attaccar briga con gli Abitatori del Profondo (MALUS)	**N**		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	-		115
--- chiedono a un PNG dove possa esserci terra a bordo	-		116
--- chiedono ai Custodi dove possa esserci terra a bordo	-	x	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 Psichico inferiore a -2	**N**		123
--- due PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -2	**N**		124
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -2	**N**		125
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -2	**N**		126
--- un PG arriva a Equilibrio Psichico inferiore a -12	**N**		127
--- due PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -12	**N**		128
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -12	**N**		129
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psichico inferiore a -12	**N**		130