

GIOCHIvasso 2007 - April - Il Richiamo di Cthulhu

SQUADRA	Il miglior giocatore	MR	1	GIOCATORI	5
MASTER	Nadira	CO.	Caleb	TURNO	DM

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
James Butler	1mibe190185	Michele Bellinazzo	X									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)				x						
		Capire il carattere (CC)										x
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)			x							
		Qualità Tecnica (QT)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)					x					

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Benjamin Pearce	1dami290780	Daniele Milanesio	X									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)				x						
		Capire il carattere (CC)				x						
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
Senso dell'Avventura (SA)		Resa di un PG tondo (RT)					x					
		Non Prevaricazione (NP)			x							
		Qualità Tecnica (QT)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)					x					

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Henry of Pencarrow II	1anre070585	Andrea Rey	X									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)				x						
		Capire il carattere (CC)				x					x	
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
Senso dell'Avventura (SA)		Resa di un PG tondo (RT)					x					
		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Qualità Tecnica (QT)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)					x					

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Robert Walters	1frbe120377	Francesco Belloni										
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)				x						
		Capire il carattere (CC)				x						
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
Senso dell'Avventura (SA)		Resa di un PG tondo (RT)					x					
		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Qualità Tecnica (QT)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)			x							

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Samuel Dodgson	1gitr170490	Giuseppe Troccoli	X									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)				x						
		Capire il carattere (CC)									x	
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Qualità Tecnica (QT)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)						x				
		Intuizione (IU)						x				

AVANZAMENTO ATOMICO			
	T	V	
Il passato dei PG			
<i>I PG confrontano le loro vite attuali con le aspettative passate</i>	O		
deducono un senso di fallimento	-	x	1
senza trarne conclusioni	-		2
no	-		3
<i>I PG si ricordano dell'amicizia con Bedford e lo cercano</i>	O		
dopo il funerale vanno subito a cercarlo	-		4
non si preoccupano troppo dell'assenza, ma lo cercano dopo qualche ora	-		5
no	-	x	6
<i>I PG collegano la morte di Bedford alla loro situazione</i>	O		
collegano i segni dei Segugi tra la morte di Bedford e le apparizioni	-	x	7
pensano genericamente di essere in pericolo (in quanto membri della Terra Desolata)	-		8
no	-		9
<i>Le dimissioni del professore subito dopo la loro laurea</i>	O		
comprendono che il professore aveva fatto qualcosa due sere prima della loro laurea che l'aveva portato alle dimissioni	-		10
scoprono delle dimissioni, senza dedurre nulla	-	x	11
non scoprono nulla	-		12
<i>Ricordi del viaggio astrale</i>	O		
hanno la visione e capiscono di essere stati usati, e di dover trovare l'Amsera-agoriad	-		13
hanno la visione e non fanno deduzioni	-	x	14
non vanno a Letty Twypa Wood	-		15
I fratelli Wheble			
<i>I PG capiscono il rapporto tra Emma e Harry</i>	O		
scoprono che Harry aveva fatto internare Emma e che lei era impazzita in manicomio	-		16
sanno solo che sono fratelli	-		17
no	-	x	18
<i>Adozione di Emma da parte di Horrocks</i>	O		
scoprono che Emma è stata "salvata" da Horrocks	-		19
scoprono che Emma è con Horrocks da anni	-	x	20
non scoprono nulla	-		21
<i>Il rapporto tra Emma e Horrocks</i>	O		
capiscono che aveva un'ossessione per Horrocks ed era gelosa della moglie	-		22
capiscono che lei era molto affezionata e protettiva verso Horrocks	-	x	23
pensano ci fosse un rapporto normale	-		24
April Bleyney			
<i>Scoprono della morte di April</i>	O		
scoprono che il professor Horrocks e April avevano litigato prima che lei morisse (leggono articoli)	-	x	25
scoprono che s'è trattato di un incidente	-		26
no	-		27
<i>Comprensione del senso di colpa di Horrocks</i>	O		
capiscono che Horrocks voleva cambiare gli avvenimenti passati	-		28
capiscono che Horrocks si sentiva responsabile della morte di April	-	x	29
no	-		30
<i>Emma ha ucciso April</i>	O		
capiscono che Emma ha ucciso April e s'è fatta aiutare da Harry a mascherare l'omicidio per incidente	-		31
capiscono che Emma ha ucciso April	-	x	32
non lo capiscono	-		33
Horrocks e l'Amsera-Agoriad			
<i>Comprensione degli aloni bluastri</i>	O		
capiscono che anche Horrocks e Bedford li avevano visti	-	x	34
capiscono di vederli solo loro	-		35
li notano senza fare deduzioni	-		36
<i>Horrocks li ha messi in pericolo</i>	O		
capiscono che Horrocks ha fondato per qualche motivo la Terra Desolata, e li ha messi in pericolo	-		37
capiscono che il pericolo lega loro in quanto membri della Terra Desolata	-	x	38
non lo capiscono	-		39
<i>Funzionamento dei seguugi</i>	O		
capiscono che escono da angoli solidi	-	x	40

capiscono che all'aperto non possono essere raggiunti	-		41
non lo capiscono	-		42
<u>La stanza circolare di Horrocks</u>	O		
capiscono che l'aveva fatta costruire in previsione del viaggio fatto due giorni prima la loro laurea	-		43
la scoprono e capiscono che era inseguito anche lui dai segugi	-	x	44
la scoprono ma non la collegano ai segugi	-		45
<u>Com'è morto il professore</u>	O		
capiscono che è morto di paura alla vista di un segugio	-	x	46
sanno che è morto d'infarto	-		47
non scoprono nulla	-		48
<u>L'internamento del Professore</u>	O		
scoprono che è stato portato all'asylum e lì è morto	-	x	49
non sanno che il professore è morto all'asylum	-		50
<u>Ritrovamento dell'Amsera-agoriad</u>	O		
se lo procurano facendosi consegnare	-		51
se lo procurano facendo intrusione	-		52
non lo trovano	-	x	53
<u>Uso dell'Amsera-agoriad</u>	O		
capiscono il funzionamento e come usarlo per tornare al giorno della morte di April	-		54
capiscono lo scopo ma non il funzionamento	-		55
non lo capiscono	-	x	56
Finali			
<u>Possibili Finali</u>	O		
OTTIMO - I PG fermano Emma salvando April	-		57
MEDIO - I PG non fermano Emma ma uccidono Horrocks	-		58
PESSIMO - I PG non tornano indietro nel tempo / non fermano Emma / non uccidono Horrocks	-	x	59
NB l'intervento di un DEUS EX MACHINA porta il punteggio della sezione al valore minimo			