

GIOCHIvasso 2007 - Il Deserto Della Memoria - Dungeons & Dragons 3.5

SQUADRA	Compagnia di Skuld	MR	1	GIOCATORI	5
MASTER	Milo	CO.	Chiara	TURNO	DM

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Elyhar	1sisu180778	Simone Susio	X									
Correttezza (CO)				Correttezza (CR)	x							
				Puntualità (PU)	x							
				Presenza al Tavolo (PT)	x							
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)				Stare dentro il gioco (SD)	x						
	Caratterizzazione (CA)				Capire il carattere (CC)	x						
			Creare Situazioni (CS)		x							
			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#
Gajandar	1stab260678	Stefano Abastanotti	X									
Correttezza (CO)				Correttezza (CR)	x							
				Puntualità (PU)	x							
				Presenza al Tavolo (PT)	x							
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)				Stare dentro il gioco (SD)	x						
	Caratterizzazione (CA)				Capire il carattere (CC)	x						
			Creare Situazioni (CS)	x								
			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#
Lixianis	1faru270279	Fausto Ruffini	X									
Correttezza (CO)				Correttezza (CR)	x							
				Puntualità (PU)	x							
				Presenza al Tavolo (PT)	x							
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)				Stare dentro il gioco (SD)	x						
	Caratterizzazione (CA)				Capire il carattere (CC)		x					
			Creare Situazioni (CS)			x						
			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#
Xaynthas	1albe110378	Alberto Bettini	X									
Correttezza (CO)				Correttezza (CR)	x							
				Puntualità (PU)	x							
				Presenza al Tavolo (PT)	x							
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)				Stare dentro il gioco (SD)		x					
	Caratterizzazione (CA)				Capire il carattere (CC)				x			
			Creare Situazioni (CS)			x						
			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#
Kruengar	1anma170778	Angelo Mazzacani	X									
Correttezza (CO)				Correttezza (CR)	x							
				Puntualità (PU)	x							
				Presenza al Tavolo (PT)	x							
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)				Stare dentro il gioco (SD)	x						
	Caratterizzazione (CA)				Capire il carattere (CC)		x					
			Creare Situazioni (CS)	x								
			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
L'Oasi di Grom			
<i>Dialoghi con Siehel e Quellistran</i>			
Chiedono di sapere se in città ci sono altri agganci/spie (non aspettano che dica Siehel)	P		1
Chiedono informazioni sui tatuaggi delle spie	P		2
Chiedono a Quellistran dettagli su come ha avuto le informazioni	P	x	3
Chiedono a Quellistran dettagli sui Llyrr	P		4
Chiedono percorsi intelligenti per arrivare a Llevialemm (non aspettano che dica Quellistran)	P		5
Chiedono con convinzione a Siehel di non accompagnarli (non aspettano che dica Quellistran)	P	x	6
<i>Altra violenza gratuita...</i>			
Capiscono che il picchiato è un mezzelfo	P	x	7
Mostrano di avere a cuore la questione	P	x	8
Non intervengono (mezzo = dopo intervento di Siehel)	M	\	9
Sono arroganti e molto provocatori con gli umani	N		10
<i>La partenza</i>			
Partono il prima possibile	P	x	11
Llevialemm			
<i>Il Viaggio</i>			
Viaggiano con precauzioni	P		12
Cercano dell'acqua	P		13
<i>Generiche</i>			
Si vestono con un abbigliamento consono	M		14
Si muovono con circospezione ed accortezza	M	\	15
Non reagiscono alle provocazioni delle pattuglie	P	x	16
Non attirano l'attenzione su di sé / Tengono un basso profilo	M	x	17
Non rivelano a sproposito informazioni sui mezzelfi (ex: dire Rabdom a spie...)	P		18
Mostrano esplicitamente agli elfi che mezzelfi usano tatuaggi/poteri psionici	N		19
(OK contatto mentale se usato senza far notare che è un mezzelfo che lo usa)			
Provano ad entrare nel Tempio dell'acqua	N		20
<i>La spedizione elfica</i>			
Capiscono (non gli viene detto dopo 2h) che la spedizione è unita ad una carovana d'acqua	P	x	21
Capiscono (non gli viene detto dopo 2h) a quale carovana si è aggregata la spedizione	P	x	22
Intuiscono che la spedizione è organizzata dagli alti purificatori	P		23
Intuiscono che la spedizione è guidata da Myrliana	P		24
<i>L'arma ed il mondo antico</i>			
Intuiscono che esisteva un'antica civiltà su Skan-Dur	P		25
Trovano la parola d'ordine "Dhjompeteer" per attivare il Cristallo dell'Energia	P		26
Trovano il cristallo di casa Llyrr e si soffermano sull'effetto risonanza (1/2 se non soffermano)	M		27
Intuiscono che l'arma serve per modif. l'energia ed il tempo atmosf. (1/2 se non sono convinti)	M		28
Trovano, nel database dell'Enclave, le informazioni legate del simbolo unione di "A", "B" e "C"	P		29
<i>Gli scavi</i>			
Notano da soli gli scavi senza che il master debba calcarci la mano	P	x	30
Trovano il simbolo "A"	P	x	31
Trovano il simbolo "B"	P		32
Trovano lo scavo del quartiere delle guardie con il terzo simbolo (metà se a caso)	M		33
<i>L'Alleanza della Porta</i>			
Scoprono l'esistenza dell'Alleanza della Porta	P	x	34
Scoprono scopi precisi ed origini dell'Alleanza della Porta (interrogando Jilias)	M		35
L'ultimo tempio della memoria			
<i>Inseguendo la carovana...</i>			
Partono da Llevialemm	P	x	36
Si sono preoccupati di avere scorte/viveri per il viaggio (acqua va bene cercata)	P	x	37
Perdono tempo ad Ulla	N		38
Notano da soli il gruppo staccatosi dalla carovana e lo seguono	P	x	39
Viaggiano a dorso di raptor	P	x	40
<i>La battaglia con gli elfi</i>			
Arrivano a combattere la battaglia	P	x	41
Vincono la battaglia:	O		
--- senza dare modo agli elfi di reagire	-	x	42
--- concedendo una minima reazione agli elfi	-		43
--- concedendo una reazione più "elaborata" (ex: più round, più danni inflitti)	-		44
--- la battaglia è andata per le lunghe (ex: parecchi round)	-		45
<i>L'interno del tempio</i>			
Entrano all'interno del tempio	P	x	46
Dal dialogo capiscono che gli elfi hanno subito un "ritorno psionico" dalla porta	P	x	47
Capiscono con celerità come aprire la porta psionica	M		48
<i>Nel Sancta Sanctorum</i>			
Entrano nel Sancta Sanctorum	P		49
Contattano il Thri-Kreen in stasi	P		50
Contattano qua dentro Siehel	P		51
Confronto con la pattuglia umana	O		
--- Usano il Cristallo dell'Energia	-		52
--- Combattono normalmente vincendo	-		53
--- Perdono o si arrendono e gli consegnano il cristallo	-		54
Finali			
Utilizzando il cristallo dell'energia	P		55
Capiscono l'effetto risonanza anche tramite delle piccole prove (metà per vaga idea)	M		56
Migliorano il clima del Villaggio	P		57
(SOLO SE USANO CRISTALLO): Come cambia la vita (politica/sociale) per i mezzelfi?	O		
--- Migliora (ex: distruggono i centri nevralgici, usano bene come deterrente)	-		58
--- Sostanzialmente non cambia (ex: ristabiliscono la parità)	-		59
--- Peggiora a lungo termine (ex: la guerra la vincono elfi od umani)	-		60
--- Vengono tutti immediatamente uccisi (ex: Distruzione di Skan-Dur)	-		61