

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

SQUADRA	Gli Improvvisati	MR	1	GIOCATORI	4
MASTER	Szass Tam	CO.	Dissidio	TURNO	SM

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Elyhar	1DAMA281074	Davide Maccario Cui	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				
		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	1DARO041083	Davide Rospì	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					
		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	1GILO040876	Giraldina Longo	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				
		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	1ALLA031275	Alessio Laviletti	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				
		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												
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)										
		Puntualità (PU)										
		Presenza al Tavolo (PT)										
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)										
		Capire il carattere (CC)										
	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)										
		Resa di un PG tondo (RT)										
		Non Prevaricazione (NP)										
		Qualità Tecnica (QT)										
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)										
		Intuizione (IU)										

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	x	2
Chiedono a Quellistran dettagli su come ha avuto le informazioni	P	x	3
Chiedono a Quellistran dettagli sui Llyrr	P	x	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		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	x	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	x	12
Cercano dell'acqua	P	x	13
<i>Generiche</i>			
Si vestono con un abbigliamento consono	M	x	14
Si muovono con circospezione ed accortezza	M	\	15
Non reagiscono alle provocazioni delle pattuglie	P		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	x	20
<i>La spedizione elfica</i>			
Capiscono (non gli viene detto dopo 2h) che la spedizione è unita ad una carovana d'acqua	P		21
Capiscono (non gli viene detto dopo 2h) a quale carovana si è aggregata la spedizione	P		22
Intuiscono che la spedizione è organizzata dagli alti purificatori	P	x	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		30
Trovano il simbolo "A"	P	x	31
Trovano il simbolo "B"	P	x	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 tempo 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	-		42
--- concedendo una minima reazione agli elfi	-	x	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	x	48
<i>Nel Sancta Sanctorum</i>			
Entrano nel Sancta Sanctorum	P	x	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