

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

SQUADRA	Scapà da cà	MR	1	GIOCATORI	5
MASTER	Fallen Angel	CO.	Mithrandir	TURNO	DP

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Elyhar	1stot030690	Stefano Ottaviano	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	1rusb250790	Rudy Sbarato	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	1giri100990	Gianluca Ricciardi	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	1anta070990	Antonio Taverna	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	1anro050990	Andreas Rosa	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					

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	x 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	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	12
Cercano dell'acqua	P	13
<i>Generiche</i>		
Si vestono con un abbigliamento consona	M	x 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	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	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	32
Trovano lo scavo del quartiere delle guardie con il terzo simbolo (metà se a caso)	M	x 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	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	-	43
--- concedendo una reazione più "elaborata" (ex: più round, più danni inflitti)	-	x 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	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