

## Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Cthulhu Akbar"

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: **Tam** Comaster: **Kortas**  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Cthulhu Akbar

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: Professor Mazzoleni	1	Traversi	Gabriele	si	Turno: <b>Domenica 10 mattina</b>  MR: <b>1</b> Giocatori: <b>4</b>  Provenienza: <b>Torino/Asti</b>
PG 2: Contessa di Vallemosso	1	Taccia	Silvio	si	
PG 3: Miguel Guanuja	1	Chiappella	Marco	si	
PG 4: Nadia Moore	1	Tauschwitz	Andrea	si	

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	3	-> 74.44
PG2:	1	1	1	2	5	3	3	1	2	3	3	-> 55.75
PG3:	1	1	1	2	3	2	1	1	3	3	2	-> 69.73
PG4:	1	1	1	2	6	3	4	1	3	3	3	-> 49.69

  

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	0.00	100.00	-> 74.44
PG2:	0.00	100.00	-> 55.75
PG3:	0.00	100.00	-> 69.73
PG4:	0.00	100.00	-> 49.69

  

	#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		
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.	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	45.83	0.00	100.00	45.83	75.00	25.00	-> 55.83	+ 11.46	= 67.28
PG2:	47.00	0.00	100.00	47.00	75.00	25.00	-> 41.81	+ 11.75	= 53.56
PG3:	62.25	0.00	100.00	62.25	75.00	25.00	-> 52.29	+ 15.56	= 67.86
PG4:	46.50	0.00	100.00	46.50	75.00	25.00	-> 37.27	+ 11.63	= 48.89

VPG media **59.40**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **65.82** ; Soglia INF: **0.00** Soglia SUP: **100.00** -> AA riscalato: **65.82**

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
65.00	35.00	38.61	23.04	161.65

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"	Punteggio
PG1:	71.25	23.75	5.00	53.04	10.88	3.29	167.21
PG2:	71.25	23.75	5.00	39.72	11.16	3.29	154.18
PG3:	71.25	23.75	5.00	49.68	14.78	3.29	167.75
PG4:	71.25	23.75	5.00	35.40	11.04	3.29	149.74

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>

## 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	-	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
Fa trasparire il proprio linguaggio tipico (colto, ricercato, con citazioni, ..) e l'educazione accademica	O		
--- Sempre	-		5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Sporicamente	-		7
--- Mai	-	x	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
--- Sporicamente	-	x	17
--- Mai	-		18
Cerca di prendere la leadership del gruppo	O		
--- Sempre	-	x	19
--- Perde qualche occasione	-		20
--- Sporicamente	-		21
--- Mai	-		22
Mostra il proprio atteggiamento agnostico verso la religione	M	x	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 nasconde	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	x	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	-	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
Fa trasparire il proprio atteggiamento snob per abitudine radicata	O		
--- Sempre	-	x	5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Sporicamente	-		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	-		10
--- Perde qualche occasione	-		11
--- Sporicamente	-	x	12
--- Mai	-		13
Mostra di essere ingenua e impulsiva	O		
--- In più occasioni	-		14
--- Ogni tanto	-		15
--- Mai	-	x	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	-		23
--- Ogni tanto	-		24
--- Mai	-	x	25
Teme ci si approfitti della propria generosità	O		
--- In più occasioni	-		26
--- Ogni tanto	-		27
--- Mai	-	x	28
Mostra aderenza alla propria pulsione: Spirito d'avventura	M	/	29
Mostra il proprio interesse verso il professore, pur nutrendo alcune remore	M		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	-	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
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	-		19
--- Mai	-	x	20
Mostra di conoscere la violenza	O		
--- In più occasioni	-	x	21
--- Ogni tanto	-		22
--- Mai	-		23
Si dispiace per utilizzare o aver utilizzato la violenza	O		
--- In più occasioni	-		24
--- Ogni tanto	-		25
--- Mai	-	x	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		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	/	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

<b>Voce della QB del PG 4: Nadia Moore</b>	<b>T</b>	<b>Segno</b>	<b>#</b>
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	-		6
--- Spordicamente	-		7
--- Mai	-	X	8
Mostra il proprio approccio femminista	O		
--- Sempre	-		9
--- Perde qualche occasione	-		10
--- Spordicamente	-		11
--- Mai	-	X	12
Sa cavarsela senza tanti complimenti (capacità "streetwise")	O		
--- In più occasioni	-		13
--- Ogni tanto	-		14
--- Mai	-	X	15
È sfrontata	O		
--- In più occasioni	-	X	16
--- Ogni tanto	-		17
--- Mai	-		18
Utilizza il proprio potere di veggenza	O		
--- In più occasioni	-	X	19
--- Ogni tanto	-		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	X	28
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Sogno Americano"	M		29
Mostra di rispettare la propria pulsione "Ce l'hai nel sangue": mostra curiosità e ama indagare	M	/	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		32
Cerca di tenere testa alla Contessa e parlarle chiaro	M		33
Indaga sul segreto di Guanuja	M		34

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

### Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
<b>FASE 1: Piroscrafo in alto mare</b>			
<b>Informazioni sul Piroscrafo</b>			
Plico di Guanuja: gli altri PG si interrogano e/o tentano di vederlo/farselo consegnare	O		
--- intuizione di gruppo	-		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)	-	X	5
--- poco	-		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	-	X	10
--- dalla cena	-		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)	-		15
--- Benedetti lo dice e i PG lo ignorano	-	X	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
<b>Rapporto con il Cristero</b>			
Trovano la preghiera nel medaglione	O		
--- cercando attivamente	-	X	20
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 1	-		21
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 3	-		22
Intuiscono che il pazzo è un Cristero	O		
--- intuizione di gruppo	-		23
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-	X	24
<b>FASE 2: Danibaán (e dintorni)</b>			
<b>Comprensione del contesto</b>			
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
<b>Comprensione del rituale del Ladro di Anime</b>			
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		36
Capiscono che ha funzionato su di loro nel 1927 perché prima lo Zemi era in terra consacrata	P		37
<b>Comprensione dello Zemi</b>			
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 Zapotечи	P	X	45
Capiscono il ruolo dei conquistadores (schierati con gli Zapotечи)	P	X	46
Realizzano che tra i conquistadores c'è Juan Diaz	P		47
Capiscono che c'è in vigore una tregua tra Mixtechi di Danibaан e Zapotечи, voluta dai conquistadores	P	X	48
Capiscono che Danibaан 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
<b>Danibaан</b>			
Si oppongono al proprio sacrificio	O		
--- con trovate originali e grande impegno	-	X	54
--- provano ad argomentare	-		55
--- si arrendono subito	-		56
Si comportano in maniera coerente a come farebbero i boicchi	O		
--- sempre, in ogni scelta	-	X	57
--- lasciano adito a qualche dubbio	-		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		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
<b>All'azione! - Decidere cosa fare e farlo</b>			
Capiscono che i nemici dei miei nemici sono miei amici (e quindi li possono aiutare)			
Quetzalcoatl	P	X	67
Conquistadores	P		68
<b>Sceleggono di attaccare gli zapotечи o i conquistadores (MALUS)</b>	<b>N</b>		69
Si fanno catturare dai conquistadores (MALUS)			
--- vogliono incontrare Juan Diaz	<b>N</b>		70
--- vogliono consegnarsi ai conquistadores	<b>N</b>		71
--- fanno errori e si fanno catturare	<b>N</b>		72
Capiscono che devono cercare informazioni fuori da Danibaан	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)	-		84
--- su imbeccata dei Custodi	-	X	85
Si pongono il problema del fatto che Pezelao potrebbe essere loro ostile	O		
--- per conto loro	-		86
--- il problema viene loro posto da Cosijopii	-	X	87
Prendono precauzioni per uscire da Danibaан	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	X	90
<b>Oracolo di Pechoca</b>			
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	-	X	92
--- meccanicamente cercando sul corpo (senza aspettarmi di trovare i tatuaggi)	-		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)	-		96
--- non si pongono il problema	-	X	97
<b>FASE 3: Nave alla deriva</b>			
Ritornano nel loro tempo (i.e. non finisce prima il tempo)	P	X	98
Capiscono le condizioni della nave			
Alla deriva senza controllo	P		99
Plancia devastata	P		100
I cadaveri sono stati buttati tutti in mare	P		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 bagagliaia 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		107
Contattare i sopravvissuti della bagagliaia			
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	-	X	111
--- è necessario l'intervento del Custode	-		112
<b>Provano ad attaccar briga con gli Abitatori del Profondo (MALUS)</b>	<b>N</b>		<b>113</b>
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	-	X	115
--- chiedono a un PNG dove possa esserci terra a bordo	-		116
--- chiedono ai Custodi dove possa esserci terra a bordo	-		117
--- i Custodi devono suggerirlo	-		118
Capiscono come consacrare la terra	O		
--- con la reliquia della Santa Croce	-		119
--- con le icone del Cristero	-		120
--- con preghiere accorate	-	X	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 Psicico inferiore a -2	N		123
--- due PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		124
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		125
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -2	N		126
--- un PG arriva a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		127
--- due PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		128
--- tre PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		129
--- tutti i PG arrivano a Equilibrio Psicico inferiore a -12	N		130