

# Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Impavidi Conigli 1"

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: **Alone** Comaster: **Pardo**  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Impavidi Conigli 1

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:
PG 1: Professor Mazzoleni	1	Pippione	Francesco	no	<b>Domenica 10 pomeriggio</b>
PG 2: Contessa di Vallemosso	1	Laterza	Gabriele	no	
PG 3: Miguel Guanuja	1	Basile	Emanuele	no	MR: <b>1</b> Giocatori: <b>4</b>
PG 4: Nadia Moore	1	Scaratti	Fabio	no	Provenienza: <b>Torino</b>

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	5	6	3	4	1	3	4	4	-> 35.56
PG2:	1	1	1	5	5	2	4	1	3	4	4	-> 40.13
PG3:	1	1	1	4	5	3	3	1	3	4	3	-> 46.10
PG4:	1	1	1	5	6	3	4	1	3	5	4	-> 34.16

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:

	#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		

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP risc.
PG1:	0.00	100.00	-> 35.56
PG2:	0.00	100.00	-> 40.13
PG3:	0.00	100.00	-> 46.10
PG4:	0.00	100.00	-> 34.16

Qualità di Background (QB) e calcolo della Valutazione globale del personaggio (VPG)

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB risc.	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	44.33	0.00	100.00	44.33	75.00	25.00	-> 26.67	+ 11.08	= 37.75
PG2:	36.25	0.00	100.00	36.25	75.00	25.00	-> 30.09	+ 9.06	= 39.16
PG3:	69.25	0.00	100.00	69.25	75.00	25.00	-> 34.58	+ 17.31	= 51.89
PG4:	42.25	0.00	100.00	42.25	75.00	25.00	-> 25.62	+ 10.56	= 36.18

Calcolo della VPG:

VPG media **41.25**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **62.72** ; Soglia INF: **0.00** Soglia SUP: **100.00** -> AA risc. : **62.72**




Punteggio di squadra totale

% VPG media **65.00** % AA **35.00** : VPG media "utile" **26.81** + AA "utile" **21.95** + 100 = **148.76**

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"	Punteggio
PG1:	71.25	23.75	5.00	25.34	10.53	3.14	<b>139.00</b> Punteggio PG1
PG2:	71.25	23.75	5.00	28.59	8.61	3.14	<b>140.33</b> Punteggio PG2
PG3:	71.25	23.75	5.00	32.85	16.45	3.14	<b>152.43</b> Punteggio PG3
PG4:	71.25	23.75	5.00	24.34	10.03	3.14	<b>137.51</b> Punteggio PG4

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)**

<b>Voce della QB del PG 1: Professor Mazzoleni</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	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	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	-	x	7
--- Mai	-		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	-		19
--- Perde qualche occasione	-		20
--- Sporicamente	-	x	21
--- Mai	-		22
Mostra il proprio atteggiamento agnostico verso la religione	M		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	x	25
Mostra di rispettare il proprio baluardo di sanità "Fiducia in se stesso"	M	x	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	x	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

<b>Voce della QB del PG 2: Contessa di Vallemosso</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	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	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	-		5
--- Perde qualche occasione	-		6
--- Sporicamente	-	x	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	-		17
--- Ogni tanto	-	x	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	-	x	24
--- Mai	-		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	-		13
--- Perde qualche occasione	-	x	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	-	x	18
--- Ogni tanto	-		19
--- Mai	-		20
Mostra di conoscere la violenza	O		
--- In più occasioni	-		21
--- Ogni tanto	-		22
--- Mai	-	x	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	-		27
--- Ogni tanto	-	x	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	x	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	x	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	-		1
--- Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		2
--- Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-	x	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	-	x	7
--- Mai	-		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	-	x	14
--- Mai	-		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	x	22
Ha un approccio curioso, interessato ma cauto nei confronti dell'occulto	O		
--- In più occasioni	-		23
--- Ogni tanto	-	x	24
--- Mai	-		25
Tenta di nascondere il suo segreto (pur magari senza riuscirci) almeno fino a che è ragionevole	M		26
Si interroga sulla grande prova che l'attende	M	x	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	x	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	-	x	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	-		8
--- domanda singola non supportata dal gruppo	-		9
Si interrogano sulla sicurezza dello Zemi	O		
--- da prima della cena	-		10
--- dalla cena	-	x	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)	-	x	15
--- Benedetti lo dice e i PG lo ignorano	-		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	-		18
--- tramite imbeccata dei Custodi nella Fase 3	-	x	19
<b>Rapporto con il Cristero</b>			
Trovano la preghiera nel medaglione	O		
--- cercando attivamente	-		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: Danibaan (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	x	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	x	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		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	-		52
--- quando attaccano l'Oracolo di Pechoca	-	x	53
<b>Danibaан</b>			
Si oppongono al proprio sacrificio	O		
--- con trovate originali e grande impegno	-		54
--- provano ad argomentare	-	x	55
--- si arrendono subito	-		56
Si comportano in maniera coerente a come farebbero i boicchi	O		
--- sempre, in ogni scelta	-		57
--- lasciano adito a qualche dubbio	-	x	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	x	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		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		67
Conquistadores	P		68
<b>Scegliono 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)	-	x	84
--- su imbeccata dei Custodi	-		85
Si pongono il problema del fatto che Pezelao potrebbe essere loro ostile	O		
--- per conto loro	-	x	86
--- il problema viene loro posto da Cosijopii	-		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		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	-		92
--- meccanicamente cercando sul corpo (senza aspettarmi di trovare i tatuaggi)	-	x	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	x	101
Sono presenti a bordo degli Abitatori del Profondo	P	x	102
I mostri stanno impazzando in terza classe	P		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	x	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	-		111
--- è necessario l'intervento del Custode	-	x	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		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	-	x	119
--- con le icone del Cristero	-		120
--- con preghiere accorate	-		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