

GIOCHIvasso 2007 - April - Il Richiamo di Cthulhu

SQUADRA	I Mercanti di Teschi Infuocati	MR	1	GIOCATORI	5
MASTER	Nadira	CO.	Caleb	TURNO	DP

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#	
James Butler	1anma111182	Andrea Marinetti	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									
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)				x							
		Resa di un PG tondo (RT)				x							
Senso dell'Avventura (SA)				Non Prevaricazione (NP)	x								
				Qualità Tecnica (QT)		x							
				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#	
Benjamin Pearce	1aubu230685	Aureliano Buonfino	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									
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)		x									
		Resa di un PG tondo (RT)		x									
Senso dell'Avventura (SA)				Non Prevaricazione (NP)	x								
				Qualità Tecnica (QT)			x						
				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#	
Henry of Pencarrow II	1losi281082	Lorenzo Silva	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								
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)		x									
		Resa di un PG tondo (RT)		x									
Senso dell'Avventura (SA)				Non Prevaricazione (NP)	x								
				Qualità Tecnica (QT)			x						
				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#	
Robert Walters	1gila060983	Giuseppe Lapadula	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								
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)			x								
		Resa di un PG tondo (RT)		x									
Senso dell'Avventura (SA)				Non Prevaricazione (NP)	x								
				Qualità Tecnica (QT)			x						
				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#	
Samuel Dodgson	1mabt300483	Magda Bteibet	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							
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)				x							
		Resa di un PG tondo (RT)				x							
Senso dell'Avventura (SA)				Non Prevaricazione (NP)	x								
				Qualità Tecnica (QT)				x					
				Ordine e Consequenzialità (OC)					x				
				Intuizione (IU)							x		

AVANZAMENTO ATOMICO			
	T	V	
Il passato dei PG			
<u>I PG confrontano le loro vite attuali con le aspettative passate</u>	O		
deducono un senso di fallimento	-	x	1
senza trarne conclusioni	-		2
no	-		3
<u>I PG si ricordano dell'amicizia con Bedford e lo cercano</u>	O		
dopo il funerale vanno subito a cercarlo	-		4
non si preoccupano troppo dell'assenza, ma lo cercano dopo qualche ora	-		5
no	-	x	6
<u>I PG collegano la morte di Bedford alla loro situazione</u>	O		
collegano i segni dei Segugi tra la morte di Bedford e le apparizioni	-	x	7
pensano genericamente di essere in pericolo (in quanto membri della Terra Desolata)	-		8
no	-		9
<u>Le dimissioni del professore subito dopo la loro laurea</u>	O		
comprendono che il professore aveva fatto qualcosa due sere prima della loro laurea che l'aveva portato alle dimissioni	-	x	10
scoprono delle dimissioni, senza dedurne nulla	-		11
non scoprono nulla	-		12
<u>Ricordi del viaggio astrale</u>	O		
hanno la visione e capiscono di essere stati usati, e di dover trovare l'Amsera-agoriad	-		13
hanno la visione e non fanno deduzioni	-	x	14
non vanno a Letty Twypa Wood	-		15
I fratelli Wheble			
<u>I PG capiscono il rapporto tra Emma e Harry</u>	O		
scoprono che Harry aveva fatto internare Emma e che lei era impazzita in manicomio	-	x	16
sanno solo che sono fratelli	-		17
no	-		18
<u>Adozione di Emma da parte di Horrocks</u>	O		
scoprono che Emma è stata "salvata" da Horrocks	-	x	19
scoprono che Emma è con Horrocks da anni	-		20
non scoprono nulla	-		21
<u>Il rapporto tra Emma e Horrocks</u>	O		
capiscono che aveva un'ossessione per Horrocks ed era gelosa della moglie	-		22
capiscono che lei era molto affezionata e protettiva verso Horrocks	-	x	23
pensano ci fosse un rapporto normale	-		24
April Bleyney			
<u>Scoprono della morte di April</u>	O		
scoprono che il professor Horrocks e April avevano litigato prima che lei morisse (leggono articoli)	-		25
scoprono che s'è trattato di un incidente	-	x	26
no	-		27
<u>Comprensione del senso di colpa di Horrocks</u>	O		
capiscono che Horrocks voleva cambiare gli avvenimenti passati	-		28
capiscono che Horrocks si sentiva responsabile della morte di April	-		29
no	-	x	30
<u>Emma ha ucciso April</u>	O		
capiscono che Emma ha ucciso April e s'è fatta aiutare da Harry a mascherare l'omicidio per incidente	-		31
capiscono che Emma ha ucciso April	-		32
non lo capiscono	-	x	33
Horrocks e l'Amsera-Agoriad			
<u>Comprensione degli aloni bluastri</u>	O		
capiscono che anche Horrocks e Bedford li avevano visti	-	x	34
capiscono di vederli solo loro	-		35
li notano senza fare deduzioni	-		36
<u>Horrocks li ha messi in pericolo</u>	O		
capiscono che Horrocks ha fondato per qualche motivo la Terra Desolata, e li ha messi in pericolo	-		37
capiscono che il pericolo lega loro in quanto membri della Terra Desolata	-	x	38
non lo capiscono	-		39
<u>Funzionamento dei seguugi</u>	O		
capiscono che escono da angoli solidi	-		40

capiscono che all'aperto non possono essere raggiunti	-	x	41
non lo capiscono	-		42
<u>La stanza circolare di Horrocks</u>	O		
capiscono che l'aveva fatta costruire in previsione del viaggio fatto due giorni prima la loro laurea	-		43
la scoprono e capiscono che era inseguito anche lui dai segugi	-		44
la scoprono ma non la collegano ai segugi	-	x	45
<u>Com'è morto il professore</u>	O		
capiscono che è morto di paura alla vista di un segugio	-		46
sanno che è morto d'infarto	-	x	47
non scoprono nulla	-		48
<u>L'internamento del Professore</u>	O		
scoprono che è stato portato all'asylum e lì è morto	-	x	49
non sanno che il professore è morto all'asylum	-		50
<u>Ritrovamento dell'Amsera-agoriad</u>	O		
se lo procurano facendosi consegnare	-		51
se lo procurano facendo intrusione	-		52
non lo trovano	-	x	53
<u>Uso dell'Amsera-agoriad</u>	O		
capiscono il funzionamento e come usarlo per tornare al giorno della morte di April	-		54
capiscono lo scopo ma non il funzionamento	-		55
non lo capiscono	-	x	56
Finali			
<u>Possibili Finali</u>	O		
OTTIMO - I PG fermano Emma salvando April	-		57
MEDIO - I PG non fermano Emma ma uccidono Horrocks	-		58
PESSIMO - I PG non tornano indietro nel tempo / non fermano Emma / non uccidono Horrocks	-	x	59
NB l'intervento di un DEUS EX MACHINA porta il punteggio della sezione al valore minimo			