

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

| | | | | | |
|---------|---------------------------------------|-----|----------------|-----------|-----------|
| SQUADRA | I Mercanti di Teschi Infuocati | MR | 1 | GIOCATORI | 5 |
| MASTER | Sergio | CO. | The Elf | TURNO | DM |

| Nome Personaggio | ID | Nome e Cognome Giocatore | Fra. | #1# | #2# | #3# | #4# | #5# | #6# | #7# | #8# | #9# |
|---------------------------|--------------------------------|----------------------------|--------------------------|-------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Elyhar | 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 | | | | | | | |
| | Caratterizzazione (CA) | Capire il carattere (CC) | | | x | | | | | | | |
| | | | 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 | 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 | | | | | | | |
| | Caratterizzazione (CA) | Capire il carattere (CC) | | | | | | | x | | | |
| | | | 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 | 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 | | | | | |
| | Caratterizzazione (CA) | Capire il carattere (CC) | | | | | x | | | | | |
| | | | 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 | 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 | | | | | |
| | Caratterizzazione (CA) | Capire il carattere (CC) | | | | x | | | | | | |
| | | | 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 | 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 | | | | | | |
| | Caratterizzazione (CA) | Capire il carattere (CC) | | | x | | | | | | | |
| | | | 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 | | 3 |
| Chiedono a Quellistran dettagli sui Llyrr | P | | 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 | \ | 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 | x | 13 |
| <i>Generiche</i> | | | |
| Si vestono con un abbigliamento consona | M | \ | 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 | \ | 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 | | 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 | x | 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 | x | 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 | | 40 |
| <i>La battaglia con gli elfi</i> | | | |
| Arrivano a combattere la battaglia | P | | 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) | - | | 44 |
| --- la battaglia è andata per le lunghe (ex: parecchi round) | - | | 45 |
| <i>L'interno del tempio</i> | | | |
| Entrano all'interno del tempio | P | | 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 |