

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

SQUADRA	Mercenari, ma brava gente	MR	1	GIOCATORI	5
MASTER	Szass Tam	CO.	Amber	TURNO	DP

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Elyhar	1GIPE221278	Diorgia Perissinotto	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				
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#
Gajandar	1SESI300375	Serena Siviero	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				
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#
Lixianis	1masi150777	Mario Siviero										
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)						5				
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#
Xaynthas	1Yadu210780	Yana Duskova	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				
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#
Kruengar	1loel180675	Lorenzo Ellena	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				
Senso dell'Avventura (SA)		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Qualità Tecnica (QT)					x					
		Ordine e Consequenzialità (OC)						x				
		Intuizione (IU)						x				

AVANZAMENTO ATOMICO			
	T	V	
<b>L'Oasi di Grom</b>			
<i>Dialoghi con Siehel e Quellistran</i>			
Chiedono di sapere se in città ci sono altri agganci/spie (non aspettano che dica Siehel)	P	x	1
Chiedono informazioni sui tatuaggi delle spie	P	x	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		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
<b>Sono arroganti e molto provocatori con gli umani</b>	N		10
<i>La partenza</i>			
Partono il prima possibile	P		11
<b>Llevialemm</b>			
<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	x	14
Si muovono con circospezione ed accortezza	M	x	15
Non reagiscono alle provocazioni delle pattuglie	P		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	x	18
<b>Mostrano esplicitamente agli elfi che mezzelfi usano tatuaggi/poteri psionici</b>	N		19
<b>(OK contatto mentale se usato senza far notare che è un mezzelfo che lo usa)</b>			
<b>Provano ad entrare nel Tempio dell'acqua</b>	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	x	21
Capiscono (non gli viene detto dopo 2h) a quale carovana si è aggregata la spedizione	P	x	22
Intuiscono che la spedizione è organizzata dagli alti purificatori	P	x	23
Intuiscono che la spedizione è guidata da Myrliana	P	x	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	x	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	x	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
<b>L'ultimo tempo della memoria</b>			
<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
<b>Perdono tempo ad Ulla</b>	N	x	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	-	x	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	x	46
Dal dialogo capiscono che gli elfi hanno subito un "ritorno psionico" dalla porta	P	x	47
Capiscono con celerità come aprire la porta psionica	M	x	48
<i>Nel Sancta Sanctorum</i>			
Entrano nel Sancta Sanctorum	P	x	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	-	x	53
--- Perdono o si arrendono e gli consegnano il cristallo	-		54
<b>Finali</b>			
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