

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Gruppo Chimera (Nuove Reclute) (N)"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: Titolo dell'avventura:
 Date del torneo: Luogo: Master: Comaster:
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP: Squadra Novizia:

Generalità della squadra Gruppo Chimera (Nuove Reclute) (N)

ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:	
PG 1: Conrad	1FEBE040885	Bettoja (N)	Federica	no	TO17P
PG 2: Jürgen	1MADE061182	Del Medico (N)	Marco	no	
PG 3: Lyse	1ANGU110582	Gualandi (N)	Andrea	no	
PG 4: Gus	1ANBA220682	Barbieri (N)	Andrea	no	

MR: Giocatori:
 Provenienza:

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	5	3	4	1	3	2	3	53,01
PG2:	1	1	1	5	5	3	4	1	4	2	3	45,69
PG3:	1	1	1	4	4	3	4	1	4	2	3	48,57
PG4:	1	1	1	4	4	3	4	1	3	2	3	51,57

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	10,80	8,64	5,94	3,78	1,62	1,08	0,00		
CC	7,20	5,76	3,96	2,88	2,16	1,44	0,72	0,36	0,00
CS	14,70	10,29	7,35	4,41	0,00				
RT	27,30	21,84	15,02	9,56	0,00				
NP	10,00	7,00	5,00	3,00	0,00	#6	#7		
QT	15,00	12,00	9,00	6,00	3,00	2,25	0,00		
EI	7,50	5,25	3,75	2,25	0,75	0,38	0,00		
IO	7,50	5,25	3,75	2,25	0,75	0,38	0,00		

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	0,00	100,00	53,01
PG2:	0,00	100,00	45,69
PG3:	0,00	100,00	48,57
PG4:	0,00	100,00	51,57

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:	57,00	0,00	100,00	57,00	70,00	30,00	37,10	17,10	54,20
PG2:	51,97	0,00	100,00	51,97	70,00	30,00	31,98	15,59	47,57
PG3:	31,70	0,00	100,00	31,70	70,00	30,00	34,00	9,51	43,50
PG4:	45,95	0,00	100,00	45,95	70,00	30,00	36,10	13,79	49,88

Calcolo della VPG:

VPG media

Avanzamento Atomico (AA)

AA: ; Soglia INF: Soglia SUP: -> AA riscalato:

Punteggio di squadra totale

% VPG media % AA : VPG media "utile" + AA "utile" + 100 =

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"	Punteggio
PG1:	68,25	29,25	2,50	36,18	16,67	1,88	154,73
PG2:	68,25	29,25	2,50	31,18	15,20	1,88	148,26
PG3:	68,25	29,25	2,50	33,15	9,27	1,88	144,30
PG4:	68,25	29,25	2,50	35,19	13,44	1,88	150,52

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>

Esodo 21:24 - Revelsh Blind Beholder & La Gilda del Grifone - Chivasso & Torino

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: Conrad	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Conrad			
Se si parla della Kleine Festung non insiste per andarci	N		1
Comportamento da padre di famiglia	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da padre di famiglia	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da padre di famiglia	-		3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da padre di famiglia	-	x	4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da padre di famiglia	-		5
Emerge il suo profondo legame con la religione	O		
Sempre di fronte a elementi religiosi e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		6
Solo quando si trova di fronte a elementi cabalistici	-	x	7
Solo in qualche occasione	-		8
Mai	-		9
Emerge il suo rispetto nei confronti della vita	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		10
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		11
Mai	-	x	12
Fa emergere la sua competenza riguardo la Cabala	O		
Sempre di fronte a elementi cabalistici e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		13
Solo quando si trova di fronte a elementi cabalistici	-	x	14
Solo in qualche occasione	-		15
Fa emergere le sue competenze mediche	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-	x	17
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		18
Mai	-		19
Nei rapporti con i PNG è sempre educato e garbato, non perde mai la calma.	P	x	20
Dice "tutto a suo tempo"	O		
Spesso (più di una volta)	-		21
Sporadicamente	-		22
Mai	-	x	23
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		24
Due o tre veniali	N		25
Una grave e/o quattro o più veniali	N		26
Due gravi	N		27
Tre o più gravi	N		28
Rapporti con gli altri personaggi			
Jürgen			
Si propone per collaborare con Jürgen sfruttando le sue conoscenze.	M	x	29
Assume il ruolo di Leader scavalcando Jürgen	N		30
Gli rimprovera di non amalgamarsi con la comunità (chicca)	M		31
Lyse			
Mantiene un comportamento particolarmente protettivo nei suoi confronti.	M		32
La invita ad aprirsi con lui, riguardo i suoi problemi.	M	\	33
Gus			
È restio a confidare la sua reale identità	M	x	34
È garbato e gentile, all'occorrenza, cerca di farlo integrare nel gruppo.	M	x	35
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-	x	37
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-		38
Comprende solo in parte il TD	-		39
È incoerente con il TD	-		40

Voce della QB del PG 2: Jürgen	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Jürgen			
A Theresienstadt e a Jungbunzlau si dimentica di richiedere i suoi eventuali contatti	N		1
Comportamento da Leader	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da leader	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da leader	-	x	3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da leader	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da leader	-		5
Pianifica le azioni del gruppo	O		
Sempre e con meticolosa precisione	-		6

Sempre ma in maniera superficiale	-		7
Solo in qualche occasione	-	x	8
Mai	-		9
Si pone come un uomo d'azione, affronta i problemi con pragmatismo.	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-	x	10
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		11
Mai	-		12
Emerge la sua abilità nelle indagini	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		13
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-	x	14
Solo in qualche occasione	-		15
Assume un atteggiamento marziale	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		17
Sporadicamente, perde qualche occasione	-	x	18
Mai	-		19
Fa emergere il suo ateismo o il suo disinteresse nei confronti della religione	P		20
Fuma o cerca di fumare (in alternativa rosicchia i bastoncini di liquirizia)	O		
Spesso (più di una volta)	-	x	21
Sporadicamente	-		22
Mai	-		23
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		24
Due o tre veniali	N		25
Una grave e/o quattro o più veniali	N		26
Due gravi	N		27
Tre o più gravi	N		28
Rapporti con gli altri personaggi			
Conrad			
Fa presente in maniera chiara a Conrad di essere lui il leader dell'operazione.	M		29
Si mostra protettivo nei confronti di Conrad	M	x	30
Lyse			
Si propone per insegnarle qualche trucco del mestiere.	M		31
Emerge in maniera chiara che ha piena fiducia nelle sue capacità	M	x	32
Gus			
Si prodiga per scoprire maggiori informazioni su di lui.	M		33
È palesemente irritato dalla sua presenza	M	\	34
Cerca di tenerlo sotto stretta sorveglianza	M	\	35
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		37
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-		38
Comprende solo in parte il TD	-	x	39
È incoerente con il TD	-		40

Voce della QB del PG 3: Lyse	T	Segno	#
Caratteristiche proprie alla sola Lyse			
Rivela di avere delle visioni alla prima occasione	N		1
Comportamento da mediatrice	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da mediatrice	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da mediatrice	-	x	3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da mediatrice	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da mediatrice	-		5
Emerge la sua voglia di rendersi utile	O		
Ogni volta che ne ha la possibilità	-		6
Solo in qualche occasione	-	x	7
Mai	-		8
Emerge la sua religiosità	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		9
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		10
Mai	-	x	11
Si propone come falsificatrice	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		12
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-	x	13
Solo in qualche occasione	-		14
Mai	-		15
Emerge la sua fiducia nell'essere umano (differenzia tedeschi buoni da tedeschi cattivi e non generalizza)	O		

Sempre quando se ne presenta l'occasione e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		16
Qualche volta e se se ne presenta l'occasione	-		17
Mai	-	x	18
È remissiva nei confronti dei PNG tedeschi (No, Stella del mattino)	P		19
Copre istintivamente il tatuaggio.	O		
Spesso (più di una volta)	-		20
Sporadicamente	-		21
Mai	-	x	22
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		23
Due o tre veniali	N		24
Una grave e/o quattro o più veniali	N		25
Due gravi	N		26
Tre o più gravi	N		27
Rapporti con gli altri personaggi			
Conrad			
Lo identifica in maniera chiara come "la famiglia".	M		28
Condivide qualche chicca religiosa.	M		29
Jürgen			
Mostra chiaramente la sua ammirazione per lui.	M		30
Cerca di assimilare i suoi metodi di indagine.	M		31
Gus			
Mostra di essere consapevole dell'ascendente che ha nei suoi confronti.	M		32
Cerca di conoscere aspetti della vita avventurosa di Gus	M		33
Cerca di introdurlo nel gruppo affinché si aggregi.	M	\	34
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		35
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-		37
Comprende solo in parte il TD	-	x	38
È incoerente con il TD	-		39

Voce della QB del PG 4: Gus	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Gus			
Non rispetta i contratti presi o non se ne pone il problema	N		1
Comportamento da mercante	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da mercante	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da mercante	-	x	3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da mercante	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da mercante	-		5
Emerge la sua voglia di mettersi in proprio	O		
Ogni volta che ne ha la possibilità	-		6
Solo in qualche occasione	-		7
Mai	-	x	8
Emerge la sua tolleranza	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-	x	9
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		10
Mai	-		11
Si propone nelle azioni che comportano rischi	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-	x	12
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-		13
Solo in qualche occasione	-		14
Mai	-		15
Nelle trattative cerca sempre di alzare il prezzo (includere trattative con i pg)	P		16
Controlla di essere sempre armato	O		
Spesso (più di una volta)	-	x	17
Sporadicamente	-		18
Mai	-		19
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		20
Due o tre veniali	N		21
Una grave e/o quattro o più veniali	N		22
Due gravi	N		23
Tre o più gravi	N		24
Rapporti con gli altri personaggi			

Conrad			
Emerge la volontà di proteggerlo in quanto investimento	M		25
Jürgen			
Emerge in maniera chiara l'antipatia nei suoi confronti	M		26
Cerca di stuzzicarlo o punzecchiarlo	M		27
Lyse			
Emerge l'attrazione nei suoi confronti	M		28
Cerca di includerla nella sua lega commerciale.	M		29
È accondiscendente nei suoi confronti.	M		30
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		31
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		32
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-	x	33
Comprende solo in parte il TD	-		34
È incoerente con il TD	-		35

Esodo 21:24 - Revelsh Blind Beholder & La Gilda del Grifone - Chivasso & Torino

Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
Parte I			
Kleine Festung			
Ottengono informazioni sul campo (guardie, ingressi, personale, gestione) [Anche chiedendo al Master]:	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-	x	1
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-		2
--- no, non si preoccupano di ottenere informazioni sul campo	-		3
Organizzano l'accesso al campo:	O		
--- pianificando il tutto	-		4
--- lasciando le redini e l'organizzazione al solo Gus	-	x	5
--- in maniera approssimativa	-		6
--- senza alcuna pianificazione	-		7
Superano la guardia al cancello	O		
--- corrompendola e ottenendo l'accesso per tutti i visitatori	-	x	8
--- con l'intimidazione o non ottenendo l'accesso per tutti i visitatori	-		9
Ottengono rapidamente l'accesso al laboratorio (corrompendo / convincendo il furiere Gerd)	P	x	10
Recuperano i documenti sul Golem e sull'esperimento	O		
--- Nel laboratorio	-	x	11
--- All'obitorio a Jungbunzlau	-		12
Intuiscono che l'esperimento è andato storto	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	13
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		14
Intuiscono che il rituale è stato fortemente alterato.	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	15
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		16
Intuiscono che all'interno del Golem c'è Carl Schwarz	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	17
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		18
Theresienstadt			
<u>Informazioni sul Reichwahrheit</u>			
S'interrogano sulla censura ottenendo tutte le informazioni (Lyse esamina il testo)	P		19
Intuiscono che l'autore dell'articolo può essere informato sui fatti	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	20
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		21
<u>Attività Golem</u>			
Ottengono le informazioni relative agli spostamenti del golem	O		
--- Dal giornalista Hoffman	-	x	22
--- All'ufficio postale	-		23
--- Al distretto della Gestapo	-		24
Intuiscono che il dottore citato nell'articolo è stato ucciso dal golem	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	25
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		26
Ottengono le prove che il dottore è stato ucciso dal Golem (Dal giornalista)	P	x	27
Intuiscono che l'omicidio a Jungb. è differente dagli altri perché coinvolge civili (Non basta sentirlo dal giornalista)	O		
--- intuizione di gruppo	-		28
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		29
Intuiscono che occorre andare a Jungbunzlau	O		
--- dagli appunti del giornalista	-	x	30
--- dai documenti del laboratorio o dalla nota del telegrafo	-		31
<u>SS</u>			
Scoprono che le SS sono in arrivo a Theresienstadt	O		
--- in maniera autonoma (Militari / Gestapo)	-		32
--- dagli appunti del giornalista o dalla nota del telegrafo	-	x	33
--- dopo il suono della sirena	-		34
Parte II			
Arrivo a Jungbunzlau			
Intuiscono che l'arrivo delle SS è dovuto agli avvenimenti del Golem e non alla costruzione della ferrovia	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	35
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		36
Pianificano i movimenti in città	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-	x	37
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-		38
--- no, non si preoccupano di pianificare gli spostamenti	-		39
Omicidio Seidel			
Visitano casa Seidel	P	x	40
Scoprono elementi ebraici all'interno della casa.	P	x	41

Omicidio Schuster			
Recuperano il rapporto della Kripo	O		
--- subito	-	x	42
--- dopo ripetizione del Master	-		43
Intuiscono che lo strangolamento è una punizione per qualche tipo di tradimento	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	44
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		45
Sfuggono all'agente della Kripo	O		
--- Agilmente	-	x	46
--- Con molta difficoltà	-		47
--- Si fanno cogliere in flagrante	-		48
Stella del Mattino			
Accedono alla Stella del Mattino	O		
--- In maniera circospetta (Gus non è presente alla prima visita)	-	x	49
--- Mettendo in pericolo la cellula (Gus presente alla prima visita)	-		50
--- Non rispettando né il codice o assicurandosi che non ci sia nessuno nel forno.	-		51
Capiscono che il forno è un luogo sicuro	P	x	52
Ottengono viveri e armi dal magazzino della cellula.	M	x	53
S'interrogano sui quadri e i luoghi di Jungbunzlau	O		
--- Alla stella del Mattino	-		54
--- Al distretto 2	-		55
Rabbino Reuzel			
Interrogano il rabbino sulla creazione del Golem	O		
--- Consegnandogli i dati sulla creazione	-	x	56
--- Facendo ipotesi	-		57
Ottengono informazioni su quali rabbini possono creare un Golem	M	x	58
Informazioni sul Rabbino Mordecai			
Mordecai viveva in Annestrasse, 4	P	x	59
Schuster ha venduto Mordecai e la sua famiglia alle SS	P	x	60
Il Borgomastro è l'ufficiale SS che ha ucciso suo figlio e deportato sua moglie	P	x	61
Distretto 2			
Accedono al primo piano	P		62
Ascoltano la confessione della vedova Schuster	P		63
Accedono all'ufficio reclami	P		64
Omicidio del Borgomastro			
Pianificano l'accesso alla villa del Borgomastro	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-		65
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-	x	66
--- no, non si preoccupano di pianificare l'accesso	-		67
Capiscono che il Golem ha rapito il figlio del borgomastro per vendicarsi dell'omicidio di suo figlio	M	x	68
Combattimento			
Il combattimento è risolto:	O		
--- in maniera eccellente, limitando al minimo i danni	-	x	69
--- in maniera sufficiente da causare qualche danno serio	-		70
--- non si preoccupano di risolvere lo scontro in maniera efficace	-		71
Sinagoga			
Scoprono l'ubicazione della sinagoga	O		
--- dai quadri o dai documenti delle SS (SdM / Distretto 2)	-	x	72
--- ritornando alla Stella del Mattino	-		73
--- attraverso la visione di Lyse	-		74
Incontro con il golem (con riferimento alle Reazioni descritte nell'avventura)	O		
--- Reazione 3	-	x	75
--- Reazione 2	-		76
--- Reazione 1	-		77
Finale			
Ottengono il finale Rosso	P	x	78
Ottengono il finale Viola	P		79
Intuizioni & Penalità			
Intuiscono che i versetti anticipano le mosse future del golem	O		
--- intuizione di gruppo	-		80
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		81
Intuiscono che il golem sta tornando a casa	O		
--- Dopo aver letto il versetto al laboratorio	-	x	82
--- Alla Stella del Mattino	-		83
Intuiscono che il morto all'interno del golem è un ebreo	O		
--- Dopo aver letto il versetto al laboratorio	-	x	84
--- Dopo aver visitato casa Seidel	-		85
--- Alla Stella del Mattino	-		86
Intuiscono che il golem ha intenzione di vendicare un tradimento	O		

--- Dopo aver letto il versetto in casa Seidel	-		87
--- Alla Stella del Mattino	-	x	88
Intuiscono che il golem vuol vendicarsi del Borgomastro	O		
--- Dopo aver letto il versetto in casa Schuster	-		89
--- Alla Stella del Mattino	-	x	90
Intuiscono che il golem è diretto verso una sinagoga	O		
--- Dopo aver letto il versetto in casa del Borgomastro	-	x	91
--- Alla Stella del Mattino	-		92
Ispezionano i luoghi con accuratezza	O		
--- Sempre, coinvolgendo Jurgen nelle indagini	-	x	93
--- Qualche luogo sfugge all'analisi (o Jurgen non viene coinvolto)	-		94
--- Mai o quasi mai	-		95
Si preoccupano di mantenere sempre un profilo basso	O		
--- Sempre	-		96
--- Qualche volta	-	x	97
--- Mai	-		98
Penalità varie			
Sfidano apertamente le SS	N		99
Rivelano a qualche tedesco la loro identità (Gus non è tedesco)	N		100
Restano a Theresienstadt dopo l'arrivo delle SS	N		101
Mettono in pericolo altri ebrei (rivelando a qualche tedesco la loro esistenza)	N		102