

## Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "CDG Back In Black"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: Revelsh Blind Beholders Titolo dell'avventura: I Fantastici Quack!  
 Date del torneo: 18/2/12 - 4/3/12 Luogo: Chivasso Master: Tam  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra CDG Back In Black

PG 1: Mr. Quack! PG 2: La Forgia Umana PG 3: Il Coso PG 4: La Donna Impossibile	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ID giocatore</th> <th>Cognome</th> <th>Nome</th> <th>Franch.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SIPO110577</td> <td>Pomella</td> <td>Simone</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1VIFR061184</td> <td>Fragale</td> <td>Vittorio</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1MIPO210581</td> <td>Pomella</td> <td>Micaele</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1EMVI300574</td> <td>Villa</td> <td>Emanuele</td> <td>no</td> </tr> </tbody> </table>	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	1SIPO110577	Pomella	Simone	no	1VIFR061184	Fragale	Vittorio	no	1MIPO210581	Pomella	Micaele	no	1EMVI300574	Villa	Emanuele	no	Turno: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">46813</span>  MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>  Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Novara</span>
ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.																			
1SIPO110577	Pomella	Simone	no																			
1VIFR061184	Fragale	Vittorio	no																			
1MIPO210581	Pomella	Micaele	no																			
1EMVI300574	Villa	Emanuele	no																			

Valutazione standard del personaggio (VSP)

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>CR</th> <th>PU</th> <th>PT</th> <th>SD</th> <th>CC</th> <th>CS</th> <th>RT</th> <th>NP</th> <th>QT</th> <th>EI</th> <th>IO</th> <th>Tot. VSP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PG1:</td> <td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>7</td><td>7</td> <td>-&gt; 57,53</td> </tr> <tr> <td>PG2:</td> <td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>4</td><td>7</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td>2</td><td>7</td><td>7</td> <td>-&gt; 30,55</td> </tr> <tr> <td>PG3:</td> <td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>4</td><td>7</td><td>7</td> <td>-&gt; 38,39</td> </tr> <tr> <td>PG4:</td> <td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>3</td><td>7</td><td>7</td> <td>-&gt; 57,53</td> </tr> </tbody> </table>		CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP	PG1:	1	1	1	2	3	2	3	1	3	7	7	-> 57,53	PG2:	1	1	1	4	7	5	5	1	2	7	7	-> 30,55	PG3:	1	1	1	3	4	3	4	1	4	7	7	-> 38,39	PG4:	1	1	1	2	3	3	2	1	3	7	7	-> 57,53	<p style="text-align: center;">Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>#1</th> <th>#2</th> <th>#3</th> <th>#4</th> <th>#5</th> <th>#6</th> <th>#7</th> <th>#8</th> <th>#9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CR</td> <td>0,00</td> <td>-1,75</td> <td>-17,50</td> <td>-35,00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PU</td> <td>0,00</td> <td>-5,00</td> <td>-10,00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PT</td> <td>0,00</td> <td>-5,00</td> <td>#3</td> <td>#4</td> <td>#5</td> <td>#6</td> <td>#7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>SD</td> <td>14,00</td> <td>9,80</td> <td>7,00</td> <td>4,20</td> <td>3,50</td> <td>1,40</td> <td>0,00</td> <td>#8</td> <td>#9</td> </tr> <tr> <td>CC</td> <td>3,50</td> <td>2,80</td> <td>2,10</td> <td>1,58</td> <td>1,05</td> <td>0,70</td> <td>0,35</td> <td>0,18</td> <td>0,00</td> </tr> <tr> <td>CS</td> <td>26,25</td> <td>15,75</td> <td>7,88</td> <td>3,94</td> <td>0,00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>RT</td> <td>26,25</td> <td>15,75</td> <td>7,88</td> <td>3,94</td> <td>0,00</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>NP</td> <td>10,00</td> <td>8,00</td> <td>6,00</td> <td>4,00</td> <td>0,00</td> <td>#6</td> <td>#7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>QT</td> <td>20,00</td> <td>16,00</td> <td>12,00</td> <td>8,00</td> <td>2,00</td> <td>1,00</td> <td>0,00</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>EI</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>IO</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td>0,00</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	CR	0,00	-1,75	-17,50	-35,00						PU	0,00	-5,00	-10,00							PT	0,00	-5,00	#3	#4	#5	#6	#7			SD	14,00	9,80	7,00	4,20	3,50	1,40	0,00	#8	#9	CC	3,50	2,80	2,10	1,58	1,05	0,70	0,35	0,18	0,00	CS	26,25	15,75	7,88	3,94	0,00					RT	26,25	15,75	7,88	3,94	0,00					NP	10,00	8,00	6,00	4,00	0,00	#6	#7			QT	20,00	16,00	12,00	8,00	2,00	1,00	0,00			EI	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00			IO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		
	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP																																																																																																																																																																														
PG1:	1	1	1	2	3	2	3	1	3	7	7	-> 57,53																																																																																																																																																																														
PG2:	1	1	1	4	7	5	5	1	2	7	7	-> 30,55																																																																																																																																																																														
PG3:	1	1	1	3	4	3	4	1	4	7	7	-> 38,39																																																																																																																																																																														
PG4:	1	1	1	2	3	3	2	1	3	7	7	-> 57,53																																																																																																																																																																														
	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9																																																																																																																																																																																	
CR	0,00	-1,75	-17,50	-35,00																																																																																																																																																																																						
PU	0,00	-5,00	-10,00																																																																																																																																																																																							
PT	0,00	-5,00	#3	#4	#5	#6	#7																																																																																																																																																																																			
SD	14,00	9,80	7,00	4,20	3,50	1,40	0,00	#8	#9																																																																																																																																																																																	
CC	3,50	2,80	2,10	1,58	1,05	0,70	0,35	0,18	0,00																																																																																																																																																																																	
CS	26,25	15,75	7,88	3,94	0,00																																																																																																																																																																																					
RT	26,25	15,75	7,88	3,94	0,00																																																																																																																																																																																					
NP	10,00	8,00	6,00	4,00	0,00	#6	#7																																																																																																																																																																																			
QT	20,00	16,00	12,00	8,00	2,00	1,00	0,00																																																																																																																																																																																			
EI	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00																																																																																																																																																																																			
IO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00																																																																																																																																																																																			

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

	QB									
PG1:	58,00	Calcolo della VPG:	% VSP	% QB	->	VSP "utile"	+	QB "utile"	=	VPG
PG2:	34,09		50,00	50,00	->	28,76	+	29,00	=	57,76
PG3:	51,50		50,00	50,00	->	15,28	+	17,05	=	32,32
PG4:	74,63		50,00	50,00	->	19,19	+	25,75	=	44,94
			50,00	50,00	->	28,76	+	37,31	=	66,08

VPG media 50,28

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	:	VPG media "utile"	+	AA "utile"	+	100	=	Punt. Squadra
100,00	0,00		50,28		0,00				<b>150,28</b>

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"	+	QB "utile"	+	AA "utile"									
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	28,76	+	29,00	+	0,00	+	100	=	<b>157,76</b>	Punteggio PG1				
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	15,28	+	17,05	+	0,00	+	100	=	<b>132,32</b>	Punteggio PG2				
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	19,19	+	25,75	+	0,00	+	100	=	<b>144,94</b>	Punteggio PG3				
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	28,76	+	37,31	+	0,00	+	100	=	<b>166,08</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>

## I Fantastici Quack! - Revelsh Blind Beholders - Chivasso

### Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: Mr. Quack!	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Mr. Quack			
Utilizzo di parole al di fuori di "Teste di Cazzo"	O		
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3
In continuazione	-		4
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8
Partecipazione al confronto con la tigre	O		
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10
Non è interessato al confronto con la tigre	-	x	11
Comportamento da uccello	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
Si comporta da leader	O		
Sempre, facendo capire chi comanda (prima dell'eventuale smascheramento)	-	x	15
A volte lascia eccessivo spazio ai compagni	-		16
Non traspare mai il comportamento da leader	-		17
Comportamento da Hippie (fischietta, ecc.)	O		
Sempre	-		18
Sporadicamente	-	x	19
Mai	-		20
Coinvolge i compagni nel piano iniziale	O		
Lascia che i compagni esprimano le loro opinioni (anche se non lo fanno)	-		21
Lascia poco spazio ai compagni	-	x	22
Si impone sin dall'inizio	-		23
Comportamento con gli altri membri del gruppo			
LFU			
Cerca di utilizzare in maniera corretta le invenzioni di LFU	P		24
IL Coso			
Cerca di insegnargli a non sollevare le cose	P		25
LDI			
Cerca di scoprire come mai è entrata nella caverna dei dodo	P		26
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
Una singola veniale	N		27
Due o tre veniali	N		28
Una grave e/o quattro o più veniali	N		29
Due gravi	N		30
Tre o più gravi	N		31
Finali	O		
Finale "I HAVE A DREAM"	-		32
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	33
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		34

Voce della QB del PG 2: La Forgia Umana	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo La Forgia Umana			
Utilizzo di parole al di fuori di quelle previste e non coerenti all'avventura	O		
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1
Qualche volta - a volte scappa-	-		2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3
In continuazione	-	x	4
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-		5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-	x	7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8
Partecipazione al confronto con la tigre	O		

Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-	x	10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da inventore	O		
Sempre	-	x	12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		14
Cerca di accoppiarsi con cose morbide	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-		15
Perde qualche occasione	-		16
Mai	-	x	17
Emerge il suo pacifismo	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-		18
Sporadicamente	-	x	19
Mai	-		20
Comportamento con gli altri membri del gruppo			
Mr.Quack			
Lo rispetta e cerca di trattarlo bene a ogni occasione	P		21
Il Coso			
Cerca di spiegargli come funzionano le sue invenzioni	P		22
LDI			
Cerca di convincerla ad andare con Il Coso	P	x	23
Difende il dodo da eventuali violenze (soprattutto di LDI)	P		24
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		25
Due o tre veniali	N		26
Una grave e/o quattro o più veniali	N		27
Due gravi	N		28
Tre o più gravi	N		29
Finali	O		
Finale "I HAVE A DREAM"	-		30
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	31
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		32

Voce della QB del PG 3: Il Coso	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Il Coso			
Utilizzo di parole al di fuori di quelle previste e non coerenti all'avventura	O		
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3
In continuazione	-		4
Comportamento coerente con l'ambientazione	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-		5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8
Partecipazione al confronto con la tigre	O		
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-	x	10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da cacciatore	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-		13
Mai	-	x	14
Fa il marpione	O		
In ogni occasione (villaggio, con LDI, al ritorno al villaggio)	-		15
Perde qualche occasione	-	x	16
Mai	-		17
Solleva gli oggetti	O		
Sempre	-		18
Sporadicamente	-	x	19
Mai	-		20
Comportamento con gli altri membri del gruppo			
Mr.Quack			
Ha timore del dodo e dei suoi poteri	P	x	21
LFU			

Lo intrattiene con qualche scherzo	P		22
Cerca di convincerlo a costruirgli qualcosa	P		23
<b>LDI</b>			
Cerca di impressionarla con qualche prova sportiva	P	x	24
Cerca di convincerla a rinunciare alla faida con i dodo	P		25
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
Una singola veniale	N		26
Due o tre veniali	N		27
Una grave e/o quattro o più veniali	N		28
Due gravi	N		29
Tre o più gravi	N		30
<b>Finali</b>			
Finale "I HAVE A DREAM"	-		31
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	32
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		33

<b>Voce della QB del PG 4: La Donna Impossibile</b>	<b>T</b>	<b>Segno</b>	<b>#</b>
<b>Caratteristiche proprie alla sola La Donna Impossibile</b>			
Utilizzo di parole al di fuori di quelle previste e non coerenti all'avventura	O		
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3
In continuazione	-		4
<b>Comportamento coerente con l'ambientazione</b>			
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8
<b>Partecipazione al confronto con la tigre</b>			
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-	x	10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
<b>Comportamento da raccoglitrice</b>			
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
<b>La "fa annusare", ma si concederà solo al vero amore</b>			
In ogni occasione	-		15
Perde qualche occasione	-	x	16
Mai	-		17
<b>E' una martella maroni di prima categoria</b>			
Sempre	-		18
Sporadicamente	-	x	19
Mai	-		20
<b>Cerca di portare dalla parte della resistenza i suoi compagni</b>			
Sempre, a ogni occasione	-		21
Perde qualche occasione	-	x	22
Mai	-		23
<b>Comportamento con gli altri membri del gruppo</b>			
<b>Mr.Quack</b>			
E' polemica e disobbedisce ai suoi ordini (nei limiti del possibile)	P	x	24
<b>LFU</b>			
Cerca di conquistarlo	P	x	25
<b>Il Coso</b>			
Emerge che lui è la seconda scelta	P	x	26
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
Una singola veniale	N		27
Due o tre veniali	N		28
Una grave e/o quattro o più veniali	N		29
Due gravi	N		30
Tre o più gravi	N		31
<b>Finali</b>			
Finale "I HAVE A DREAM"	-		32
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	33
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		34

**I Fantastici Quack! - Revelsh Blind Beholders - Chivasso**  
Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
--------------	---	-------	---