

# Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "La Caverna Del Bunga Bunga"

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: Milo  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra La Caverna Del Bunga Bunga

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:
PG 1: Mr. Quack!	1IAGR311289	Grazioli	Iacopo	no	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Mer 29</span>
PG 2: La Forgia Umana	1FACA150471	Calcan	Fabrizio	no	
PG 3: Il Coso	1LUTO240294	Torreano	Luca	no	MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>
PG 4: La Donna Impossibile	1STDE231287	Veronesi	Stefano Giulio	no	Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Torino/Pavia</span>

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	2	3	5	2	2	3	7	7	-> 47,65
PG2:	1	1	1	2	6	2	4	1	4	7	7	-> 48,19
PG3:	1	1	1	2	4	2	4	2	3	7	7	-> 51,06
PG4:	1	1	1	4	5	3	3	2	3	7	7	-> 41,00

  

	#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		
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	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	67,00	50,00	50,00	23,83	33,50	57,33
PG2:	52,63	50,00	50,00	24,09	26,31	50,41
PG3:	49,56	50,00	50,00	25,53	24,78	50,31
PG4:	59,53	50,00	50,00	20,50	29,77	50,27

VPG media 52,08

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
100,00	0,00	52,08	0,00	152,08

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"		
PG1:	50,00	50,00	0,00	23,83	33,50	0,00	+ 100 =	157,33
PG2:	50,00	50,00	0,00	24,09	26,31	0,00	+ 100 =	150,41
PG3:	50,00	50,00	0,00	25,53	24,78	0,00	+ 100 =	150,31
PG4:	50,00	50,00	0,00	20,50	29,77	0,00	+ 100 =	150,27

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-	-		2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-	x	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	-	x	9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10
Non è interessato al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da uccello	O		
Sempre	-	x	12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		14
Si comporta da leader	O		
Sempre, facendo capire chi comanda (prima dell'eventuale smascheramento)	-		15
A volte lascia eccessivo spazio ai compagni	-	x	16
Non traspare mai il comportamento da leader	-		17
Comportamento da Hippie (fischietta, ecc.)	O		
Sempre	-	x	18
Sporadicamente	-		19
Mai	-		20
Coinvolge i compagni nel piano iniziale	O		
Lascia che i compagni esprimano le loro opinioni (anche se non lo fanno)	-	x	21
Lascia poco spazio ai compagni	-		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"	-	x	32
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		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-	-	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	-	x	10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da inventore	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
Cerca di accoppiarsi con cose morbide	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-		15
Perde qualche occasione	-	x	16
Mai	-		17
Emerge il suo pacifismo	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-		18
Sporadicamente	-		19
Mai	-	x	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"	-	x	30
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		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	-	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	-	x	10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da cacciatore	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
Fa il marpione	O		
In ogni occasione (villaggio, con LDI, al ritorno al villaggio)	-		15
Perde qualche occasione	-		16
Mai	-	x	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		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		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"	-	x	31
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		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-	-		2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-	x	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	-	x	9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		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	-	x	21
Perde qualche occasione	-		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		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	x	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"	-	x	32
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		33
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		34

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

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