

## Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Le Code Del Lupo"

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

Generalità della squadra Le Code Del Lupo

PG 1: Mr. Quack!	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2LUFU170888</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Furlan</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Lucia</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">si</span>	Turno: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Dom</span>
PG 2: La Forgia Umana	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2ALPA010888</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Pasi</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Alessandro</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">si</span>	
PG 3: Il Coso	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2STBO310776</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Bortolazzi</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Stefano</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">no</span>	MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>
PG 4: La Donna Impossibile	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2MABA210878</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Balasso</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Manuel</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">si</span>	Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Verona</span>

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	1	2	3	2	1	4	7	7	->	58,43
PG2:	1	1	1	4	4	3	3	1	3	7	7	->	43,53
PG3:	1	1	1	2	3	3	3	1	3	7	7	->	49,65
PG4:	1	1	1	2	2	1	2	1	2	7	7	->	80,60

  

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:									
	#1	#2	#3	#4					
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		% VSP	% QB		VSP "utile"	QB "utile"	VPG		
PG1:	77,01	Calcolo della VPG:	50,00	50,00	->	29,21	+	38,50	=	67,72
PG2:	71,81		50,00	50,00	->	21,76	+	35,91	=	57,67
PG3:	76,84		50,00	50,00	->	24,83	+	38,42	=	63,25
PG4:	86,41		50,00	50,00	->	40,30	+	43,20	=	83,50

VPG media 68,03

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"		Punt. Squadra
100,00	0,00	:	68,03	+	0,00	+	100 =
							<b>168,03</b>

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"			
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	29,21	+	38,50	+	0,00	+	100 =	<b>167,72</b> Punteggio PG1
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	21,76	+	35,91	+	0,00	+	100 =	<b>157,67</b> Punteggio PG2
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	24,83	+	38,42	+	0,00	+	100 =	<b>163,25</b> Punteggio PG3
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	40,30	+	43,20	+	0,00	+	100 =	<b>183,50</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-	-	x	1
Qualche volta - a volte scappa-	-		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	-	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	-		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)	-	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	x	24
IL Coso			
Cerca di insegnargli a non sollevare le cose	P	x	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-	-	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	-	x	12
Sporadicamente	-		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	-	x	19
Mai	-		20
Comportamento con gli altri membri del gruppo			
Mr.Quack			
Lo rispetta e cerca di trattarlo bene a ogni occasione	P	x	21
Il Coso			
Cerca di spiegargli come funzionano le sue invenzioni	P	x	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	-	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	-	x	12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		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	-	x	18
Sporadicamente	-		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	x	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	-	x	12
Sporadicamente	-		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	-	x	18
Sporadicamente	-		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	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	#
--------------	---	-------	---