

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Mere Chimere"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore:	Revelsh Blind Beholders	Titolo dell'avventura:	The rb-B Team		
Date del torneo:	27/2/10 - 7/3/10	Luogo:	Chivasso (TO)	Master:	Dj
Comaster:	Turingwethil				
Utilizzo delle soglie minime e massime:	<input checked="" type="checkbox"/>	Valori Standard di VSP:	<input type="checkbox"/>		

Generalità della squadra Mere Chimere

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: George Pet-Ard	1DACA020777	Cappadona	Davide	si	Turno: Sabato 27/02 Pomeriggio MR: 1 Giocatori: 4 Provenienza: Torino
PG 2: Smerla	1CICA241175	Cappadona	Cinzia	si	
PG 3: Surdok	1DACO070982	Codebò	Daniele	si	
PG 4: Mr. RBB	1ENGU270474	Guglielmetto	Ennio	si	
PG 5: Triple B					

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	2	7	3	4	2	3	4	4	-> 46,94
PG2:	1	1	1	2	8	4	4	2	3	5	4	-> 40,45
PG3:	1	1	1	2	4	1	2	1	1	4	3	-> 72,18
PG4:	1	1	1	3	6	2	3	2	2	4	3	-> 57,62
PG5:												->

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP risc.
PG1:	14,00	76,00	-> 53,12
PG2:	14,00	76,00	-> 42,66
PG3:	14,00	76,00	-> 93,84
PG4:	14,00	76,00	-> 70,35
PG5:			->

	#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	8,40	5,88	3,36	2,10	1,01	0,42	0,00		
CC	8,40	6,72	5,04	3,36	1,68	0,84	0,42	0,00	-0,42
CS	10,92	8,19	6,55	3,28	0,00				
RT	20,28	15,21	12,17	6,08	0,00				
NP	10,00	9,00	4,00	0,00	-1,00	#6	#7		
QT	11,00	8,25	6,60	4,95	2,20	1,10	0,00		
EI	13,95	11,86	8,37	5,58	2,79	1,40	0,00		
IO	17,05	14,49	10,23	6,82	3,41	1,71	0,00		

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

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB risc.	Calcolo della VPG:	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	36,15	0,00	95,00	38,05	Calcolo della VPG:	63,00	37,00	33,47	14,08	47,55
PG2:	30,00	0,00	95,00	31,58		63,00	37,00	26,88	11,68	38,56
PG3:	75,00	0,00	95,00	78,95		63,00	37,00	59,12	29,21	88,33
PG4:	82,50	0,00	95,00	86,84		63,00	37,00	44,32	32,13	76,45
PG5:										

VPG media 62,72

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 50,90 ; Soglia INF: 8,00 Soglia SUP: 66,00 -> AA risc. : 73,96

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	:	VPG media "utile"	+	AA "utile"	+	100	=	Punt. Squadra
70,00	30,00		43,91		22,19				166,09

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	59,85	35,15	5,00	31,79	13,38	3,70	+	100	148,87 Punteggio PG1
PG2:	59,85	35,15	5,00	25,53	11,10	3,70	+	100	140,33 Punteggio PG2
PG3:	59,85	35,15	5,00	56,16	27,75	3,70	+	100	187,61 Punteggio PG3
PG4:	59,85	35,15	5,00	42,11	30,53	3,70	+	100	176,33 Punteggio PG4
PG5:							+	100	Punteggio PG5

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>



The rb-B Team - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: George Pet-Ard	T	Segno	#
Si comporta e assume tratti caratteristici di un gatto	O		
Comportamento continuo e vario (fusa, si lecca, non riesce ad utilizzare gli oggetti, miagola)	-		1
Comportamento continuo ma poco vario (in particolare utilizza gli oggetti normalmente)	-		2
Comportamento sporadico (per lo più indotto dalle situazioni es. in evento filanda)	-	x	3
Assenza o quasi assenza di comportamento felino	-		4
Qualità da leader	O		
E' propositivo e attivo. Fa rispettare le proprie decisioni (giuste o sbagliate che siano)	-		5
E' abbastanza propositivo. Ogni tanto perde il controllo di qualche PG e non lo redarguisce	-		6
E' poco propositivo e/o è dittatoriale Perde spesso il controllo senza redarguire	-		7
Completamente o quasi passivo	-	x	8
Fuma quando ne ha l'occasione i suoi sigari	O		
Più volte	-	x	9
Una volta	-		10
Mai	-		11
Dice "Adoro / Vado matto per i piani ben riusciti"	O		
Lo dice più volte o ad effetto nel momento clou dell'avventura (finale)	-		12
Una volta, non nel momento clou	-	x	13
Non lo dice mai	-		14
E' sempre allegro e socievole, non perde mai la calma (no passivo)	O		
Emerge chiaramente e con continuità la sua natura socievole e allegra	-		15
Emerge con discontinuità la sua natura socievole e allegra	-	x	16
Non emerge la sua natura socievole e allegra	-		17
Almeno una volta durante la partita lancia un inc. strozzandosi con una palla di pelo	P		18

Voce della QB del PG 2: Smerla	T	Segno	#
Comportamento altezoso e presuntuoso	O		
Lei è la migliore (e lo rende noto ogni volta che l'è possibile coerentemente con il suo bg)	-		1
Il suo atteggiamento è altezoso e presuntuoso solo in poche occasioni	-	x	2
Non emerge questo aspetto del suo carattere	-		3
In fondo sono una ladra	O		
E' propositiva e sfrutta le sue abilità quando ne ha l'occasione per ottenere benefici	-		4
E' propositiva tuttavia non sempre sfrutta le sue abilità per ottenere benefici o informazioni	-	x	5
Non si propone e non tenta di ottenere benefici	-		6
A Novastella Z fa emergere palesemente la sua bravura con gli esplosivi	O		
In maniera particolarmente efficace (con molte trovate o una molto originale)	-		7
In maniera standard (utilizza gli esplosivi, ma non crea situazioni interessanti o particolari)	-		8
Non emerge la sua abilità in questo campo	-	x	9
Stuzzica George trattandolo come un micetto	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione (almeno 3 volte e in tre occasioni diverse)	-		10
Perde qualche occasione	-		11
Mai	-	x	12
Suggerisce di utilizzare gli oggetti di Triple B	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione (almeno 2 volte)	-		13
Perde qualche occasione	-		14
Mai	-	x	15
Invia la sua topolina da George	P		16

Voce della QB del PG 3: Surdok	T	Segno	#
La patata	O		
Ogni volta che viene nominata la patata, dà in escandescenza in maniera scenografica	-	x	1
Quando viene nominata la patata dà in escandescenza in maniera piatta e poco efficace	-		2
Reagisce la prima volta che viene nominata la patata, ma poi smette	-		3
Non reagisce quando viene nominata la patata	-		4
Raccoglie diversi oggetti da terra ritenendoli interessanti o presagi di morte	O		
Continuamente e per tutta la partita (almeno 3 volte e in tre posti diversi)	-		5
Sporadicamente	-	x	6
Mai	-		7
Propone di utilizzare il suo mazzo di carte	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione e con insistenza (almeno 3 volte)	-	x	8
Sporadicamente	-		9
Mai	-		10
Ricorda ai compagni che moriranno tutti nel corso dell'avventura	O		
Continuamente e per tutta la partita (un tormentone) (almeno 6 volte)	-	x	11

Abbastanza spesso (almeno 4 volte)	-		12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		14
Stuzzica BE	O		
Continuamente e per tutta la partita (un tormentone) (almeno 4 volte e in 4 occasioni diverse)	-	x	15
Abbastanza spesso (almeno 2 volte e in 2 occasioni differenti)	-		16
Sporadicamente	-		17
Mai	-		18
Parla con qualche animale spiegandogli astrusi concetti	P		19

Voce della QB del PG 4: Mr. RBB	T	Segno	#
Grugnisce	O		
Continuamente e per tutta la partita (tendenzialmente ogni sua frase inizia con un grugnito)	-	x	1
Abbastanza spesso (parti di gioco in cui scompare completamente il suo grugnito)	-		2
Sporadicamente (ad esempio solo a inizio partita)	-		3
Mai	-		
Sfonda le porte o tenta (George potrebbe impedirglielo ogni volta)	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione	-	x	5
Perde qualche occasione	-		6
Mai	-		
Emerge la sua fobia per la magia	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione (in pratica salta o si spaventa ogni volta che c'è una magia)	-		8
Perde qualche occasione (caso tipico, di fronte alla porta del diavolo)	-	x	9
Mai	-		
A Novastella Z fa emergere palesemente la sua bravura da falegname	O		
In maniera particolarmente efficace (con molte trovate o una molto originale)	-	x	11
In maniera standard (non crea situazioni interessanti o particolari)	-		12
Non emerge la sua abilità in questo campo	-		
E' affettuoso e tenero con i bambini	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione (ogni volta che incontra uno o più bambini, interagendo con loro)	-	x	14
Perde qualche occasione	-		15
Mai	-		16
All'occasione dice un certo numero di parolacce	P		

Voce della QB del PG 5: Triple B	T	Segno	#
Utilizzo di tecnica poetica	O		
Rime bacciate, alternate con termini forbiti e qualche endecasillabo (non solo verbi all'infinito)	-		1
Rime semplici con buona varietà di termini (non solo verbi all'infinito)	-		2
Rime semplici con pochi termini e spesso verbi all'infinito	-		3
Nessuna rima	-		4
Linguaggio	O		
Usa continuamente per tutta la partita termini aulici e forbiti	-		5
Usa spesso termini aulici e forbiti	-		6
Usa qualche termine aulico e forbito	-		7
Non usa termini forbiti o aulici	-		8
Corregge i termini volgari degli altri e dei PNG	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione (ogni volta che sente una parolaccia)	-		9
Perde qualche occasione	-		10
Mai	-		11
Forma spiritica	O		
Ha la piena consapevolezza di essere fantasma (attraversa gli oggetti, non beve o mangia)	-		12
Sfrutta qualche caratteristica da fantasma (il giocatore si comporta più da umano)	-		13
Non emerge la sua natura di fantasma (beve mangia, nessun tratto appare, anche passivo)	-		14
Parla forte quando declama	O		
Spesso (per tutta la partita, sia quando recita che in dialoghi normali)	-		15
Sporadicamente (non sempre quando è in rima, ma spesso sia in dialogo che in recitazione)	-		16
A volte (solo a inizio partita o con lunghi momenti di pausa)	-		17
Mai	-		18
Volutamente si impegna a sbagliare o a non trovare i termini per una rima	P		19

P: Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)

M: Punteggio nullo, pieno o a metà (\ / - per mezzo, qualsiasi altro simbolo per pieno)

O: Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino

N: Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)

The rb-B Team - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
Elètra			
Si assicurano che l'inquisizione non sia presente ad Elètra	P	x	1
Scoprono che il ginnasio è una biblioteca	P	x	2
Scoprono quali sono gli edifici più antichi della città	O		
--- Ottenendo all'archivio la nota sugli edifici più antichi	-	x	3
--- Chiedendo esplicitamente a qualche png	-		4
Intuiscono che la scomparsa degli edifici è di natura magica (prima di giungere nella dim z)	O		
--- Intuizione di gruppo	-	x	5
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		6
Ottenengono le prove che la scomparsa è di natura magica (indiv.)	P	x	7
Scoprono l'esistenza delle sei ville e la loro ubicazione	O		
--- All'archivio del palazzo (solo se indagano sugli edifici antichi della città)	-		8
--- Al ginnasio interrogandosi sugli affreschi o parlando con Dot	-	x	9
Scoprono in caserma le zone scomparse negli ultimi giorni (Filanda e Villaggio)	P		10
Scoprono che la filanda è l'ultimo edificio scomparso	O		
--- Chiedendolo esplicitamente o investigando sulla scomparsa degli edifici	-		11
--- In maniera casuale (ci passano accanto, incrociando le guardie della caserma)	-	x	12
Trovano il passaggio segreto per entrare nell'archivio (metà se scoperto dall'interno)	M	x	13
Otengono la denuncia della scomparsa di Farese	P	x	14
Otengono le denunce degli ultimi casi di sparizione	P	x	15
Otengono l'araldica completa della Confraternita	P	x	16
Entrano nell'archivio			
--- Sfruttando il passaggio segreto (penalità nulla)	N	x	17
--- Di soppiatto senza farsi scoprire, distraendo Cara	N		18
--- Con incantesimi	N		19
--- Usando la violenza	N		20
Dopo 2h di gioco, vengono aiutati da Dorian Whitespoon (DEM)			
Si fanno scoprire nell'archivio e cacciare dal palazzo	N		22
Nomadi			
I nomadi sono al parco per costruire le giostre per la festa	O		
--- Chiedendo esplicitamente a qualche png	-	x	23
--- In maniera casuale (vanno al parco per altre ragioni)	-		24
I nomadi provengono da Novastella	P	x	25
Si interrogano su come sia possibile che a Novastella non sparisca nulla	P		26
Intuiscono che i nomadi non hanno colpa delle recenti scomparse	O		
--- Intuizione di gruppo	-	x	27
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		28
Festa e Congiunzione delle 47 stelle			
Scoprono che la festa è una ricorrenza annuale	P	x	29
Scoprono che la festa si terrà al parco tra qualche giorno	P	x	30
Collegano Novastella (stella nuova) alla Festa delle Stelle Nuove	O		
--- Intuizione di gruppo	-		31
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		32
Scoprono che un tempo veniva svolta a Novastella	O		
--- A Novastella	-		33
--- Indagando ad Elètra	-		34
Scoprono che la festa è dedicata ad un bambino scomparso	O		
--- Cercando tra i libri nella Biblioteca	-		35
--- Glie lo rivela lo Sciamano a Novastella	-	x	36
Intuiscono che il bambino scomparso è Faber Farese (prima di trovare il suo diario)	O		
--- Intuizione di gruppo	-	x	37
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		38
Scoprono le date di tutte le congiunzioni delle 47 stelle	O		
--- Cercando in biblioteca relazioni tra la Festa e le stelle	-	x	39
--- A Novastella	-		40
Scoprono che Faber Farese è nato durante la congiunzione (prima del diario di farese)	P	x	41
Scoprono che Susy Stelladoro è nata durante la congiunzione	O		
--- A Novastella parlando con lo Sciamano o con la Madre	-	x	42
--- Parlando con Susy	-		43
Intuiscono che i nati durante la congiunzione sono in grado di attraversare il portale (senza l'ausilio del Diario di Farese)	O		
--- Intuizione di gruppo	-		44
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		45

Otengono le prove che i nati durante la congiunzione sono in grado di attraversare il portale	O		
--- Incontrando Susy Stelladoro nella dimensione Z	-	x	46
--- Dal diario di Farese	-		47
Scoprono che i bimbi nati durante la festa sono benedetti dallo sciamano	P	x	48
Confraternita			
Scoprono l'esistenza di un'antica confraternita	P	x	49
Scoprono i nomi dei sei confratelli	O		
--- Osservando l'arazzo nello studio del marchese	-		50
--- Indagando all'archivio sui sei emblemi	-		51
--- Indagando sulle sei ville in archivio	-	x	52
--- Guardando gli affreschi al Ginnasio o Parlando con Dot Virgola rossa / o a Novastella	-		53
Cripta e Portale			
Scoprono dell'esistenza di alcune luci al cimitero	P		54
Intuiscono che le luci al cimitero sono dovute all'apertura della Porta del Diavolo	O		
--- Intuizione di gruppo	-		55
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		56
Scoprono la chiave del portale (a Novastella o in Filanda)	P	x	56b
Scoprono la cripta dei Farese	P	x	57
Scoprono che qualcuno è entrato nella cripta circa un mese prima	P	x	58
Trovano la Porta del Diavolo	P	x	59
Intuiscono che a spaccare la lapide sia stato proprio Farese (prima di leggere il suo diario)	O		
--- Intuizione di gruppo	-		60
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		61
Dimensione Z			
Esplorano la villa	P	x	62
Intuiscono che Farese odia essere chiamato "Stupido moccioso"	O		
--- intuizione di gruppo	-		x
--- intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-	x	x
Trovano e leggono il diario di Faber Farese	P	x	64
Trovano, leggono il tomo del teletrasporto e lo portano con sé	P	x	65
Intuiscono che la nuova dimensione sta alterando la loro personalità (no metagioco)	O		
--- Intuizione di gruppo prima di incontrare qualche png	-		66
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo prima di incontrare qualche png	-		67
Trovano il loro rifugio	P		68
Recuperano e portano con loro il carretto (non al villaggio)	P		69
Scoprono che il parco non è stato trasportato	P		70
Si interrogano su come sia possibile che Susy sia presente anche se il parco non è...	O		
--- Intuizione di gruppo	-		71
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		72
Riescono a tornare indietro	O		
--- Con la chiave di ritorno della filanda nella Dimensione Z	-		73
--- Cercando / Incontrando Susy Stelladoro (consapevolmente, non a caso)	-		74
--- Consegnando allo Sciamano il tomo del teletrasporto (dopo 3 mesi)	-	x	75
--- Attraverso il deus ex machina a 5 minuti dalla fine	-		76
Vengono trascinati nella dimensione Z (DEM)	N		77
Raggiungono il livello 3 nella dimensione Z	N		78
Raggiungono il livello 4 nella dimensione Z	N		79
Si recano a Novastella solo grazie al DEM (45 minuti prima della fine dell'avventura)	N	x	80
Assedio			
Accettano di difendere Novastella e si mettono a lavoro senza alcuna esitazione	P	x	81
Si preoccupano delle difese del villaggio (palizzate, fossati ecc.)	P		82
Cercano di ottenere potere dai Dolmen del villaggio	P		83
Intuiscono che per vincere devono obbligare Farese ad entrare nel villaggio	O		
--- Intuizione di gruppo	-		84
--- Intuizione di un singolo non supportata dal gruppo	-		85
Chiamano Farese "Stupido moccioso" per costringerlo ad entrare nel villaggio	P		86
Baciano il Bufo Dorato	P		87
Utilizzo degli oggetti "standard" messi a disposizione per la difesa +10%	O		
--- Oltre il 90% degli oggetti a disposizione	-		88
--- Oltre il 70% degli oggetti a disposizione	-	x	89
--- Oltre il 50% degli oggetti a disposizione	-		90
--- Meno della metà degli oggetti a disposizione	-		91
Utilizzo degli oggetti "paticolari" messi a disposizione per la difesa +10%	O		
--- Oltre il 90% degli oggetti a disposizione	-		92
--- Oltre il 70% degli oggetti a disposizione	-		93
--- Oltre il 50% degli oggetti a disposizione	-	x	94
--- Meno della metà degli oggetti a disposizione	-		95

Al termine dello scontro consegnano allo Sciamano tutte le informazioni (villa, tomo ecc.)	P	x	96
Fuggono alla vista di Deckard	P	x	97
Rifiutano l'aiuto delle patate	N		98
Non si preoccupano di salvare le fila di umani nell'esercito nemico	N		99
Uccidono un essere vivente che non sia un mostro (vale anche il porco)			
--- Alla presenza e con l'appoggio del gruppo	N		100
--- Alla presenza del gruppo ma contro il parere del gruppo	N		101
--- Come azione individuale	N		102
--- Involontariamente	N		103
La migliore difesa (Sinergie)			
George Pet-Ard coordina i lavori da vero leader.	P		104
Mr. RBB si propone per tutti i lavori che riguardano legno, trasporti ecc.	P	x	105
Smerla si propone per tutti i lavori che riguardano fuochi d'artificio e polvere nera	P		106
Chiedono supporto e aggiungono al piano gli abitanti di Novastella.	P		107
Utilizzano un po' di patate (non per fare un purè)	P		108
Si fanno aiutare dal bufo dorato trasformato in uomo.	P		109
Efficacia del piano			
Il piano è ben coordinato, vengono coinvolti gli abitanti, difese, attacco ecc. tutti partecipano	O		
--- Adoro i piani ben riusciti (gli abitanti sono messi in salvo in modo spettacolare ecc.)	-		110
--- Così lavora l'RBB-Team (gli abitanti sono salvati, ma non partecipano poi allo scontro)	-		111
--- Che culo! (Ve la diamo buona, ma è un caso che gli abitanti si siano salvati)	-	x	112
--- Che facciamo li uccidiamo? (Ehm, sicuri di aver capito la trama dell'avventura)	-		113
Si sbarazzano agevolmente delle fila di progenie infernale?	O		
--- In maniera geniale con azioni degne del generale Gat-Patton	-	x	114
--- Io intanto spacco tutto. Azione degna di un panzer da sfondamento.	-		115
--- Se giocaste un po' più ad Axis e meno a Villa Paletti. (ma un po' di strategia no?)	-		116
--- Anche i puffi avrebbero saputo fare di meglio.	-		117
Il loro attacco investe anche Lord Farese	O		
--- Adesso ti corco di mazzate. (penetra nel villaggio prima del previsto. SIETE DEI GENII!)	-		118
--- Ehi tu porco levale le mani di dosso! (Io intanto qualche cazzatina glie la tiro addosso)	-	x	119
--- Chi è Farese? (Va beh, lasciamo stare)	-		120
Resta solo il mega cattivone e adesso?	O		
--- Dai George, siamo tutti con te! (Sacrifici umani, cani e gatti che vivono assieme, masse isteriche. Insomma l'apocalisse magica e piroettante è giunta)	-		121
--- C'è rimasto solo il carro di Triple B, tiriamoglielo contro (ci arrampichiamo sugli specchi).	-	x	122
--- Meglio telare (sior sciamano, noi siamo apposto, per la fattura passiamo un altro giorno).	-		123
Bonus Vari			
Mazzetta: corrompono master e comaster con soldi o prestazioni sessuali	P		124
A momenti distruggevate villaggio, Elètra, il portatile, le sedie SIETE PAZZI CRIMINALI!	P		125
Mi dai il tuo numero di cellulare sei davvero carino / carina (ve lo ha dato?)	P		126
Sei stato/a davvero molto carino/a quando ci siamo assentati. Ho solo un po' male ai reni...	P		127
È un'avventura comica ... potevate sorridere ogni tanto brutti antipatici.	P	x	128
A fine avventura criticano o parlano male dei BG (nota fortemente voluta da Elfoscuro)	P		129
Non sei tu quello che mi ha fatto notare che l'attacco di opportunità si effettua solo se bla, bla. Hai fatto proprio bene, adoro quando qualcuno mette in luce le mie lacune.	P	x	130
Si tranquillo/a apprezzo molto le critiche all'avventura ... prosegui tranquillamente	P	x	131

P: Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)

M: Punteggio nullo, pieno o a metà (\ / - per mezzo, qualsiasi altro simbolo per pieno)

O: Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino

N: Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)