

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "43"

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 43

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: Mr. Quack!	5PAMI280380	Mignini	Palmiro	no	Turno: Sab Pom 0303
PG 2: La Forgia Umana	2SIDA160982	Da Ros	Simone	no	
PG 3: Il Coso	2MAP1120680	Picucci	Marco	no	MR: 2 Giocatori: 4
PG 4: La Donna Impossibile	2SATR090491	Trevisan	Sara	no	Provenienza: Belluno/Grottammare

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	2	2	2	1	3	7	7	->	63,30
PG2:	1	1	1	1	2	1	1	1	2	7	7	->	95,30
PG3:	1	1	1	1	2	2	1	1	3	7	7	->	80,80
PG4:	1	1	1	1	2	2	2	1	2	7	7	->	74,30

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:	58,00	Calcolo della VPG:	50,00	50,00	->	31,65	+	29,00	=	60,65
PG2:	80,66		50,00	50,00	->	47,65	+	40,33	=	87,98
PG3:	77,69		50,00	50,00	->	40,40	+	38,84	=	79,24
PG4:	66,56		50,00	50,00	->	37,15	+	33,28	=	70,43

VPG media 74,58

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"		Punt. Squadra
100,00	0,00	:	74,58	+	0,00	+	100 = 174,58

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"		
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	31,65	+	29,00	+	0,00	+	100 = 160,65 Punteggio PG1
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	47,65	+	40,33	+	0,00	+	100 = 187,98 Punteggio PG2
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	40,40	+	38,84	+	0,00	+	100 = 179,24 Punteggio PG3
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	37,15	+	33,28	+	0,00	+	100 = 170,43 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	#	Peso
Caratteristiche proprie al solo Mr. Quack				
Utilizzo di parole al di fuori di "Teste di Cazzo"	O			
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1	20
Qualche volta - a volte scappa-	-		2	12
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-	x	3	8
In continuazione	-		4	0
Comportamento coerente con l'ambientazione	O			
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5	20
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6	12
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7	8
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8	0
Partecipazione al confronto con la tigre	O			
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9	2
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10	1
Non è interessato al confronto con la tigre	-	x	11	0
Comportamento da uccello	O			
Sempre	-	x	12	12
Sporadicamente	-		13	6
Mai	-		14	0
Si comporta da leader	O			
Sempre, facendo capire chi comanda (prima dell'eventuale smascheramento)	-	x	15	12
A volte lascia eccessivo spazio ai compagni	-		16	6
Non traspare mai il comportamento da leader	-		17	0
Comportamento da Hippie (fischietta, ecc.)	O			
Sempre	-		18	12
Sporadicamente	-		19	6
Mai	-	x	20	0
Coinvolge i compagni nel piano iniziale	O			
Lascia che i compagni esprimano le loro opinioni (anche se non lo fanno)	-		21	2
Lascia poco spazio ai compagni	-	x	22	1
Si impone sin dall'inizio	-		23	0
Comportamento con gli altri membri del gruppo				
LFU				
Cerca di utilizzare in maniera corretta le invenzioni di LFU	P		24	5,01
IL Coso				
Cerca di insegnargli a non sollevare le cose	P		25	4,995
LDI				
Cerca di scoprire come mai è entrata nella caverna dei dodo	P		26	4,995
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)				
Una singola veniale	N		27	-0,5
Due o tre veniali	N		28	-2,5
Una grave e/o quattro o più veniali	N		29	-5
Due gravi	N		30	-8
Tre o più gravi	N		31	-12
Finali	O			
Finale "I HAVE A DREAM"	-	x	32	5
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		33	1
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		34	0

Voce della QB del PG 2: La Forgia Umana	T	Segno	#	Peso
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	19,375
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2	11,625
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3	7,75
In continuazione	-		4	0
Comportamento coerente con l'ambientazione	O			
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5	19,375
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6	11,625
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7	7,75
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8	0
Partecipazione al confronto con la tigre	O			

Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9	1,9375
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10	0,9688
Si disinteressa al confronto con la tigre	-	x	11	0
Comportamento da inventore	O			
Sempre	-	x	12	15,5
Sporadicamente	-		13	7,75
Mai	-		14	0
Cerca di accoppiarsi con cose morbide	O			
Sempre, a ogni occasione possibile	-		15	9,6875
Perde qualche occasione	-	x	16	4,8438
Mai	-		17	0
Emerge il suo pacifismo	O			
Sempre, a ogni occasione possibile	-	x	18	11,625
Sporadicamente	-		19	5,8125
Mai	-		20	0
Comportamento con gli altri membri del gruppo				
Mr.Quack				
Lo rispetta e cerca di trattarlo bene a ogni occasione	P	x	21	4,8125
IL Coso				
Cerca di spiegargli come funzionano le sue invenzioni	P		22	4,8125
LDI				
Cerca di convincerla ad andare con Il Coso	P	x	23	3,0625
Difende il dodo da eventuali violenze (soprattutto di LDI)	P	x	24	4,8125
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)				
Una singola veniale	N		25	-0,5
Due o tre veniali	N		26	-2,5
Una grave e/o quattro o più veniali	N		27	-5
Due gravi	N		28	-8
Tre o più gravi	N		29	-12
Finali	O			
Finale "I HAVE A DREAM"	-	x	30	5
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		31	1
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		32	0

Voce della QB del PG 3: Il Coso	T	Segno	#	Peso
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	19,375
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2	11,625
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3	7,75
In continuazione	-		4	0
Comportamento coerente con l'ambientazione	O			
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5	19,375
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6	11,625
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7	7,75
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8	0
Partecipazione al confronto con la tigre	O			
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-	x	9	5,8125
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10	2,9063
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11	0
Comportamento da cacciatore	O			
Sempre	-	x	12	7,75
Sporadicamente	-		13	3,875
Mai	-		14	0
Fa il marpione	O			
In ogni occasione (villaggio, con LDI, al ritorno al villaggio)	-		15	11,625
Perde qualche occasione	-	x	16	5,8125
Mai	-		17	0
Solleva gli oggetti	O			
Sempre	-	x	18	13,563
Sporadicamente	-		19	6,7813
Mai	-		20	0
Comportamento con gli altri membri del gruppo				
Mr.Quack				
Ha timore del dodo e dei suoi poteri	P	x	21	4,375
LFU				

Lo intrattiene con qualche scherzo	P		22	1,3125
Cerca di convincerlo a costruirgli qualcosa	P		23	3,0625
LDI				
Cerca di impressionarla con qualche prova sportiva	P	x	24	4,375
Cerca di convincerla a rinunciare alla faida con i dodo	P		25	4,375
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)				
Una singola veniale	N		26	-0,5
Due o tre veniali	N		27	-2,5
Una grave e/o quattro o più veniali	N		28	-5
Due gravi	N		29	-8
Tre o più gravi	N		30	-12
Finali				
Finale "I HAVE A DREAM"	-	x	31	5
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		32	4
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		33	0

Voce della QB del PG 4: La Donna Impossibile	T	Segno	#	Peso
Caratteristiche proprie alla sola La Donna Impossibile				
Utilizzo di parole al di fuori di quelle previste e non coerenti all'avventura	O			
Mai - stoicismo incrollabile del giocatore-	-		1	18,125
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2	10,875
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-		3	7,25
In continuazione	-		4	0
Comportamento coerente con l'ambientazione				
Mantiene per tutta la partita un comportamento coerente all'ambientazione	-	x	5	18,125
Mantiene in maniera discontinua un comportamento coerente all'ambientazione	-		6	10,875
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-		7	7,25
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-		8	0
Partecipazione al confronto con la tigre				
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9	1,8125
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10	0,9063
Si disinteressa al confronto con la tigre	-	x	11	0
Comportamento da raccoglitrice				
Sempre	-	x	12	1,8125
Sporadicamente	-		13	0,9063
Mai	-		14	0
La "fa annusare", ma si concederà solo al vero amore				
In ogni occasione	-	x	15	10,875
Perde qualche occasione	-		16	5,4375
Mai	-		17	0
E' una martella maroni di prima categoria				
Sempre	-		18	14,5
Sporadicamente	-	x	19	7,25
Mai	-		20	0
Cerca di portare dalla parte della resistenza i suoi compagni				
Sempre, a ogni occasione	-		21	7,25
Perde qualche occasione	-	x	22	3,625
Mai	-		23	0
Comportamento con gli altri membri del gruppo				
Mr.Quack				
E' polemica e disobbedisce ai suoi ordini (nei limiti del possibile)	P		24	13,5
LFU				
Cerca di conquistarlo	P	x	25	4,5
Il Coso				
Emerge che lui è la seconda scelta	P	x	26	4,5
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)				
Una singola veniale	N		27	-0,5
Due o tre veniali	N		28	-2,5
Una grave e/o quattro o più veniali	N		29	-5
Due gravi	N		30	-8
Tre o più gravi	N		31	-12
Finali				
Finale "I HAVE A DREAM"	-	x	32	5
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		33	5
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		34	0

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

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