

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Brilli Sparlanti"

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

Generalità della squadra Brilli Sparlanti

PG 1: Mr. Quack!	1EMTE220483	Testa	Emiliano	si	Turno: ?
PG 2: La Forgia Umana	1FIPA270973	Paltro	Filippo	si	
PG 3: Il Coso	1COPA160776	Pagnotti	Corrado	si	MR: 1 Giocatori: 4
PG 4: La Donna Impossibile	1EUCE111984	Cervi	Eugenia	si	Provenienza: Torino

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	5	4	4	2	4	7	7	->	31,93
PG2:	1	1	1	3	4	3	4	2	4	7	7	->	36,39
PG3:	1	1	1	3	5	4	4	2	4	7	7	->	31,93
PG4:	1	1	1	4	7	5	5	1	5	7	7	->	16,55

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									
PG1:	34,00	Calcolo della VPG:	50,00	50,00	->	15,96	+	17,00	=	32,96
PG2:	52,34		50,00	50,00	->	18,19	+	26,17	=	44,37
PG3:	54,41		50,00	50,00	->	15,96	+	27,20	=	43,17
PG4:	23,13		50,00	50,00	->	8,28	+	11,56	=	19,84

VPG media 35,08

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		35,08		0,00				135,08

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	:	VSP "utile"	+	QB "utile"	+	AA "utile"	+	100	=	Punteggio	
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	15,96	+	17,00	+	0,00	+	100	=	132,96	Punteggio PG1
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	18,19	+	26,17	+	0,00	+	100	=	144,37	Punteggio PG2
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	15,96	+	27,20	+	0,00	+	100	=	143,17	Punteggio PG3
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	8,28	+	11,56	+	0,00	+	100	=	119,84	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	-		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
Non è interessato al confronto con la tigre	-		11
Comportamento da uccello	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-		13
Mai	-	x	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	-		19
Mai	-	x	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
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
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-	-	x	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 inventore	O		
Sempre	-	x	12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		14
Cerca di accoppiarsi con cose morbide	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-	x	15
Perde qualche occasione	-		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		21
Il Coso			
Cerca di spiegargli come funzionano le sue invenzioni	P		22
LDI			
Cerca di convincerla ad andare con Il Coso	P		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-	-		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	-		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	-	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		23
LDI			
Cerca di impressionarla con qualche prova sportiva	P	x	24
Cerca di convincerla a rinunciare alla faida con i dodo	P		25
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
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
Finali			
Finale "I HAVE A DREAM"	-		31
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	32
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-		33

Voce della QB del PG 4: La Donna Impossibile	T	Segno	#
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
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			
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			
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-		9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-	x	11
Comportamento da raccoglitrice			
Sempre	-		12
Sporadicamente	-		13
Mai	-	x	14
La "fa annusare", ma si concederà solo al vero amore			
In ogni occasione	-		15
Perde qualche occasione	-		16
Mai	-	x	17
E' una martella maroni di prima categoria			
Sempre	-		18
Sporadicamente	-		19
Mai	-	x	20
Cerca di portare dalla parte della resistenza i suoi compagni			
Sempre, a ogni occasione	-		21
Perde qualche occasione	-	x	22
Mai	-		23
Comportamento con gli altri membri del gruppo			
Mr.Quack			
E' polemica e disobbedisce ai suoi ordini (nei limiti del possibile)	P		24
LFU			
Cerca di conquistarlo	P		25
Il Coso			
Emerge che lui è la seconda scelta	P		26
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
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			
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	#
--------------	---	-------	---