

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Iena Ridens B.D.P."

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

Generalità della squadra Iena Ridens B.D.P.

PG 1: Mr. Quack! PG 2: La Forgia Umana PG 3: Il Coso PG 4: La Donna Impossibile	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ID giocatore</th> <th>Cognome</th> <th>Nome</th> <th>Franch.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1UGBI290784</td> <td>Bianco</td> <td>Levrin</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1ERGE260186</td> <td>Genre</td> <td>Eros</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1ALCO290186</td> <td>Corda</td> <td>Alessandro</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>1CHCA030876</td> <td>Cargino</td> <td>Chiara</td> <td>no</td> </tr> </tbody> </table>	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	1UGBI290784	Bianco	Levrin	no	1ERGE260186	Genre	Eros	no	1ALCO290186	Corda	Alessandro	no	1CHCA030876	Cargino	Chiara	no	Turno: Sabato 33 MR: 1 Giocatori: 4 Provenienza: Chieri
ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.																			
1UGBI290784	Bianco	Levrin	no																			
1ERGE260186	Genre	Eros	no																			
1ALCO290186	Corda	Alessandro	no																			
1CHCA030876	Cargino	Chiara	no																			

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR PU PT SD CC CS RT NP QT EI IO		Tot. VSP										
PG1:	1 1 1 2 3 2 4 1 3 7 7	->	53,59	Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:									
PG2:	1 1 1 2 4 3 5 1 4 7 7	->	37,25	#1 #2 #3 #4									
PG3:	1 1 1 1 2 2 4 1 3 7 7	->	58,49	CR	0,00	-1,75	-17,50	-35,00					
PG4:	1 1 1 3 5 4 5 1 3 7 7	->	33,99	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:	61,00	Calcolo della VPG:	50,00	50,00	->	26,79	+	30,50	=	57,29
PG2:	42,78		50,00	50,00	->	18,63	+	21,39	=	40,02
PG3:	74,78		50,00	50,00	->	29,24	+	37,39	=	66,63
PG4:	45,78		50,00	50,00	->	16,99	+	22,89	=	39,88

VPG media 50,96

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

	% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"			Punt. Squadra
	100,00	0,00	:	50,96	+	0,00	+	100	= 150,96

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"							
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	26,79	+	30,50	+	0,00	+	100	=	157,29	Punteggio PG1		
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	18,63	+	21,39	+	0,00	+	100	=	140,02	Punteggio PG2		
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	29,24	+	37,39	+	0,00	+	100	=	166,63	Punteggio PG3		
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	16,99	+	22,89	+	0,00	+	100	=	139,88	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	-	x	13
Mai	-		14
Si comporta da leader	O		
Sempre, facendo capire chi comanda (prima dell'eventuale smascheramento)	-	x	15
A volte lascia eccessivo spazio ai compagni	-		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)	-		21
Lascia poco spazio ai compagni	-	x	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"	-	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	-		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	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	-	x	15
Perde qualche occasione	-		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		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	-	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		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"	-	x	31
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-		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	-	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			
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 raccoglitrice			
Sempre	-	x	12
Sporadicamente	-		13
Mai	-		14
La "fa annusare", ma si concederà solo al vero amore			
In ogni occasione	-		15
Perde qualche occasione	-	x	16
Mai	-		17
E' una martella maroni di prima categoria			
Sempre	-		18
Sporadicamente	-	x	19
Mai	-		20
Cerca di portare dalla parte della resistenza i suoi compagni			
Sempre, a ogni occasione	-	x	21
Perde qualche occasione	-		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"	-	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	#
--------------	---	-------	---