

## Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Lupi Imbutati Bang"

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

Generalità della squadra Lupi Imbutati Bang

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>1GABE061179</td> <td>Berzoni</td> <td>Gabrieli</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>2LUPE240593</td> <td>Pellegrini</td> <td>Luca</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>2ALVE110679</td> <td>Vesentini</td> <td>Alessandro</td> <td>no</td> </tr> <tr> <td>2MIAL040779</td> <td>Albiero</td> <td>Michele</td> <td>no</td> </tr> </tbody> </table>	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	1GABE061179	Berzoni	Gabrieli	no	2LUPE240593	Pellegrini	Luca	no	2ALVE110679	Vesentini	Alessandro	no	2MIAL040779	Albiero	Michele	no	Turno: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Dom 4</span>  MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</span>  Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Verona</span>
ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.																			
1GABE061179	Berzoni	Gabrieli	no																			
2LUPE240593	Pellegrini	Luca	no																			
2ALVE110679	Vesentini	Alessandro	no																			
2MIAL040779	Albiero	Michele	no																			

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	3	3	2	1	2	7	7	->	58,73
PG2:	1	1	1	3	6	4	5	1	5	7	7	->	23,64
PG3:	1	1	1	2	2	3	2	1	4	7	7	->	54,23
PG4:	1	1	1	3	2	3	2	1	3	7	7	->	55,43

  

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:	58,01	Calcolo della VPG:	50,00	50,00	->	29,36	+	29,01	=	58,37
PG2:	39,75		50,00	50,00	->	11,82	+	19,88	=	31,69
PG3:	76,53		50,00	50,00	->	27,11	+	38,27	=	65,38
PG4:	83,72		50,00	50,00	->	27,71	+	41,86	=	69,57

VPG media 56,25

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 0,00 ;

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"		Punt. Squadra
100,00	0,00	:	56,25	+	0,00	+	100 = <span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">156,25</span>

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"	+	QB "utile"	+	AA "utile"	+	100 =		
PG1:	50,00	50,00	0,00	:	29,36	+	29,01	+	0,00	+	100 =	158,37	Punteggio PG1
PG2:	50,00	50,00	0,00	:	11,82	+	19,88	+	0,00	+	100 =	131,69	Punteggio PG2
PG3:	50,00	50,00	0,00	:	27,11	+	38,27	+	0,00	+	100 =	165,38	Punteggio PG3
PG4:	50,00	50,00	0,00	:	27,71	+	41,86	+	0,00	+	100 =	169,57	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-	-	x	2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-	x	3
In continuazione	-	x	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	-	x	6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-	x	7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-	x	8
Partecipazione al confronto con la tigre	O		
Partecipa attivamente al confronto e con idee originali	-	x	9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-	x	10
Non è interessato al confronto con la tigre	-	x	11
Comportamento da uccello	O		
Sempre	-	x	12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-	x	14
Si comporta da leader	O		
Sempre, facendo capire chi comanda (prima dell'eventuale smascheramento)	-	x	15
A volte lascia eccessivo spazio ai compagni	-	x	16
Non traspare mai il comportamento da leader	-	x	17
Comportamento da Hippie (fischietta, ecc.)	O		
Sempre	-	x	18
Sporadicamente	-	x	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	-	x	22
Si impone sin dall'inizio	-	x	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	x	26
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
Una singola veniale	N	x	27
Due o tre veniali	N	x	28
Una grave e/o quattro o più veniali	N	x	29
Due gravi	N	x	30
Tre o più gravi	N	x	31
Finali	O		
Finale "I HAVE A DREAM"	-	x	32
Finale "I HAVE A MEZZO DREAM"	-	x	33
Finale "I HAVE A DREAM INTERRUPTUS"	-	x	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-	-	x	1
Qualche volta - a volte scappa-	-	x	2
Sporadicamente - un po' più di prima, ma un po' meno di dopo-	-	x	3
In continuazione	-	x	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	-	x	6
Talvolta emerge la volontà di mantenere un comportamento coerente	-	x	7
Non traspare mai la volontà di comportarsi coerentemente all'avventura	-	x	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
Si disinteressa al confronto con la tigre	-	x	11
Comportamento da inventore	O		
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
Cerca di accoppiarsi con cose morbide	O		
Sempre, a ogni occasione possibile	-		15
Perde qualche occasione	-		16
Mai	-	x	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"	-		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)	-	x	15
Perde qualche occasione	-		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		21
LFU			

Lo intrattiene con qualche scherzo	P	x	22
Cerca di convincerlo a costruirgli qualcosa	P		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	-	x	9
Partecipa attivamente al confronto con la tigre	-		10
Si disinteressa al confronto con la tigre	-		11
<b>Comportamento da raccoglitrice</b>			
Sempre	-		12
Sporadicamente	-	x	13
Mai	-		14
<b>La "fa annusare", ma si concederà solo al vero amore</b>			
In ogni occasione	-	x	15
Perde qualche occasione	-		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	-		21
Perde qualche occasione	-	x	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		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	#
--------------	---	-------	---