

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "I Draghi d'Ametista"

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 the Emperor** Comaster: **Endriu**
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra I Draghi d'Ametista

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: George Pet-Ard	1EMTE220483	Testa	Emiliano	no	Turno: Sabato 6 Pomeriggio MR: 1 Giocatori: 4 Provenienza: Acqui Terme
PG 2: Smerla	1SIRO181271	Roveta	Simone	no	
PG 3: Surdok	1LOIV150270	Ivaldi	Lorenzo	no	
PG 4: Mr. RBB	1PAFE140873	Ferraris	Paolo	no	
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	4	7	4	4	1	2	4	5	-> 39,12
PG2:	1	1	1	4	8	4	5	2	4	4	5	-> 28,32
PG3:	1	1	1	4	7	3	5	2	4	3	4	-> 38,21
PG4:	1	1	1	4	8	5	5	2	5	6	6	-> 16,40
PG5:												->

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP risc.
PG1:	14,00	76,00	-> 40,52
PG2:	14,00	76,00	-> 23,09
PG3:	14,00	76,00	-> 39,05
PG4:	14,00	76,00	-> 3,87
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	#8	#9
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:	41,15	0,00	95,00	43,32	Calcolo della VPG:	63,00	37,00	-> 25,53	+ 16,03	= 41,55
PG2:	22,50	0,00	95,00	23,68		63,00	37,00	-> 14,55	+ 8,76	= 23,31
PG3:	44,16	0,00	95,00	46,48		63,00	37,00	-> 24,60	+ 17,20	= 41,80
PG4:	32,50	0,00	95,00	34,21		63,00	37,00	-> 2,44	+ 12,66	= 15,10
PG5:								->	+	=

VPG media **30,44**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **35,70** ; Soglia INF: **8,00** Soglia SUP: **66,00** -> AA risc. : **47,76**

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
70,00	30,00	21,31	14,33	135,64

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	59,85	35,15	5,00	24,25	15,23	2,39	+ 100 =	141,86	Punteggio PG1
PG2:	59,85	35,15	5,00	13,82	8,33	2,39	+ 100 =	124,53	Punteggio PG2
PG3:	59,85	35,15	5,00	23,37	16,34	2,39	+ 100 =	142,10	Punteggio PG3
PG4:	59,85	35,15	5,00	2,32	12,03	2,39	+ 100 =	116,73	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	x	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	-		2
Non emerge questo aspetto del suo carattere	-	x	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)	-	x	8
Non emerge la sua abilità in questo campo	-		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	-		1
Quando viene nominata la patata dà in escandescenza in maniera piatta e poco efficace	-	x	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	-		6
Mai	-	x	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)	-		15
Abbastanza spesso (almeno 2 volte e in 2 occasioni differenti)	-		16
Sporadicamente	-	x	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)	-		1
Abbastanza spesso (parti di gioco in cui scompare completamente il suo grugnito)	-		2
Sporadicamente (ad esempio solo a inizio partita)	-		3
Mai	-	x	
Sfonda le porte o tenta (George potrebbe impedirglielo ogni volta)	O		
Ogni volta che ne ha l'occasione	-		5
Perde qualche occasione	-	x	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)	-		9
Mai	-	x	
A Novastella Z fa emergere palesemente la sua bravura da falegname	O		
In maniera particolarmente efficace (con molte trovate o una molto originale)	-		11
In maniera standard (non crea situazioni interessanti o particolari)	-	x	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)	-		14
Perde qualche occasione	-	x	15
Mai	-		16
All'occasione dice un certo numero di parolacce	P	x	

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	-		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)	-	x	8
--- Al ginnasio interrogandosi sugli affreschi o parlando con Dot	-		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)	-		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		14
Otengono le denunce degli ultimi casi di sparizione	P		15
Otengono l'araldica completa della Confraternita	P	x	16
Entrano nell'archivio			
--- Sfruttando il passaggio segreto (penalità nulla)	N		17
--- Di soppiatto senza farsi scoprire, distraendo Cara	N	x	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	x	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		29
Scoprono che la festa si terrà al parco tra qualche giorno	P		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	-		36
Intuiscono che il bambino scomparso è Faber Farese (prima di trovare il suo diario)	O		
--- Intuizione di gruppo	-		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	-		39
--- A Novastella	-		40
Scoprono che Faber Farese è nato durante la congiunzione (prima del diario di farese)	P		41
Scoprono che Susy Stelladoro è nata durante la congiunzione	O		
--- A Novastella parlando con lo Sciamano o con la Madre	-		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

Ottengono le prove che i nati durante la congiunzione sono in grado di attraversare il portale	O		
--- Incontrando Susy Stelladoro nella dimensione Z	-		46
--- Dal diario di Farese	-		47
Scoprono che i bimbi nati durante la festa sono benedetti dallo sciamano	P		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	-	x	51
--- Indagando sulle sei ville in archivio	-		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	x	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
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	x	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	x	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	-		89
--- Oltre il 50% degli oggetti a disposizione	-		90
--- Meno della metà degli oggetti a disposizione	-	x	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	-		94
--- Meno della metà degli oggetti a disposizione	-	x	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	x	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	x	106
Chiedono supporto e aggiungono al piano gli abitanti di Novastella.	P	x	107
Utilizzano un po' di patate (non per fare un purè)	P	x	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	-		114
--- Io intanto spacco tutto. Azione degna di un panzer da sfondamento.	-	x	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).	-		122
--- Meglio telare (sior sciamano, noi siamo apposto, per la fattura passiamo un altro giorno).	-	x	123
Bonus Vari			
Mazzetta: corrompono master e comaster con soldi o prestazioni sessuali	P		124
A momenti distruggevatelo villaggio, Elëttra, 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	x	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	x	129
Non sei tu quello che mi ha fatto notare che l'attacco di opportunità si effettua solo se bla, bla.	P		130
Hai fatto proprio bene, adoro quando qualcuno mette in luce le mie lacune.			
Si tranquillo/a apprezzo molto le critiche all'avventura ... prosegui tranquillamente	P		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)