

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Goblin"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore:	Revelsh Blind Beholders	Titolo dell'avventura:	Semper Fidelis				
Date del torneo:	12-13/10 e 19-20/10	Luogo:	Chivasso (TO)	Master:	Dj	Comaster:	Elfo
Utilizzo delle soglie minime e massime:	☒	Valori Standard di VSP:	☐				

Generalità della squadra Goblin

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: Lance Hartley	2SIDA160982	Da Ros	Simone	si	
PG 2: Billy Joe Braxton	2ANFU290582	Furmenti	Andrea	si	
PG 3: Christopher Donald Willi	2RADE230283	Delladio	Raffaella	no	MR: 2 Giocatori: 4
PG 4: David Meishel Lezinsky	2DASA050179	Sachet	Davide	si	Provenienza: Belluno

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP	
PG1:	1	1	1	2	2	3	1	1	3	2	3	->	72,83
PG2:	1	1	1	2	4	3	3	1	4	2	2	->	55,15
PG3:	1	1	1	2	4	2	1	3	4	4	3	->	61,41
PG4:	1	1	1	2	1	2	2	1	3	2	1	->	81,65

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.	
PG1:	0,00	100,00	->	72,83
PG2:	0,00	100,00	->	55,15
PG3:	0,00	100,00	->	61,41
PG4:	0,00	100,00	->	81,65

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:									
	#1	#2	#3	#4					
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	10,24	7,17	5,12	3,07	1,02	0,51	0,00	#8	#9
CC	19,01	13,31	9,51	7,61	5,70	3,80	1,90	0,95	0,00
CS	14,30	11,44	7,15	4,29	0,00				
RT	21,45	17,16	10,73	6,44	0,00				
NP	10,00	7,00	5,00	3,00	0,00	#6	#7		
QT	12,50	8,75	6,25	3,75	1,25	0,63	0,00		
EI	6,25	4,38	3,13	1,88	0,63	0,31	0,00		
IO	6,25	4,38	3,13	1,88	0,63	0,31	0,00		

Qualità di Background (QB) e calcolo della Valutazione globale del personaggio (VPG)

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB riscal.	Calcolo della VPG:	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	84,45	0,00	100,00	84,45		70,00	30,00	->	50,98	+ 25,34 = 76,31
PG2:	64,60	0,00	100,00	64,60		70,00	30,00	->	38,60	+ 19,38 = 57,98
PG3:	71,21	0,00	100,00	71,21		70,00	30,00	->	42,99	+ 21,36 = 64,35
PG4:	86,84	0,00	100,00	86,84		70,00	30,00	->	57,16	+ 26,05 = 83,21

VPG media

Avanzamento Atomico (AA)

AA: ; Soglia INF: Soglia SUP: -> AA riscalato:

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
75,00	25,00	52,85	19,27	172,12

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	66,50	28,50	5,00	48,43	24,07	3,85	+ 100 =	176,35	Punteggio PG1
PG2:	66,50	28,50	5,00	36,67	18,41	3,85	+ 100 =	158,94	Punteggio PG2
PG3:	66,50	28,50	5,00	40,84	20,29	3,85	+ 100 =	164,99	Punteggio PG3
PG4:	66,50	28,50	5,00	54,30	24,75	3,85	+ 100 =	182,90	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>

Semper Fidelis - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: Lance Hartley	T	Segno	#
<u>È il leader del gruppo. Assegna azioni, ordini e mansioni agli altri</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	1
Perde alcune occasioni utili	-		2
Occasionalmente	-		3
Mai	-		4
<u>Sa come dare gli ordini (sa quando urlare, quando essere comprensivo e in generale come farsi ascoltare)</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	5
Perde alcune occasioni utili	-		6
Occasionalmente	-		7
Mai	-		8
<u>Ha un senso paterno nei confronti dei suoi soldati (anche con fierezza verso i suoi ragazzi)</u>	O		
Per tutta l'avventura	-		9
Occasionalmente	-	x	10
Mai	-		11
<u>Mantiene il sangue freddo anche in situazioni di emergenza</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	12
Perde alcune occasioni utili	-		13
Occasionalmente	-		14
Mai	-		15
<u>Rapporto con gli altri: deve mettere pace nel gruppo</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	16
Perde alcune occasioni utili	-		17
Occasionalmente	-		18
Mai	-		19
<u>Utilizzo di linguaggio e comportamenti/gesti da militare</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		20
Perde alcune occasioni utili	-	x	21
Occasionalmente	-		22
Mai	-		23

Voce della QB del PG 2: Billy Joe Braxton	T	Segno	#
<u>È un uomo d'azione. È sempre attivo, specie durante la battaglia</u>	O		
Sempre, in ogni occasione	-	x	1
Perde alcune occasioni utili	-		2
Occasionalmente	-		3
Mai	-		4
<u>Deve portare ordine e disciplina. Va contro ciò che infrange le regole (salvo quando è lui in prima persona a perdere il controllo)</u>	O		
Spesso	-		5
Occasionalmente	-	x	6
Mai	-		7
<u>È xenofobo (non è solo razzista, ma è contro tutto ciò che non è Americano -italiani, socialisti,...-)</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	8
Perde alcune occasioni utili	-		9
Occasionalmente	-		10
Mai	-		11
<u>Rapporto con la gerarchia: obbedisce sempre e comunque agli ordini (può comunque urlare in faccia quello che pensa).</u>	O		
Sempre	-		12
Occasionalmente	-	x	13
Disobbedisce palesemente	-		14
<u>Impulsivo e testa calda (ricorre a violenza verbale e, all'occorrenza, fisica)</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		15
Perde alcune occasioni utili	-		16
Occasionalmente	-	x	17
Mai	-		18
<u>Rapporto con David: lo reputa secchione e borioso. Può litigare e, in caso di esagerazione, può prenderlo nuovamente a pugni.</u>	O		
Spesso	-	x	19
Ogni tanto	-		20
Mai	-		21

Voce della QB del PG 3: Christopher Donald Williams	T	Segno	#
<u>Allegro, gioviale e caciaroni (tranne davanti agli orrori della guerra)</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		1
Perde alcune occasioni utili	-	x	2
Occasionalmente	-		3
Mai	-		4
<u>Presuntuoso e pieno di sé</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		5
Perde alcune occasioni utili	-	x	6
Occasionalmente	-		7
Mai	-		8
<u>Schiavo delle droghe (assumere e procurare stupefacenti)</u>	O		
Quando è possibile, durante tutto l'arco dell'avventura	-	x	9
Ha dei momenti di black-out (nei quali sarebbe opportuno che cercasse/assumesse stupefacenti e non lo fa)	-		10
Mostra questo tratto	-		11
Mai	-		12
<u>Egocentrico, vuole essere sempre al centro dell'attenzione</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	13
Di tanto in tanto	-		14
Mai	-		15
<u>Dongiovanni (provarci con donne e/o vantarsi)</u>	O		
Si va a cercare le prede/occasioni	-	x	16
Quando la giocata è fortemente stimolata dal master (ex: infermiera)	-		17
Mai	-		18
<u>Amicone verso gli altri</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		19
Di tanto in tanto	-	x	20
Mai	-		21
<u>Rapporto con la gerarchia: cerca, pur nei limiti dell'obbedire agli ordini, di svincolare ed evitare le situazioni più pericolose</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		22
Perde alcune occasioni utili	-		23
Non sfrutta tutte le occasioni	-	x	24
Mai	-		25

Voce della QB del PG 4: David Meishel Lezinsky	T	Segno	#
<u>Curioso e assetato di conoscenza e verità</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	1
Perde alcune occasioni utili	-		2
Occasionalmente	-		3
Mai	-		4
<u>Logorroico; si fa trascinare dal vortice dei suoi pensieri</u>	O		
Spesso	-		5
Ogni tanto	-	x	6
Mai	-		7
<u>Saccente; ama le discussioni di merito e vuole avere sempre ragione</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		8
Perde alcune occasioni utili	-	x	9
Occasionalmente	-		10
Mai	-		11
<u>Rapporto con la gerarchia: obbedisce sempre e comunque agli ordini;</u>	O		
Sempre	-	x	12
Occasionalmente	-		13
Disobbedisce palesemente	-		14
<u>Estremamente acculturato</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	15
Ogni tanto	-		16
Mai	-		17
<u>È un reporter: utilizza macchina fotografica e taccuino</u>	O		
Sempre, anche a costo della sua vita e mettendosi a rischio in questo	-	x	18
Spesso, ma senza mettersi mai veramente in pericolo	-		19
Ogni tanto	-		20
Mai	-		21
<u>È determinato nel non farsi mettere a tacere nel rivelare la verità</u>	O		

Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-	x	22
Ogni tanto	-		23
Mai	-		24
<u>Dimostra di avere un fisico gracile</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		25
Ogni tanto	-	x	26
Mai	-		27
<u>Rapporto con Billy Joe: lo reputa un cavernicolo ignorante e violento. Lo punzecchia con un minimo di timore ma senza tirare troppo la corda</u>	O		
Spesso	-	x	28
Ogni tanto	-		29
Mai	-		30

Semper Fidelis - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
<u>PARTE I - Il risveglio nel bunker di Kinh Quonh li</u>			
Notano che la flebo ha un colore nero (fortemente inusuale per un medicinale)	P	x	1
Cercano di analizzare la flebo	O		
<i>Portandola con sé e facendola analizzare a Moc Hoa</i>	-		2
<i>Portandola con sé e basta</i>	-	x	3
<i>Semplicemente analizzandola nel bunker</i>	-		4
Cercano il loro equipaggiamento	P	x	5
Scoprono che il loro equipaggiamento presenta elementi discordanti rispetto ai ricordi	O		
<i>Condivisione di gruppo della scoperta</i>	-	x	6
<i>Scoperta singola di uno o più PG</i>	-		7
Recuperano ed utilizzano la planimetria per muoversi in sicurezza nel bunker	P	x	8
Precauzioni per il movimento tattico all'interno del bunker	O		
<i>Utilizzo continuativo (in tutto il bunker) di precauzioni di sicurezza</i>	-	x	9
<i>Utilizzo sporadico o basilare di precauzioni di sicurezza</i>	-		10
<i>Nessuna precauzione</i>	-		11
Reperiscono le proprie cartelle cliniche	P	x	12
Sulle cartelle cliniche si soffermano sul logo "ATG"	O		
<i>Il gruppo intero si sofferma</i>	-	x	13
<i>Un singolo PG si sofferma</i>	-		14
Sulle cartelle cliniche si soffermano sul le diciture "risposta ai test" e "particolari osservazioni"	O		
<i>Il gruppo intero si sofferma</i>	-	x	15
<i>Un singolo PG si sofferma</i>	-		16
Riparano la radio e scoprono che dei rinforzi stanno arrivando al bunker	P	x	17
<u>PARTE I - Fuori dal bunker di Kinh Quonh li</u>			
Scoprono che alcune orme di jeep partono dal bunker e si dirigono a nord-ovest	P	x	18
Intuiscono che la jeep è andata a Moc Hoa	O		
<i>Intuizione di gruppo</i>	-	x	19
<i>Intuizione singola</i>	-		20
Si interrogano su vantaggi e rischi delle due strade percorribili	P		21
Precauzioni per il movimento tattico fuori dal bunker	O		
<i>Utilizzo continuativo (in tutto il viaggio) di precauzioni di sicurezza</i>	-	x	22
<i>Utilizzo sporadico o basilare di precauzioni di sicurezza</i>	-		23
<i>Nessuna precauzione</i>	-		24
<u>PARTE I - Viaggio verso Moc Hoa</u>			
Tatticità nello scontro militare	O		
<i>Utilizzano una tattica impeccabile e particolarmente efficace/brillante</i>	-		25
<i>Utilizzano una tattica impeccabile</i>	-	x	26
<i>Utilizzano una tattica buona</i>	-		27
<i>Vanno allo sbaraglio</i>	-		28
Si soffermano sul Materiale (nero) in corrispondenza della visione	O		
<i>Il gruppo intero si sofferma</i>	-		29
<i>Un singolo PG si sofferma</i>	-	x	30
Intuiscono che il materiale nero può essere collegato alla flebo nel bunker	O		
<i>Intuizione di gruppo</i>	-		31
<i>Intuizione singola</i>	-		32
<u>PARTE II - La base di Moc Hoa</u>			
Scoprono che i feriti in arrivo dal bunker sono ricoverati all'ospedale	O		
<i>Autonomamente</i>	-	x	33
<i>Tramite trigger scatenati dal master</i>	-		34
<i>Mai</i>	-		35
Scoprono che tra i feriti portati all'ospedale c'è Alex Murphy	P	x	36
In fureria i PG scoprono (ATTENZIONE: più crocette possibili!!):			
Le loro identità reali sono M.I.A.	P		37
Le loro ultime identità sono K.I.A.	P		38
I loro documenti originali sono stati trasferiti ad opera di Kane	P	x	39
Reperiscono una o più tessere magnetiche per entrare nell'ufficio di Kane a Tra Cu	P	x	40
I PG lasciano la base:	O		
<i>in Jeep</i>	-	x	41
<i>a piedi</i>	-		42
Penalità associate all'investigazione a Moc Hoa			
Ottengono l'accesso all'ufficio di Kane in maniera approssimativa (lasciando tracce)	N		43
Ottengono la jeep in maniera approssimativa senza violenza (lasciando tracce)	N		44

Ottengono la jeep in maniera approssimativa con violenza (lasciando tracce)	N		45
Le informazioni di bobina/Kane vengono ottenute solo dopo l'omicidio di Murphy	N		46
I PG (più di uno) esagerano nell'interazioni con i superiori e rischiano la cella di rigore	N		47
Con gli ufficiali i PG insistono sulle proprie identità	N		48
<u>Parte III - Tra Cu</u>			
Nel laboratorio			
Impediscono a Kurz di bruciare i fogli che sta distruggendo	P	x	49
Riescono ad eliminare gli agenti CIA e a catturare Kane			
Utilizzano una tattica impeccabile e particolarmente efficace/brillante	-	x	50
Utilizzano una tattica impeccabile	-		51
Utilizzano una tattica buona	-		52
Vanno allo sbaraglio	-		53
Entrano nel laboratorio senza tessera magnetica	N		54
<u>Finali</u>			
Rambo	-		55
Gol Goroeth	-	x	56
Stelle e strisce alleandosi con Kane	-		57
Stelle e strisce per morte/fine tempo massino	-		58
<u>Comprensione delle vicende dell'avventura</u>			
Generalità del progetto A.T.G.			
Che cos'è il progetto A.T.G. (soggetti trasformati in macchine da guerra)	O		
Intuendolo prima di parlare con Kane	-		59
Nel dialogo con Kane	-	x	60
Mai	-		61
Il progetto A.T.G non è ufficiale	O		
Intuendolo nel bunker	-		62
Intuendolo a Moc Hoa	-	x	63
Parlando con Kane	-		64
Mai	-		65
Il progetto A.T.G. si basa su un rituale	O		
Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa	-	x	66
Parlando con Kane	-		67
Mai	-		68
Il rituale si è basato su Materiale prelevato dal villaggio di Tuyen Nnon	O		
Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa	-	x	69
Parlando con Kane	-		70
Mai	-		71
Il Materiale del rituale è lo stesso delle flebo/viaggio dei PG verso Moc Hoa	O		
Intuizione di gruppo	-		72
Intuizione singola	-		73
Il rituale utilizza un Materiale prelevato dagli altari consacrati a Gol Goroeth	O		
Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa	-		74
Parlando con Kane	-		75
Mai	-	x	76
Intuiscono che i soggetti del rituale obbediscono ciecamente agli ordini dei superiori	P	x	77
Intuiscono che la base nevralgica del progetto è a Tra Cu	P	x	78
I Marines a Tra Cu			
A Tra Cu un gruppo di 50 marines è ora sottoposto a un rituale che si sta concludendo	O		
Lo scoprono a Moc Hoa	-	x	79
Lo scoprono parlando con Kane	-		80
Lo intuiscono vedendo i soldati	-		81
Mai	-		82
I marines a Tra Cu sono già svuotati dalla propria volontà e sono pronti a ricevere ordini	P	x	83
Il grande rituale			
Il 27 luglio si terrà un grande rituale vicino ad un secondo altare	O		
Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa	-	x	84
Parlando con Kane	-		85
Mai	-		86
I membri del progetto vogliono sfruttare il grande rituale del 27 luglio a loro vantaggio	O		
Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa	-		87
Parlando con Kane	-	x	88
Mai	-		89
Nel villaggio di Binh Thanh Thon c'è il secondo altare dove si svolgerà il grande rituale	P		90
Kane ha dato ordine di occupare il villaggio di Binh Thanh Thon	O		
lo dice Kurtz	-		91
lo dice Kane	-	x	92

Il grande rituale è in moto e Kane non può più fermarlo	P	x	93
Il grande rituale è difeso da un gruppo di mercenari	O		
<i>Su domanda specifica dei PG</i>	-	x	94
<i>Proattivamente</i>	-		95
<i>Mai</i>	-		96
Chi è coinvolto in A.T.G.			
Coinvolgimento di Alex Murphy	O		
<i>Notando il nome sulle cartelle cliniche e collegandolo a quanto è successo loro</i>	-	x	97
<i>Indagando sulle proprie identità a Moc Hoa (Alex Murphy è firmatario della loro sparizione)</i>	-		98
<i>Dialogando con Kane</i>	-		99
<i>Mai</i>	-		100
Alex Murphy è un ufficiale medico (dottore)	P	x	101
Alex Murphy gestiva le identità false dei PG	P	x	102
Informazioni su Thomas Kane (ATTENZIONE: più crocette possibili!!)			
È coinvolto nell'esperimento	P	x	103
È il capo locale dell'esperimento	P		104
È un ufficiale medico (dottore)	P	x	105
È di stanza a Tra Cu	P	x	106
Ha un ufficio a Moc Hoa	P	x	107
A capo del progetto ci sono le alte sfere americane	P	x	108
I PG e A.T.G.			
Realizzano che senza aver sistemato la questione delle loro identità non torneranno a casa	O		
<i>È un leit-motiv ricorrente/fonte di apprensione</i>	-		109
<i>Ci pensano occasionalmente</i>	-	x	110
<i>Non ci pensano affatto</i>	-		111
Scoprono che il giorno (non anno) del risveglio è il 26 luglio	O		
<i>Chiedendolo fuori dal bunker</i>	-	x	112
<i>Chiedendolo alla base di Moc Hoa</i>	-		113
<i>Tramite trigger scatenati dal master nella base di Moc Hoa</i>	-		114
<i>Mai</i>	-		115
Scoprono di aver dormito tre anni	O		
<i>Chiedendolo fuori dal bunker</i>	-	x	116
<i>Chiedendolo alla base di Moc Hoa</i>	-		117
<i>Tramite trigger scatenati dal master nella base di Moc Hoa</i>	-		118
<i>Mai</i>	-		119
Scoprono le loro ultime identità	O		
<i>Controllando le proprie piastrine in autonomia</i>	-		120
<i>Controllano le piastrine dopo la scoperta di non ricordare tre anni di vita</i>	-		121
<i>Tramite trigger scatenati dal master nella base di Moc Hoa (Ospedale, Festa, Dormitori)</i>	-	x	122
<i>Mai</i>	-		123
Intuiscono che hanno subito più trattamenti	O		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-	x	124
<i>Leggendo le informazioni sulle vecchie identità</i>	-		125
<i>Parlando con Kane</i>	-		126
<i>Mai</i>	-		127
Le azioni di cui non hanno memoria sono dei crimini di guerra punibili severamente	O		
<i>Intuizione di gruppo</i>	-	x	128
<i>Intuizione singola</i>	-		129
Otengono prove di aver compiuto crimini di guerra (ex: sviluppando i rullini)	P	x	130
Mostrano a qualcuno le foto sviluppate dai rullini	N		131
Intuiscono perché i PG hanno di nuovo una coscienza e i propri ricordi	O		
<i>Prima di parlare con Kane</i>	-		132
<i>Dopo il colloquio con Kane</i>	-	x	133
<i>Mai</i>	-		134