

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Amici Ludici"

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

Generalità della squadra Amici Ludici

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	MR:	Giocatori:
PG 1: Lance Hartley	3GABE061169	Berzoni	Gabriele	si	3	4
PG 2: Billy Joe Braxton	3DEFA200281	Fantoni	Denis	si		
PG 3: Christopher Donald Willi	3MAIO110887	Iori	Marco	si		
PG 4: David Meishel Lezinsky	3DEFA100275	Fasani	Denis	si		

Provenienza: **Mantova**

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	1	3	2	2	1	3	2	3	-> 72,09
PG2:	1	1	1	2	5	3	2	1	4	4	3	-> 55,93
PG3:	1	1	1	5	7	4	4	1	3	5	4	-> 32,40
PG4:	1	1	1	6	7	4	5	1	4	5	5	-> 21,70

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:

	#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	10,24	7,17	5,12	3,07	1,02	0,51	0,00		
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		

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	0,00	100,00	-> 72,09
PG2:	0,00	100,00	-> 55,93
PG3:	0,00	100,00	-> 32,40
PG4:	0,00	100,00	-> 21,70

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

	QB	Soglia INF	Soglia SUP	QB riscal.	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	91,63	0,00	100,00	91,63	70,00	30,00	50,47	27,49	77,95
PG2:	82,58	0,00	100,00	82,58	70,00	30,00	39,15	24,77	63,93
PG3:	19,50	0,00	100,00	19,50	70,00	30,00	22,68	5,85	28,53
PG4:	27,00	0,00	100,00	27,00	70,00	30,00	15,19	8,10	23,29

Calcolo della VPG:

VPG media **48,43**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **57,87** ; Soglia INF: **0,00** Soglia SUP: **100,00** -> AA riscalato: **57,87**

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
75,00	25,00	36,32	14,47	150,79

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"	Punteggio
PG1:	66,50	28,50	5,00	47,94	26,11	2,89	176,95
PG2:	66,50	28,50	5,00	37,19	23,54	2,89	163,62
PG3:	66,50	28,50	5,00	21,55	5,56	2,89	130,00
PG4:	66,50	28,50	5,00	14,43	7,70	2,89	125,02

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	-		5
Perde alcune occasioni utili	-		6
Occasionalmente	-	x	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	-	x	9
Occasionalmente	-		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	-	x	20
Perde alcune occasioni utili	-		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	-	x	5
Occasionalmente	-		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	-		8
Perde alcune occasioni utili	-	x	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	-	x	12
Occasionalmente	-		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	-	x	15
Perde alcune occasioni utili	-		16
Occasionalmente	-		17
Mai	-		18
<u>Rapporto con David: lo reputa seccione e borioso. Può litigare e, in caso di esagerazione, può prenderlo nuovamente a pugni.</u>	O		
Spesso	-		19
Ogni tanto	-		20
Mai	-	x	21

Voce della QB del PG 3: Christopher Donald Williams	T	Segno	#
<u>Allegro, gioviale e caciaron</u> (tranne davanti agli orrori della guerra)	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		1
Perde alcune occasioni utili	-		2
Occasionalmente	-		3
Mai	-	x	4
<u>Presuntuoso e pieno di sé</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		5
Perde alcune occasioni utili	-		6
Occasionalmente	-		7
Mai	-	x	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	-		13
Di tanto in tanto	-		14
Mai	-	x	15
<u>Dongiovanni (provarci con donne e/o vantarsi)</u>	O		
Si va a cercare le prede/occasioni	-		16
Quando la giocata è fortemente stimolata dal master (ex: infermiera)	-	x	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	-		20
Mai	-	x	21
<u>Rapporto con la gerarchia: cerca, pur nei limiti dell'obbedire agli ordini, di svicolare 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	-		24
Mai	-	x	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	-		1
Perde alcune occasioni utili	-		2
Occasionalmente	-		3
Mai	-	x	4
<u>Loqorroico; si fa trascinare dal vortice dei suoi pensieri</u>	O		
Spesso	-		5
Ogni tanto	-		6
Mai	-	x	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	-		9
Occasionalmente	-		10
Mai	-	x	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	-		15
Ogni tanto	-		16
Mai	-	x	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	-		22
Ogni tanto	-		23
Mai	-	x	24
<u>Dimostra di avere un fisico gracile</u>	O		
Sempre, in ogni occasione in cui tale atteggiamento sia sensato	-		25
Ogni tanto	-		26
Mai	-	x	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	-		28
Ogni tanto	-		29
Mai	-	x	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>	-		3
<i>Semplicemente analizzandola nel bunker</i>	-	x	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		8
Precauzioni per il movimento tattico all'interno del bunker	O		
<i>Utilizzo continuativo (in tutto il bunker) di precauzioni di sicurezza</i>	-		9
<i>Utilizzo sporadico o basilare di precauzioni di sicurezza</i>	-	x	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>	-		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		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>	-		19
<i>Intuizione singola</i>	-		20
Si interrogano su vantaggi e rischi delle due strade percorribili	P	x	21
Precauzioni per il movimento tattico fuori dal bunker	O		
<i>Utilizzo continuativo (in tutto il viaggio) di precauzioni di sicurezza</i>	-		22
<i>Utilizzo sporadico o basilare di precauzioni di sicurezza</i>	-		23
<i>Nessuna precauzione</i>	-	x	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>	-		26
<i>Utilizzano una tattica buona</i>	-	x	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>	-		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>	-		33
<i>Tramite trigger scatenati dal master</i>	-	x	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	x	37
Le loro ultime identità sono K.I.A.	P	x	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	x	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	x	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			
<i>Utilizzano una tattica impeccabile e particolarmente efficace/brillante</i>	-	x	50
<i>Utilizzano una tattica impeccabile</i>	-		51
<i>Utilizzano una tattica buona</i>	-		52
<i>Vanno allo sbaraglio</i>	-		53
Entrano nel laboratorio senza tessera magnetica	N		54
<u>Finali</u>			
Rambo	-		55
Gol Goroth	-		56
Stelle e strisce alleandosi con Kane	-		57
Stelle e strisce per morte/fine tempo massino	-	x	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		
<i>Intuendolo prima di parlare con Kane</i>	-	x	59
<i>Nel dialogo con Kane</i>	-		60
<i>Mai</i>	-		61
Il progetto A.T.G non è ufficiale	O		
<i>Intuendolo nel bunker</i>	-		62
<i>Intuendolo a Moc Hoa</i>	-		63
<i>Parlando con Kane</i>	-	x	64
<i>Mai</i>	-		65
Il progetto A.T.G. si basa su un rituale	O		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-		66
<i>Parlando con Kane</i>	-	x	67
<i>Mai</i>	-		68
Il rituale si è basato su Materiale prelevato dal villaggio di Tuyen Nnon	O		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-		69
<i>Parlando con Kane</i>	-	x	70
<i>Mai</i>	-		71
Il Materiale del rituale è lo stesso delle flebo/viaggio dei PG verso Moc Hoa	O		
<i>Intuizione di gruppo</i>	-		72
<i>Intuizione singola</i>	-		73
Il rituale utilizza un Materiale prelevato dagli altari consacrati a Gol Goroth	O		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-		74
<i>Parlando con Kane</i>	-	x	75
<i>Mai</i>	-		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		
<i>Lo scoprono a Moc Hoa</i>	-	x	79
<i>Lo scoprono parlando con Kane</i>	-		80
<i>Lo intuiscono vedendo i soldati</i>	-		81
<i>Mai</i>	-		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		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-	x	84
<i>Parlando con Kane</i>	-		85
<i>Mai</i>	-		86
I membri del progetto vogliono sfruttare il grande rituale del 27 luglio a loro vantaggio	O		
<i>Dalla bobina / nell'ufficio di Kane a Moc Hoa</i>	-		87
<i>Parlando con Kane</i>	-	x	88
<i>Mai</i>	-		89
Nel villaggio di Binh Thanh Thon c'è il secondo altare dove si svolgerà il grande rituale	P	x	90
Kane ha dato ordine di occupare il villaggio di Binh Thanh Thon	O		
<i>lo dice Kurtz</i>	-	x	91
<i>lo dice Kane</i>	-		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>	-		94
<i>Proattivamente</i>	-	x	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		101
Alex Murphy gestiva le identità false dei PG	P		102
Informazioni su Thomas Kane (ATTENZIONE: più crocette possibili!!)			
È coinvolto nell'esperimento	P	x	103
È il capo locale dell'esperimento	P	x	104
È un ufficiale medico (dottore)	P		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>	-		110
<i>Non ci pensano affatto</i>	-	x	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>	-		116
<i>Chiedendolo alla base di Moc Hoa</i>	-		117
<i>Tramite trigger scatenati dal master nella base di Moc Hoa</i>	-	x	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>	-		124
<i>Leggendo le informazioni sulle vecchie identità</i>	-	x	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>	-		128
<i>Intuizione singola</i>	-	x	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>	-		133
<i>Mai</i>	-	x	134