

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Mere Chimere"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: Revelsh Blind Beholder & La Gilda del Grifone Titolo dell'avventura: Esodo 21:24
 Date del torneo: 10-25/11/12 Luogo: Chivasso & Torino Master: Elfoscuro Comaster: Winry
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP: Squadra Novizia:

Generalità della squadra Mere Chimere

PG 1: Conrad PG 2: Jürgen PG 3: Lyse PG 4: Gus	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">ID giocatore</th> <th style="width: 15%;">Cognome</th> <th style="width: 15%;">Nome</th> <th style="width: 15%;">Franch.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px solid black;">1DACA020777</td> <td style="border: 1px solid black;">Cappadona</td> <td style="border: 1px solid black;">Davide</td> <td style="border: 1px solid black;">si</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black;">1ENGU270474</td> <td style="border: 1px solid black;">Guglielmetto</td> <td style="border: 1px solid black;">Ennio</td> <td style="border: 1px solid black;">si</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black;">1CICA241175</td> <td style="border: 1px solid black;">Cappadona</td> <td style="border: 1px solid black;">Cinzia</td> <td style="border: 1px solid black;">si</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black;">1FECR310778</td> <td style="border: 1px solid black;">Crivellin (N)</td> <td style="border: 1px solid black;">Federico</td> <td style="border: 1px solid black;">si</td> </tr> </tbody> </table>	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	1DACA020777	Cappadona	Davide	si	1ENGU270474	Guglielmetto	Ennio	si	1CICA241175	Cappadona	Cinzia	si	1FECR310778	Crivellin (N)	Federico	si	Turno: 18/11 pom MR: 1 Giocatori: 4 Provenienza: Bussoleno
ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.																			
1DACA020777	Cappadona	Davide	si																			
1ENGU270474	Guglielmetto	Ennio	si																			
1CICA241175	Cappadona	Cinzia	si																			
1FECR310778	Crivellin (N)	Federico	si																			

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO		Tot. VSP
PG1:	1	1	1	3	4	3	4	2	4	1	2	->	51,48
PG2:	1	1	1	4	3	3	4	1	4	1	3	->	51,90
PG3:	1	1	1	2	6	4	5	1	4	3	4	->	36,49
PG4:	1	1	1	3	5	3	4	2	4	2	1	->	50,76

	Soglia INF	Soglia SUP		VSP riscal.
PG1:	0,00	100,00	->	51,48
PG2:	0,00	100,00	->	51,90
PG3:	0,00	100,00	->	36,49
PG4:	0,00	100,00	->	50,76

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	10,80	8,64	5,94	3,78	1,62	1,08	0,00	#8	#9		
CC	7,20	5,76	3,96	2,88	2,16	1,44	0,72	0,36	0,00		
CS	14,70	10,29	7,35	4,41	0,00						
RT	27,30	21,84	15,02	9,56	0,00						
NP	10,00	7,00	5,00	3,00	0,00	#6	#7				
QT	15,00	12,00	9,00	6,00	3,00	2,25	0,00				
EI	7,50	5,25	3,75	2,25	0,75	0,38	0,00				
IO	7,50	5,25	3,75	2,25	0,75	0,38	0,00				

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:	60,77	0,00	100,00	60,77	70,00	30,00	->	36,03	+	18,23	=	54,26
PG2:	40,31	0,00	100,00	40,31	70,00	30,00	->	36,33	+	12,09	=	48,42
PG3:	26,45	0,00	100,00	26,45	70,00	30,00	->	25,54	+	7,93	=	33,48
PG4:	65,69	0,00	100,00	65,69	70,00	30,00	->	35,53	+	19,71	=	55,24

VPG media 47,85

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 59,70 ; Soglia INF: 0,00 Soglia SUP: 100,00 -> AA riscalato: 59,70

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA		VPG media "utile"		AA "utile"		Punt. Squadra
70,00	30,00	:	33,49	+	17,91	+	100 = 151,41

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA		VSP "utile"		QB "utile"		AA "utile"							
PG1:	68,25	29,25	2,50	:	35,13	+	17,77	+	1,49	+	100	=	154,40	Punteggio PG1		
PG2:	68,25	29,25	2,50	:	35,42	+	11,79	+	1,49	+	100	=	148,70	Punteggio PG2		
PG3:	68,25	29,25	2,50	:	24,90	+	7,74	+	1,49	+	100	=	134,13	Punteggio PG3		
PG4:	68,25	29,25	2,50	:	34,64	+	19,21	+	1,49	+	100	=	155,35	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>

Esodo 21:24 - Revelsh Blind Beholder & La Gilda del Grifone - Chivasso & Torino

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: Conrad	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Conrad			
Se si parla della Kleine Festung non insiste per andarci	N	x	1
Comportamento da padre di famiglia	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da padre di famiglia	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da padre di famiglia	-		3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da padre di famiglia	-	x	4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da padre di famiglia	-		5
Emerge il suo profondo legame con la religione	O		
Sempre di fronte a elementi religiosi e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		6
Solo quando si trova di fronte a elementi cabalistici	-	x	7
Solo in qualche occasione	-		8
Mai	-		9
Emerge il suo rispetto nei confronti della vita	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-	x	10
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		11
Mai	-		12
Fa emergere la sua competenza riguardo la Cabala	O		
Sempre di fronte a elementi cabalistici e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		13
Solo quando si trova di fronte a elementi cabalistici	-	x	14
Solo in qualche occasione	-		15
Fa emergere le sue competenze mediche	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		17
Sporadicamente, perde qualche occasione	-	x	18
Mai	-		19
Nei rapporti con i PNG è sempre educato e garbato, non perde mai la calma.	P	x	20
Dice "tutto a suo tempo"	O		
Spesso (più di una volta)	-		21
Sporadicamente	-		22
Mai	-	x	23
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N	x	24
Due o tre veniali	N		25
Una grave e/o quattro o più veniali	N		26
Due gravi	N		27
Tre o più gravi	N		28
Rapporti con gli altri personaggi			
Jürgen			
Si propone per collaborare con Jürgen sfruttando le sue conoscenze.	M	x	29
Assume il ruolo di Leader scavalcando Jürgen	N		30
Gli rimprovera di non amalgamarsi con la comunità (chicca)	M		31
Lyse			
Mantiene un comportamento particolarmente protettivo nei suoi confronti.	M	x	32
La invita ad aprirsi con lui, riguardo i suoi problemi.	M	x	33
Gus			
È restio a confidare la sua reale identità	M		34
È garbato e gentile, all'occorrenza, cerca di farlo integrare nel gruppo.	M	x	35
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		37
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-	x	38
Comprende solo in parte il TD	-		39
È incoerente con il TD	-		40

Voce della QB del PG 2: Jürgen	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Jürgen			
A Theresienstadt e a Jungbunzlau si dimentica di richiedere i suoi eventuali contatti	N	x	1
Comportamento da Leader	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da leader	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da leader	-	x	3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da leader	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da leader	-		5
Pianifica le azioni del gruppo	O		
Sempre e con meticolosa precisione	-		6

Sempre ma in maniera superficiale	-		7
Solo in qualche occasione	-	x	8
Mai	-		9
Si pone come un uomo d'azione, affronta i problemi con pragmatismo.	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		10
Sporadicamente, perde qualche occasione	-	x	11
Mai	-		12
Emerge la sua abilità nelle indagini	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		13
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-	x	14
Solo in qualche occasione	-		15
Assume un atteggiamento marziale	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		17
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		18
Mai	-	x	19
Fa emergere il suo ateismo o il suo disinteresse nei confronti della religione	P	x	20
Fuma o cerca di fumare (in alternativa rosicchia i bastoncini di liquirizia)	O		
Spesso (più di una volta)	-	x	21
Sporadicamente	-		22
Mai	-		23
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		24
Due o tre veniali	N		25
Una grave e/o quattro o più veniali	N		26
Due gravi	N		27
Tre o più gravi	N		28
Rapporti con gli altri personaggi			
Conrad			
Fa presente in maniera chiara a Conrad di essere lui il leader dell'operazione.	M		29
Si mostra protettivo nei confronti di Conrad	M	/	30
Lyse			
Si propone per insegnarle qualche trucco del mestiere.	M	/	31
Emerge in maniera chiara che ha piena fiducia nelle sue capacità	M		32
Gus			
Si prodiga per scoprire maggiori informazioni su di lui.	M	/	33
È palesemente irritato dalla sua presenza	M		34
Cerca di tenerlo sotto stretta sorveglianza	M	x	35
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		37
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-	x	38
Comprende solo in parte il TD	-		39
È incoerente con il TD	-		40

Voce della QB del PG 3: Lyse	T	Segno	#
Caratteristiche proprie alla sola Lyse			
Rivela di avere delle visioni alla prima occasione	N		1
Comportamento da mediatrice	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da mediatrice	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da mediatrice	-		3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da mediatrice	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da mediatrice	-	x	5
Emerge la sua voglia di rendersi utile	O		
Ogni volta che ne ha la possibilità	-		6
Solo in qualche occasione	-	x	7
Mai	-		8
Emerge la sua religiosità	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		9
Sporadicamente, perde qualche occasione	-		10
Mai	-	x	11
Si propone come falsificatrice	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		12
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-	x	13
Solo in qualche occasione	-		14
Mai	-		15
Emerge la sua fiducia nell'essere umano (differenzia tedeschi buoni da tedeschi cattivi e non generalizza)	O		

Sempre quando se ne presenta l'occasione e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		16
Qualche volta e se se ne presenta l'occasione	-		17
Mai	-	x	18
È remissiva nei confronti dei PNG tedeschi (No, Stella del mattino)	P		19
Copre istintivamente il tatuaggio.	O		
Spesso (più di una volta)	-		20
Sporadicamente	-		21
Mai	-	x	22
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N	x	23
Due o tre veniali	N		24
Una grave e/o quattro o più veniali	N		25
Due gravi	N		26
Tre o più gravi	N		27
Rapporti con gli altri personaggi			
Conrad			
Lo identifica in maniera chiara come "la famiglia".	M	x	28
Condivide qualche chicca religiosa.	M		29
Jürgen			
Mostra chiaramente la sua ammirazione per lui.	M		30
Cerca di assimilare i suoi metodi di indagine.	M	/	31
Gus			
Mostra di essere consapevole dell'ascendente che ha nei suoi confronti.	M		32
Cerca di conoscere aspetti della vita avventurosa di Gus	M		33
Cerca di introdurlo nel gruppo affinché si aggregi.	M	/	34
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		35
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-		36
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-		37
Comprende solo in parte il TD	-	x	38
È incoerente con il TD	-		39

Voce della QB del PG 4: Gus	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Gus			
Non rispetta i contratti presi o non se ne pone il problema	N		1
Comportamento da mercante	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da mercante	-	x	2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da mercante	-		3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi da mercante	-		4
Non traspare mai la volontà di comportarsi da mercante	-		5
Emerge la sua voglia di mettersi in proprio	O		
Ogni volta che ne ha la possibilità	-		6
Solo in qualche occasione	-	x	7
Mai	-		8
Emerge la sua tolleranza	O		
Sempre quando se ne presenta l'occasione	-		9
Sporadicamente, perde qualche occasione	-	x	10
Mai	-		11
Si propone nelle azioni che comportano rischi	O		
Sempre nelle situazioni standard e qualche volta al di fuori di tali contesti	-		12
Solo quando si trova di fronte a situazioni standard	-	x	13
Solo in qualche occasione	-		14
Mai	-		15
Nelle trattative cerca sempre di alzare il prezzo (includere trattative con i pg)	P	x	16
Controlla di essere sempre armato	O		
Spesso (più di una volta)	-	x	17
Sporadicamente	-		18
Mai	-		19
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		20
Due o tre veniali	N		21
Una grave e/o quattro o più veniali	N		22
Due gravi	N		23
Tre o più gravi	N		24
Rapporti con gli altri personaggi			

Conrad			
Emerge la volontà di proteggerlo in quanto investimento	M		25
Jürgen			
Emerge in maniera chiara l'antipatia nei suoi confronti	M		26
Cerca di stuzzicarlo o punzecchiarlo	M	/	27
Lyse			
Emerge l'attrazione nei suoi confronti	M		28
Cerca di includerla nella sua lega commerciale.	M	/	29
È accondiscendente nei suoi confronti.	M	x	30
Coerenza con il Tarocco dominante	O		
Comprende e interpreta il TD in maniera eccellente aggiungendo qualche sfumatura non prevista	-		31
Comprende e interpreta il TD in maniera buona	-	x	32
Comprende e interpreta il TD in maniera sufficiente	-		33
Comprende solo in parte il TD	-		34
È incoerente con il TD	-		35

Esodo 21:24 - Revelsh Blind Beholder & La Gilda del Grifone - Chivasso & Torino

Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
Parte I			
Kleine Festung			
Ottengono informazioni sul campo (guardie, ingressi, personale, gestione) [Anche chiedendo al Master]:	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-		1
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-	x	2
--- no, non si preoccupano di ottenere informazioni sul campo	-		3
Organizzano l'accesso al campo:	O		
--- pianificando il tutto	-		4
--- lasciando le redini e l'organizzazione al solo Gus	-		5
--- in maniera approssimativa	-	x	6
--- senza alcuna pianificazione	-		7
Superano la guardia al cancello	O		
--- corrompendola e ottenendo l'accesso per tutti i visitatori	-		8
--- con l'intimidazione o non ottenendo l'accesso per tutti i visitatori	-	x	9
Ottengono rapidamente l'accesso al laboratorio (corrompendo / convincendo il furiere Gerd)	P	x	10
Recuperano i documenti sul Golem e sull'esperimento	O		
--- Nel laboratorio	-	x	11
--- All'obitorio a Jungbunzlau	-		12
Intuiscono che l'esperimento è andato storto	O		
--- intuizione di gruppo	-		13
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-	x	14
Intuiscono che il rituale è stato fortemente alterato.	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	15
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		16
Intuiscono che all'interno del Golem c'è Carl Schwarz	O		
--- intuizione di gruppo	-		17
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		18
Theresienstadt			
<u>Informazioni sul Reichwahrheit</u>			
S'interrogano sulla censura ottenendo tutte le informazioni (Lyse esamina il testo)	P	x	19
Intuiscono che l'autore dell'articolo può essere informato sui fatti	O		
--- intuizione di gruppo	-		20
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		21
<u>Attività Golem</u>			
Ottengono le informazioni relative agli spostamenti del golem	O		
--- Dal giornalista Hoffman	-		22
--- All'ufficio postale	-	x	23
--- Al distretto della Gestapo	-		24
Intuiscono che il dottore citato nell'articolo è stato ucciso dal golem	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	25
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		26
Ottengono le prove che il dottore è stato ucciso dal Golem (Dal giornalista)	P		27
Intuiscono che l'omicidio a Jungb. è differente dagli altri perché coinvolge civili (Non basta sentirlo dal giornalista)	O		
--- intuizione di gruppo	-		28
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		29
Intuiscono che occorre andare a Jungbunzlau	O		
--- dagli appunti del giornalista	-		30
--- dai documenti del laboratorio o dalla nota del telegrafo	-	x	31
<u>SS</u>			
Scoprono che le SS sono in arrivo a Theresienstadt	O		
--- in maniera autonoma (Militari / Gestapo)	-		32
--- dagli appunti del giornalista o dalla nota del telegrafo	-	x	33
--- dopo il suono della sirena	-		34
Parte II			
Arrivo a Jungbunzlau			
Intuiscono che l'arrivo delle SS è dovuto agli avvenimenti del Golem e non alla costruzione della ferrovia	O		
--- intuizione di gruppo	-		35
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		36
Pianificano i movimenti in città	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-		37
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-	x	38
--- no, non si preoccupano di pianificare gli spostamenti	-		39
Omicidio Seidel			
Visitano casa Seidel	P	x	40
Scoprono elementi ebraici all'interno della casa.	P	x	41

Omicidio Schuster			
Recuperano il rapporto della Kripo	O		
--- subito	-	x	42
--- dopo ripetizione del Master	-		43
Intuiscono che lo strangolamento è una punizione per qualche tipo di tradimento	O		
--- intuizione di gruppo	-		44
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		45
Sfuggono all'agente della Kripo	O		
--- Agilmente	-	x	46
--- Con molta difficoltà	-		47
--- Si fanno cogliere in flagrante	-		48
Stella del Mattino			
Accedono alla Stella del Mattino	O		
--- In maniera circospetta (Gus non è presente alla prima visita)	-		49
--- Mettendo in pericolo la cellula (Gus presente alla prima visita)	-	x	50
--- Non rispettando né il codice o assicurandosi che non ci sia nessuno nel forno.	-		51
Capiscono che il forno è un luogo sicuro	P	x	52
Otengono viveri e armi dal magazzino della cellula.	M	/	53
S'interrogano sui quadri e i luoghi di Jungbunzlau	O		
--- Alla stella del Mattino	-	x	54
--- Al distretto 2	-		55
Rabbino Reuzel			
Interrogano il rabbino sulla creazione del Golem	O		
--- Consegnandogli i dati sulla creazione	-	x	56
--- Facendo ipotesi	-		57
Otengono informazioni su quali rabbini possono creare un Golem	M	x	58
Informazioni sul Rabbino Mordecai			
Mordecai viveva in Annestrasse, 4	P	x	59
Schuster ha venduto Mordecai e la sua famiglia alle SS	P	x	60
Il Borgomastro è l'ufficiale SS che ha ucciso suo figlio e deportato sua moglie	P	x	61
Distretto 2			
Accedono al primo piano	P		62
Ascoltano la confessione della vedova Schuster	P		63
Accedono all'ufficio reclami	P		64
Omicidio del Borgomastro			
Pianificano l'accesso alla villa del Borgomastro	O		
--- sì, analizzando ogni minimo particolare	-	x	65
--- sì, tralasciando alcuni aspetti	-		66
--- no, non si preoccupano di pianificare l'accesso	-		67
Capiscono che il Golem ha rapito il figlio del borgomastro per vendicarsi dell'omicidio di suo figlio	M	x	68
Combattimento			
Il combattimento è risolto:	O		
--- in maniera eccellente, limitando al minimo i danni	-		69
--- in maniera sufficiente da causare qualche danno serio	-	x	70
--- non si preoccupano di risolvere lo scontro in maniera efficace	-		71
Sinagoga			
Scoprono l'ubicazione della sinagoga	O		
--- dai quadri o dai documenti delle SS (SdM / Distretto 2)	-	x	72
--- ritornando alla Stella del Mattino	-		73
--- attraverso la visione di Lyse	-		74
Incontro con il golem (con riferimento alle Reazioni descritte nell'avventura)	O		
--- Reazione 3	-		75
--- Reazione 2	-	x	76
--- Reazione 1	-		77
Finale			
Otengono il finale Rosso	P	x	78
Otengono il finale Viola	P		79
Intuizioni & Penalità			
Intuiscono che i versetti anticipano le mosse future del golem	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	80
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		81
Intuiscono che il golem sta tornando a casa	O		
--- Dopo aver letto il versetto al laboratorio	-	x	82
--- Alla Stella del Mattino	-		83
Intuiscono che il morto all'interno del golem è un ebreo	O		
--- Dopo aver letto il versetto al laboratorio	-		84
--- Dopo aver visitato casa Seidel	-		85
--- Alla Stella del Mattino	-	x	86
Intuiscono che il golem ha intenzione di vendicare un tradimento	O		

--- Dopo aver letto il versetto in casa Seidel	-	x	87
--- Alla Stella del Mattino	-		88
Intuiscono che il golem vuol vendicarsi del Borgomastro	O		
--- Dopo aver letto il versetto in casa Schuster	-	x	89
--- Alla Stella del Mattino	-		90
Intuiscono che il golem è diretto verso una sinagoga	O		
--- Dopo aver letto il versetto in casa del Borgomastro	-	x	91
--- Alla Stella del Mattino	-		92
Ispezionano i luoghi con accuratezza	O		
--- Sempre, coinvolgendo Jurgen nelle indagini	-		93
--- Qualche luogo sfugge all'analisi (o Jurgen non viene coinvolto)	-	x	94
--- Mai o quasi mai	-		95
Si preoccupano di mantenere sempre un profilo basso	O		
--- Sempre	-		96
--- Qualche volta	-	x	97
--- Mai	-		98
Penalità varie			
Sfidano apertamente le SS	N		99
Rivelano a qualche tedesco la loro identità (Gus non è tedesco)	N		100
Restano a Theresienstadt dopo l'arrivo delle SS	N		101
Mettono in pericolo altri ebrei (rivelando a qualche tedesco la loro esistenza)	N		102