

# Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Custodes Sacri Nexus"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: GCAM & RBB Titolo dell'avventura: Nel Nome di Sua Maestà  
 Date del torneo: 13-21/11/10 Luogo: Chivasso e Torino Master: Szass Tam Comaster: Darsch  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Custodes Sacri Nexus

|                      | ID giocatore | Cognome    | Nome     | Franch. | Turno:  |
|----------------------|--------------|------------|----------|---------|---|
| PG 1: Thاون di Revel | 1MACO270790  | Colla      | Marco    | si      | sab 13 pomeriggio<br><br>MR: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> Giocatori: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</span><br><br>Provenienza: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Casalborgone (TO)</span> |
| PG 2: Gabotto        | 1GABO280490  | Bocca      | Gabriele | si      |   |
| PG 3: Ratti          | 1GIGI170883  | Giudice    | Giuseppe | si      |   |
| PG 4: Lombroso       | 1ANDE050483  | De Fazio   | Andrea   | si      |   |
| PG 5: Palladino      | 1DIDE080490  | De Stefano | Dino     | si      |   |

Valutazione standard del personaggio (VSP)

|      | CR | PU | PT | SD | CC | CS | RT | NP | QT | EI | IO | Tot. VSP |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------|
| PG1: | 1  | 1  | 1  | 1  | 3  | 1  | 2  | 1  | /  | /  | /  | -> 67,43 |
| PG2: | 1  | 1  | 1  | 1  | 5  | 4  | 4  | 1  | /  | /  | /  | -> 41,56 |
| PG3: | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  | 2  | 1  | 1  | /  | /  | /  | -> 76,00 |
| PG4: | 1  | 1  | 1  | 1  | 3  | 3  | 2  | 1  | /  | /  | /  | -> 64,93 |
| PG5: | 1  | 1  | 1  | 1  | 4  | 2  | 2  | 1  | /  | /  | /  | -> 63,49 |

  

|      | Soglia INF | Soglia SUP | VSP riscal. |
|------|------------|------------|-------------|
| PG1: | 14,72      | 73,60      | -> 89,52    |
| PG2: | 8,95       | 75,60      | -> 48,92    |
| PG3: | 16,62      | 76,00      | -> 100,00   |
| PG4: | 21,80      | 85,60      | -> 67,59    |
| PG5: | 33,87      | 74,50      | -> 72,91    |

  

|    | #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 | 13,65 | 9,56  | 6,83   | 4,10   | 1,37 | 0,68 | 0,00 |      |      |
| CC | 25,35 | 17,75 | 12,68  | 10,14  | 7,61 | 5,07 | 2,54 | 1,27 | 0,00 |
| CS | 13,00 | 9,10  | 6,50   | 3,90   | 0,00 |      |      |      |      |
| RT | 13,00 | 9,10  | 6,50   | 3,90   | 0,00 |      |      |      |      |
| NP | 10,00 | 7,00  | 5,00   | 3,00   | 0,00 | #6   | #7   |      |      |
| QT | 10,00 | 7,00  | 5,00   | 3,00   | 1,00 | 0,50 | 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: | 86,60  | 24,10      | 93,20      | 90,45      | 80,00 | 20,00 | -> 71,62    | + 18,09    | = 89,71  |
| PG2: | 65,00  | 24,10      | 100,00     | 53,89      | 80,00 | 20,00 | -> 39,14    | + 10,78    | = 49,91  |
| PG3: | 100,00 | 25,00      | 100,00     | 100,00     | 85,00 | 15,00 | -> 85,00    | + 15,00    | = 100,00 |
| PG4: | 90,00  | 39,80      | 100,00     | 83,39      | 80,00 | 20,00 | -> 54,08    | + 16,68    | = 70,75  |
| PG5: | 88,95  | 57,18      | 100,00     | 74,20      | 85,00 | 15,00 | -> 61,97    | + 11,13    | = 73,10  |

VPG media 77,59

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 52,19 ; Soglia INF: 37,04 Soglia SUP: 73,91 -> AA riscalato: 41,09

Punteggio di squadra totale

|             |       |   |                   |   |            |   |     |   |               |
|-------------|-------|---|-------------------|---|------------|---|-----|---|---------------|
| % VPG media | % AA  | : | VPG media "utile" | + | AA "utile" | + | 100 | = | Punt. Squadra |
| 60,00       | 40,00 |   | 46,56             |   | 16,44      |   |     |   | <b>162,99</b> |

Punteggio di ogni singolo giocatore

|      | % VSP | % QB  | % AA | VSP "utile" | QB "utile" | AA "utile" |       |   |               |               |
|------|-------|-------|------|-------------|------------|------------|-------|---|---------------|---------------|
| PG1: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 68,04       | + 17,19    | + 2,05     | + 100 | = | <b>187,28</b> | Punteggio PG1 |
| PG2: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 37,18       | + 10,24    | + 2,05     | + 100 | = | <b>149,47</b> | Punteggio PG2 |
| PG3: | 80,75 | 14,25 | 5,00 | 80,75       | + 14,25    | + 2,05     | + 100 | = | <b>197,05</b> | Punteggio PG3 |
| PG4: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 51,37       | + 15,84    | + 2,05     | + 100 | = | <b>169,27</b> | Punteggio PG4 |
| PG5: | 80,75 | 14,25 | 5,00 | 58,88       | + 10,57    | + 2,05     | + 100 | = | <b>171,50</b> | 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>

**Nel Nome di Sua Maestà - GCAM & RBB - Chivasso e Torino**  
Qualità di Background (QB)

| <b>Voce della QB del PG 1: Thaon di Revel</b>  | <b>T</b> | <b>Segno</b> | <b>#</b> |
|--|----------|--------------|----------|
| Mantenimento della riservatezza con tutti sul caso (tranne eventualmente con Robbio)                       | O        |              |          |
| --- Nessuna rivelazione ad alcuno  | -        | x            | 1        |
| --- Qualche rivelazione leggera  | -        |              | 2        |
| --- Qualche rivelazione pesante  | -        |              | 3        |
| Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)   | O        |              |          |
| --- Immedesimazione perfetta   | -        | x            | 4        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 5        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 6        |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione  | -        |              | 7        |
| Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)   | O        |              |          |
| --- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG   | -        |              | 8        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 9        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        | x            | 10       |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta  | -        |              | 11       |
| Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore  | O        |              |          |
| --- Reazione coerente con quella di una persona normale  | -        | x            | 12       |
| --- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)         | -        |              | 13       |
| --- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti  | -        |              | 14       |
| Accettazione della necessità di uccidere Umberto I   | O        |              |          |
| --- Accettazione immediata o quasi quando Robbio lo propone  | -        | x            | 15       |
| --- Qualche tentennamento prolungato più a lungo del giustificabile  | -        |              | 16       |
| --- Tentennamenti molto prolungati o non accettazione  | -        |              | 17       |
| Utilizzo degli aiutanti di Thaon   | O        |              |          |
| --- Nessuna necessità / Utilizzo perfetto laddove serva, sfruttando le caratteristiche di ciascun aiutante | -        | x            | 18       |
| --- Utilizzo sporadico o senza ottimizzare le capacità di ciascuno   | -        |              | 19       |
| --- Mancato utilizzo   | -        |              | 20       |
| <b>MALUS: attendenti morti</b>   |          |              |          |
| --- 1  | N        |              | 21       |
| --- 2  | N        |              | 22       |
| --- 3  | N        |              | 23       |

| <b>Voce della QB del PG 2: Gabotto</b>   | <b>T</b> | <b>Segno</b> | <b>#</b> |
|--|----------|--------------|----------|
| Mantenimento della riservatezza con tutti sul caso (tranne eventualmente con Robbio)               | O        |              |          |
| --- Nessuna rivelazione ad alcuno  | -        | x            | 1        |
| --- Qualche rivelazione leggera  | -        |              | 2        |
| --- Qualche rivelazione pesante  | -        |              | 3        |
| Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)                                     | O        |              |          |
| --- Immedesimazione perfetta   | -        | x            | 4        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 5        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 6        |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione  | -        |              | 7        |
| Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)                                     | O        |              |          |
| --- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG                                     | -        | x            | 8        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 9        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 10       |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta                                      | -        |              | 11       |
| Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore                                  | O        |              |          |
| --- Reazione coerente con quella di una persona normale  | -        | x            | 12       |
| --- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco) | -        |              | 13       |
| --- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti                                      | -        |              | 14       |
| Si preoccupa di approfondire ciò che è legato al nero servitore in Biblioteca Reale                | O        |              |          |
| --- Appena possibile   | -        |              | 15       |
| --- Con un certo ritardo   | -        |              | 16       |
| --- Mai  | -        | x            | 17       |
| Si preoccupa di approfondire la tematica degli oggetti d'arte in Biblioteca Reale                  | O        |              |          |
| --- Appena possibile   | -        |              | 18       |
| --- Con un certo ritardo   | -        |              | 19       |
| --- Mai  | -        | x            | 20       |

| <b>Voce della QB del PG 3: Ratti</b>   | <b>T</b> | <b>Segno</b> | <b>#</b> |
|--|----------|--------------|----------|
| Mantenimento della riservatezza con tutti sul caso (tranne eventualmente con Robbio) | O        |              |          |
| --- Nessuna rivelazione ad alcuno  | -        | x            | 1        |
| --- Qualche rivelazione leggera  | -        |              | 2        |
| --- Qualche rivelazione pesante  | -        |              | 3        |
| Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)                       | O        |              |          |
| --- Immedesimazione perfetta   | -        | x            | 4        |

|  |   |   |    |
|--|---|---|----|
| --- Qualche discrepanza  | - |   | 5  |
| --- Discrepanze frequenti  | - |   | 6  |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione  | - |   | 7  |
| Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)                                     | O |   |    |
| --- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG                                     | - | x | 8  |
| --- Qualche discrepanza  | - |   | 9  |
| --- Discrepanze frequenti  | - |   | 10 |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta                                      | - |   | 11 |
| Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore                                  | O |   |    |
| --- Reazione coerente con quella di una persona normale  | - | x | 12 |
| --- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco) | - |   | 13 |
| --- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti                                      | - |   | 14 |

| <b>Voce della QB del PG 4: Lombroso</b>  | <b>T</b> | <b>Segno</b> | <b>#</b> |
|--|----------|--------------|----------|
| Mantenimento della riservatezza con tutti sul caso (tranne eventualmente con Robbio)               | O        |              |          |
| --- Nessuna rivelazione ad alcuno  | -        | x            | 1        |
| --- Qualche rivelazione leggera  | -        |              | 2        |
| --- Qualche rivelazione pesante  | -        |              | 3        |
| Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)                                     | O        |              |          |
| --- Immedesimazione perfetta   | -        | x            | 4        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 5        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 6        |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione  | -        |              | 7        |
| Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)                                     | O        |              |          |
| --- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG                                     | -        | x            | 8        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 9        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 10       |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta                                      | -        |              | 11       |
| Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore                                  | O        |              |          |
| --- Reazione coerente con quella di una persona normale  | -        | x            | 12       |
| --- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco) | -        |              | 13       |
| --- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti                                      | -        |              | 14       |
| Si preoccupa di effettuare l'autopsia sul cadavere a Palazzo Reale                                 | O        |              |          |
| Appena possibile   | -        | x            | 15       |
| Con un certo ritardo   | -        |              | 16       |
| Mai  | -        |              | 17       |
| Approccio positivista dell'occulto   | O        |              |          |
| Sempre e con regolarità  | -        |              | 18       |
| Ogni tanto   | -        | x            | 19       |
| Mai  | -        |              | 20       |

| <b>Voce della QB del PG 5: Palladino</b>   | <b>T</b> | <b>Segno</b> | <b>#</b> |
|--|----------|--------------|----------|
| Mantenimento della riservatezza con tutti sul caso (tranne eventualmente con Robbio)               | O        |              |          |
| --- Nessuna rivelazione ad alcuno  | -        | x            | 1        |
| --- Qualche rivelazione leggera  | -        |              | 2        |
| --- Qualche rivelazione pesante  | -        |              | 3        |
| Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)                                     | O        |              |          |
| --- Immedesimazione perfetta   | -        | x            | 4        |
| --- Qualche discrepanza  | -        |              | 5        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 6        |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione  | -        |              | 7        |
| Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)                                     | O        |              |          |
| --- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG                                     | -        |              | 8        |
| --- Qualche discrepanza  | -        | x            | 9        |
| --- Discrepanze frequenti  | -        |              | 10       |
| --- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta                                      | -        |              | 11       |
| Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore                                  | O        |              |          |
| --- Reazione coerente con quella di una persona normale  | -        | x            | 12       |
| --- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco) | -        |              | 13       |
| --- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti                                      | -        |              | 14       |

**Nel Nome di Sua Maestà - GCAM & RBB - Chivasso e Torino**  
Avanzamento Atomico (AA)

| Voce dell'AA  | T | Segno | #  |
|---|---|-------|----|
| <b>Palazzo reale</b>  |   |       |    |
| Capiscono che Buschetti (il malintenzionato) non era venuto a palazzo reale per assassinare il re             | P | x     | 1  |
| Scoprono che Buschetti è entrato dal secondo piano  | O |       |    |
| --- Per intuizione / apposita domanda a De Stefani  | - |       | 2  |
| --- De Stefani lo rivela direttamente / mai   | - | x     | 3  |
| Si informano autonomamente sulla storia di copertura del caso   | P | x     | 4  |
| <b>Scala delle forbici</b>  |   |       |    |
| Si preoccupano di visitare il luogo del delitto   | P |       | 5  |
| Notano la particolarità delle macchie sulla bocca della statua della Scala                                    | P |       | 6  |
| Collegano la scala a Juvarra come architetto dell'Anticristo (non basta scoprire che l'ha progettata lui) (*) | M |       | 7  |
| Scoprono che ci sono "tracce nere" in diverse zone di Palazzo Reale   | P |       | 8  |
| <b>La soffitta con il cadavere</b>  |   |       |    |
| Trovano le planimetrie nella giberna  | P | x     | 9  |
| Capiscono che le planimetrie provengono dall'Archivio di Stato  | P |       | 10 |
| Intuiscono che il malintenzionato era in qualche modo interessato alle camere di Sua Maestà (*)               | M | x     | 11 |
| Intuiscono dall'orologio l'ora precisa del delitto (non basta trovare l'orologio) (*)                         | M | x     | 12 |
| <b>Autopsia/analisi del cadavere</b>  |   |       |    |
| Intuiscono che non è stata una forza terrena a compiere lo scempio (*)  | M | x     | 13 |
| Intuiscono dagli abiti che doveva essere nobile (*)   | M | x     | 14 |
| Intuiscono dalle scarpe che Buschetti non era da solo (*)   | M |       | 15 |
| Intuiscono che Buschetti apparteneva all'Ordine Mauriziano (*)  | M |       | 16 |
| Intuiscono che non è normale che il re interrompa le indagini(*)  | M | x     | 17 |
| <b>Giuseppe Cordero (il pazzo nel Duomo)</b>  |   |       |    |
| Scoprono la presenza di Cordero nel Duomo   | O |       |    |
| --- Seguendo la "pista nera" a Palazzo reale  | - |       | 18 |
| --- Spontaneamente, dopo essere usciti da Palazzo Reale   | - |       | 19 |
| --- In seguito allo Cthuluh-Ex-Machina  | - | x     | 20 |
| Scoprono il tragitto compiuto da Cordero tra Scalone delle Forbici e Duomo                                    | P | x     | 21 |
| Intuiscono che Cordero è legato a Buschetti e all'incursione a Palazzo Reale (*)                              | M | x     | 22 |
| Intuiscono che Cordero appartiene all'Ordine Mauriziano (*)   | M | x     | 23 |
| Intuiscono che Cordero è impazzito in seguito alla vista dello Shoggoth (*)                                   | M |       | 24 |
| Intuiscono che non è normale che Cordero venga portato all'Umberto I (*)                                      | M | x     | 25 |
| Collegano tale fatto con l'Ordine Mauriziano (*)  | M | x     | 26 |
| <b>Reliquie del bene e del Male</b>   |   |       |    |
| <b>Il Campanello di San Solutore</b>  |   |       |    |
| Trovano il Campanello addosso a Cordero (nel Duomo)   | P | x     | 27 |
| Intuiscono che può fare addormentare se scosso (*)  | M | x     | 28 |
| Intuiscono che può funzionare una volta sola e poi deve essere ricaricato (*)                                 | M | x     | 29 |
| Intuiscono che è stato usato per l'incursione mauriziana in Palazzo Reale (*)                                 | M | x     | 30 |
| Scoprono le modalità per ricaricarlo  | O |       |    |
| --- Tramite l'arcivescovo Richelmy  | - | x     | 31 |
| --- Per tentativi, dal testo reperito in biblioteca   | - |       | 32 |
| Scoprono il legame tra il Campanello e la Legione Tebea   | P |       | 33 |
| Scoprono che il campanello è normalmente nel Torinese ed è stato recentemente spostato                        | P | x     | 34 |
| Intuiscono che lo spostamento del Campanello è avallato dall'arcivescovo Richelmy (*)                         | M |       | 35 |
| Collegano questo spostamento all'Ordine Mauriziano (*)  | M |       | 36 |
| <b>Oliera di San Lazzaro</b>  |   |       |    |
| Trovano l'oliera vicino al cadavere di Buschetti a Palazzo Reale  | P | x     | 37 |
| Trattengono l'oliera con sé (non è necessario trattenere la scatola)  | P | x     | 38 |
| Intuiscono che l'olio di san Lazzaro protegge dagli effetti del Campanello di San Solutore (*)                | M | x     | 39 |
| Scoprono che l'olio è il medesimo che imbeveva i tappi nelle orecchie di Buschetti e/o Cordero                | P | x     | 40 |
| Intuiscono che l'olio è stato usato per l'incursione mauriziana in Palazzo Reale (*)                          | M | x     | 41 |
| Realizzano che l'olio è legato all'Ordine Mauriziano  | P | x     | 42 |
| Scoprono che l'oliera è normalmente conservata nel Torinese ed è stato recentemente spostato                  | P | x     | 43 |
| Intuiscono che lo spostamento dell'oliera è avallata dall'arcivescovo Richelmy (*)                            | M |       | 44 |
| Collegano questo spostamento all'Ordine Mauriziano (*)  | M |       | 45 |
| Scoprono che l'olio è vecchio di secoli (richiesta analisi)   | P | x     | 46 |
| <b>Biglietti della follia</b>   |   |       |    |
| <b>Biglietti trovati</b>  |   |       |    |
| trovano il Biglietto #1: impareggiabile Filippo (vicino al cadavere a Palazzo Reale)                          | P | x     | 47 |
| trovano il Biglietto #2: reverendissimo Testa di Fuoco (pazzo nel Duomo)                                      | P | x     | 48 |
| trovano il Biglietto #3: caro Umberto (appartamenti di Umberto I)   | P | x     | 49 |
| trovano il Biglietto #4: carissimo Umberto (appartamenti di Umberto I)  | P | x     | 50 |
| trovano il Biglietto #5: illustrissimo Guarini (appartamenti di Umberto I)                                    | P | x     | 51 |
| trovano il Biglietto #6: Eccellentissimo Filippo Juvarra (Superga)  | P |       | 52 |
| trovano il Biglietto #7: Illustre Antonelli (posseduto da Antonelli figlio)                                   | P |       | 53 |

|   |          |   |     |
|---|----------|---|-----|
| Intuiscono che tutti i biglietti sono scritti dalla stessa persona (*)                                    | M        |   | 54  |
| Analizzano carta o inchiostro per avere conferme scientifiche di quanto trovano                           | P        | x | 55  |
| Realizzano la portata degli anacronismi annegati nei biglietti  | O        |   |     |
| --- Fortemente, notano almeno due anacronismi e interiorizzano quanto è impossibile                       | -        | x | 56  |
| --- Notano uno solo (o eventualmente più) anacronismi senza darci troppo peso / solo un PG gli dà peso    | -        |   | 57  |
| --- Non ci fanno caso   | -        |   | 58  |
| Intuiscono che sono tutti scritti nello stesso momento anche se la carta è invecchiata diversamente (*)   | M        | x | 59  |
| <b>Il lascito degli architetti del male</b>   |          |   |     |
| Intuiscono che lo Shoggoth si manifesta solo in determinati edifici o oggetti storici (*)                 | M        | x | 60  |
| Intuiscono che questi edifici o oggetti storici sono stati in qualche modo legati a Juvarra (*)           | M        |   | 61  |
| Intuiscono che questi edifici o oggetti storici sono stati in qualche modo legati a Guarini (*)           | M        |   | 62  |
| Intuiscono (non per bieco metagame) l'importanza della Mole Antonelliana (*)                              | M        |   | 63  |
| Intuiscono l'importanza del Monumento a Vittorio Emanuele II (*)  | M        | x | 64  |
| Intuiscono che a Superga i Savoia Neri tramandano i segreti per i propri successori (*)                   | M        |   | 65  |
| <b>Faccia a faccia con lo Shoggoth</b>  |          |   |     |
| Accortezza nell'averci a che fare   | O        |   |     |
| --- Dopo averlo visto la prima volta scappano alle prime avvisaglie (pigolio/muri moventi...) / mai visto | -        |   | 66  |
| --- Ogni tanto provano a sfidare la sorte   | -        |   | 67  |
| - I PG sopravvivono per grazia ricevuta   | -        | x | 68  |
| Intuiscono che la sostanza nera è lasciata dallo Shoggoth (*)   | M        | x | 69  |
| Analizzano in laboratorio la sostanza nera  | P        | x | 70  |
| Intuiscono che lo Shoggoth è legato all'Anticristo (*)  | M        | x | 71  |
| <b>Libri e Biblioteche</b>  |          |   |     |
| <b>Biblioteca Reale</b>   |          |   |     |
| Scoprono che ultimamente c'è un anomalo interesse per De Rerum Nigris / Gramissia d'e Masche              | P        |   | 72  |
| Scoprono che il De Rerum Nigris è stato preso da Klaus Trinkert   | P        |   | 73  |
| Scoprono che il De Rerum Nigris era stato chiesto dal Conte di Cambiano                                   | P        |   | 74  |
| Scoprono che il Gramissia d'Le Masche è stato ritirato da Ferdinando Bellone                              | P        |   | 75  |
| Parlando con Bellone realizzano che era stato Umberto I a chiedere di prendere il libro                   | P        |   | 76  |
| Trovano informazioni sulla Legione Tebea  | P        |   | 77  |
| <b>Archivio di Stato</b>  |          |   |     |
| Trovano l'elenco dei membri dell'Ordine Mauriziano (allegato #7)  | P        |   | 78  |
| Scoprono che mancano le planimetrie di Palazzo Reale  | P        |   | 79  |
| Capiscono che le planimetrie originali sono state prese da Vittorio Barbieri                              | P        |   | 80  |
| Scoprono il legame tra Barbieri e l'Ordine Mauriziano   | P        |   | 81  |
| Trovano il testo sullo Shoggoth di De Rerum Nigris / Gramissia d'le Masche (allegato #9)                  | P        | x | 82  |
| <b>Ordine Mauriziano</b>  |          |   |     |
| Intuiscono che l'Ordine Mauriziano è dalla parte dei "buoni" (vuole fermare l'Apocalisse) (*)             | M        | x | 83  |
| Quando avviene questa scoperta  | O        |   |     |
| -- All'inizio, appena letto il primo biglietto della follia   | -        |   | 84  |
| --- Più tardi, ma prima di parlare con Robbio/Bresci  | -        |   | 85  |
| --- Dopo aver parlato con Robbio/Bresci   | -        | x | 86  |
| -- Mai!   | -        |   | 87  |
| Vanno alla sede dell'Ordine Mauriziano  | O        |   |     |
| --- Prima dello Cthulhu-Ex-Machina  | -        |   | 88  |
| --- Dopo lo Cthulhu-Ex-Machina / mai  | -        | x | 89  |
| <b>La stanza del massacro</b>   |          |   |     |
| Distruggono l'orologio di Juvarra   | O        |   |     |
| --- Immediatamente, appena entrati  | -        |   | 90  |
| --- Dopo qualche tempo / quando inizia a "ondeggiare"   | -        |   | 91  |
| --- Mai / Su suggerimento del master / lo distrugge Robbio  | -        | x | 92  |
| Capiscono che l'orologio era fatto da Juvarra   | P        |   | 93  |
| Intuiscono che le persone sono morte per difendere la porta che sa sulla cappella (*)                     | M        | x | 94  |
| <b>A tu per tu con Robbio/Bresci</b>  |          |   |     |
| Gli vanno davanti   | P        | x | 95  |
| Provano a calmarlo  | P        | x | 96  |
| Gli fanno capire che sono dalla stessa parte  | O        |   |     |
| --- Rispondendo immediatamente bene alla domanda tranello   | -        | x | 97  |
| --- Correggendosi dopo un primo errore alla domanda tranello  | -        |   | 98  |
| --- Più in là / su iniziativa di Robbio / Mai   | -        |   | 99  |
| Scoprono da Robbio che è necessario recuperare la scatola di Superga negli appartamenti di Umberto I      | P        | x | 100 |
| <b>Robbio deve cercare i PG che non vanno fin nella cappella</b>  | <b>N</b> |   | 101 |
| <b>Sulla strada dell'Anticristo</b>   |          |   |     |
| <b>La pista Antonelliana</b>  |          |   |     |
| Vanno a parlare da Costanzo Antonelli   | P        |   | 102 |
| Si fanno dire da Antonelli che la Mole è stata suggerita da Juvarra                                       | P        |   | 103 |
| <b>La pista del monumento a Vittorio Emanuele II</b>  |          |   |     |
| Trovano il passaggio segreto ed entrano nel monumento   | P        | x | 104 |
| Intuiscono che lo Shoggoth è stato evocato qua (*)  | M        | x | 105 |

|   |          |   |            |
|---|----------|---|------------|
| <b>Klaus Trinkert</b>   |          |   |            |
| Intuiscono che un "elvetico" è coinvolto nelle vicende (*)  | M        | x | 106        |
| Intuiscono che tale elvetico è Klaus Trinkert (*)   | M        | x | 107        |
| Vanno nella camera d'albergo di Trinkert  | P        | x | 108        |
| Leggono il diario medico  | P        |   | 109        |
| Scoprono che Trinkert è stato accolto da Umberto I  | P        |   | 110        |
| Scoprono che Trinkert è morto nel basamento del monumeto di Umberto I                                     | P        | x | 111        |
| Intuiscono che il bozzolo dato a Trinkert conteneva lo Shoggoth (*)                                       | M        | x | 112        |
| Intuiscono che Trinkert è il medico curante dell'Anticristo   | M        |   | 113        |
| <b>trovano la stanza per ricerche a tappeto a meno di 45 minuti dalla fine</b>                            | <b>N</b> |   | <b>114</b> |
| <b>L'Anticristo</b>   |          |   |            |
| <b>Il piano per scatenare l'apocalisse</b>  |          |   |            |
| Capiscono che si sta per scatenare l'Apocalisse   | O        |   |            |
| --- Ci credono tutti  | -        | x | 115        |
| --- Qualcuno, nonostante tutte le evidenze, non è convinto  | -        |   | 116        |
| --- Non ci crede nessuno  | -        |   | 117        |
| Intuiscono che l'artefice dell'Apocalisse è l'Anticristo (*)  | M        | x | 118        |
| Intuiscono che l'Anticristo è guidato da Yog-Sothoth (*)  | M        |   | 119        |
| Intuiscono che mancano TOT giorni all'apocalisse (*)  | M        | x | 120        |
| Intuiscono che per l'Anticristo il tempo non ha più senso (*)   | M        |   | 121        |
| Intuiscono che il piano dell'Anticristo è basato su alcuni edifici di Torino (*)                          | M        |   | 122        |
| Intuiscono che l'Anticristo è contemporaneo ai PG (*)   | M        |   | 123        |
| <b>Il ruolo dei Savoia Neri</b>   |          |   |            |
| Intuiscono che alcuni Savoia (i Savoia Neri) vogliono portare a termine l'apocalisse (*)                  | M        | \ | 124        |
| Intuiscono che il piano dell'Anticristo passa attraverso i Savoia a Cavallo dei secoli (*)                | M        | \ | 125        |
| Intuiscono che i Savoia a cavallo dei secoli si tramandano informazioni nelle tombe di Superga (*)        | M        |   | 126        |
| <b>L'identità dell'Anticristo</b>   |          |   |            |
| Scoprono che l'Anticristo è Friedrich Wilhelm Nietzsche   | P        |   | 127        |
| Intuiscono che la veglia dell'Anticristo è una vera e propria veglia fisica (*)                           | M        |   | 128        |
| Intuiscono che per eliminare l'Anticristo si può pronunciare 3 volte il nome mentre evoca lo Shoggoth (*) | M        |   | 129        |
| Intuiscono che facendo così qualcuno si dovrà sacrificare (*)   | M        |   | 130        |
| Intuiscono che per interrompere la veglia dell'Anticristo si può usare il camanello di San Solutore (*)   | M        |   | 131        |
| <b>Faccia a faccia con l'Anticristo</b>   |          |   |            |
| Vanno a Weimar  | P        |   | 132        |
| Si accordano temporalmente sul momento in cui agire   | O        |   |            |
| --- Prendendo accordi con Robbio/Brescia  | -        |   | 133        |
| --- Vedendo Umberto I presso l'Anticristo e usando il terzo occhio  | -        |   | 134        |
| --- No  | -        |   | 135        |
| Eliminano l'Anticristo  | O        |   |            |
| --- Facendolo addormentare con il Campanello e tappandosi le orecchie con l'olio (finale A)               | -        |   | 136        |
| --- Facendolo addormentare con il Campanello senza tapparsi le orecchie (finale B)                        | -        |   | 137        |
| --- Facendolo arrabbiare e sacrificandosi nell'atto di invocare lo Shoggoth (finale B)                    | -        |   | 138        |
| --- No (finale C)   | -        |   | 139        |
| <b>Decessi a fine avventura</b>   |          |   |            |
| --- Nessuno   | N        |   | 140        |
| --- 1   | N        |   | 141        |
| --- 2 o più   | N        |   | 142        |
| --- tutti   | N        |   | 143        |
| <b>PG impazziti a fine avventura</b>  |          |   |            |
| --- Nessuno   | N        |   | 144        |
| --- 1   | N        |   | 145        |
| --- 2 o più   | N        |   | 146        |
| --- tutti   | N        |   | 147        |

(\*): Si segni la voce piena (simbolo "x" o "X") per un'intuizione di gruppo e la voce a metà (simbolo "/" o "/") per un'intuizione singola