

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Mercenari sì, ma brava gente"

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: Capitano Hann Comaster: Pardo
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Mercenari sì, ma brava gente

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:
PG 1: Thاون di Revel	1SESI300375	Siviero	Serena	si	dom 14 mattina
PG 2: Gabotto	1LOEL180675	Ellena	Lorenzo	si	
PG 3: Ratti	1GABE150779	Berruti	Gabriele	si	MR: 1 Giocatori: 5
PG 4: Lombroso	1GIPE221278	Perissinotto	Giorgia	si	
PG 5: Palladino	1YADU210780	Duskova	Yana	si	Provenienza: Bene Vagienna (CN)

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	6	7	5	5	2	/	/	/	-> 14,72
PG2:	1	1	2	6	7	4	5	2	/	/	/	-> 18,12
PG3:	1	1	1	5	5	3	4	3	/	/	/	-> 33,37
PG4:	1	1	1	5	5	3	5	2	/	/	/	-> 28,47
PG5:	1	1	1	5	5	3	4	2	/	/	/	-> 33,87

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	14,72	73,60	-> 0,00
PG2:	8,95	75,60	-> 13,75
PG3:	16,62	76,00	-> 28,21
PG4:	21,80	85,60	-> 10,45
PG5:	33,87	74,50	-> 0,00

	#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:	24,10	24,10	93,20	0,00	80,00	20,00	-> 0,00	+ 0,00	= 0,00
PG2:	37,50	24,10	100,00	17,65	80,00	20,00	-> 11,00	+ 3,53	= 14,53
PG3:	36,45	25,00	100,00	15,27	85,00	15,00	-> 23,98	+ 2,29	= 26,27
PG4:	39,80	39,80	100,00	0,00	80,00	20,00	-> 8,36	+ 0,00	= 8,36
PG5:	57,18	57,18	100,00	0,00	85,00	15,00	-> 0,00	+ 0,00	= 0,00

VPG media 12,29

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 51,40 ; Soglia INF: 37,04 Soglia SUP: 73,91 -> AA riscalato: 38,95

Punteggio di squadra totale

% VPG media	% AA	VPG media "utile"	AA "utile"	Punt. Squadra
60,00	40,00	7,38	15,58	122,96

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"	Punteggio
PG1:	76,00	19,00	5,00	0,00	0,00	1,95	101,95
PG2:	76,00	19,00	5,00	10,45	3,35	1,95	115,76
PG3:	80,75	14,25	5,00	22,78	2,18	1,95	126,91
PG4:	76,00	19,00	5,00	7,95	0,00	1,95	109,89
PG5:	80,75	14,25	5,00	0,00	0,00	1,95	101,95

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)

Voce della QB del PG 1: Thaon di Revel	T	Segno	#
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	-		4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-	x	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	-		12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-	x	14
Accettazione della necessità di uccidere Umberto I	O		
--- Accettazione immediata o quasi quando Robbio lo propone	-		15
--- Qualche tentennamento prolungato più a lungo del giustificabile	-		16
--- Tentennamenti molto prolungati o non accettazione	-	x	17
Utilizzo degli aiutanti di Thaon	O		
--- Nessuna necessità / Utilizzo perfetto laddove serva, sfruttando le caratteristiche di ciascun aiutante	-		18
--- Utilizzo sporadico o senza ottimizzare le capacità di ciascuno	-	x	19
--- Mancato utilizzo	-		20
MALUS: attendenti morti			
--- 1	N		21
--- 2	N		22
--- 3	N		23

Voce della QB del PG 2: Gabotto	T	Segno	#
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	-		4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-	x	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	-		10
--- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta	-	x	11
Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore	O		
--- Reazione coerente con quella di una persona normale	-		12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-	x	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	-	x	15
--- Con un certo ritardo	-		16
--- Mai	-		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

Voce della QB del PG 3: Ratti	T	Segno	#
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	-		4

--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-	x	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	-		12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-	x	14

Voce della QB del PG 4: Lombroso	T	Segno	#
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	-		4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-	x	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	-		12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-	x	14
Si preoccupa di effettuare l'autopsia sul cadavere a Palazzo Reale	O		
Appena possibile	-		15
Con un certo ritardo	-		16
Mai	-	x	17
Approccio positivista dell'occulto	O		
Sempre e con regolarità	-		18
Ogni tanto	-	x	19
Mai	-		20

Voce della QB del PG 5: Palladino	T	Segno	#
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	-		4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-	x	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	-		12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-	x	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	#
Palazzo reale			
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		4
Scala delle forbici			
Si preoccupano di visitare il luogo del delitto	P	x	5
Notano la particolarità delle macchie sulla bocca della statua della Scala	P	x	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	x	8
La soffitta con il cadavere			
Trovano le planimetrie nella giberna	P	x	9
Capiscono che le planimetrie provengono dall'Archivio di Stato	P	x	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
Autopsia/analisi del cadavere			
Intuiscono che non è stata una forza terrena a compiere lo scempio (*)	M		13
Intuiscono dagli abiti che doveva essere nobile (*)	M		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		17
Giuseppe Cordero (il pazzo nel Duomo)			
Scoprono la presenza di Cordero nel Duomo	O		
--- Seguendo la "pista nera" a Palazzo reale	-	x	18
--- Spontaneamente, dopo essere usciti da Palazzo Reale	-		19
--- In seguito allo Cthuluh-Ex-Machina	-		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
Reliquie del bene e del Male			
Il Campanello di San Solutore			
Trovano il Campanello addosso a Cordero (nel Duomo)	P	x	27
Intuiscono che può fare addormentare se scosso (*)	M		28
Intuiscono che può funzionare una volta sola e poi deve essere ricaricato (*)	M		29
Intuiscono che è stato usato per l'incursione mauriziana in Palazzo Reale (*)	M		30
Scoprono le modalità per ricaricarlo	O		
--- Tramite l'arcivescovo Richelmy	-		31
--- Per tentativi, dal testo reperito in biblioteca	-		32
Scoprono il legame tra il Campanello e la Legione Tebea	P	x	33
Scoprono che il campanello è normalmente nel Torinese ed è stato recentemente spostato	P		34
Intuiscono che lo spostamento del Campanello è avallato dall'arcivescovo Richelmy (*)	M		35
Collegano questo spostamento all'Ordine Mauriziano (*)	M		36
Oliera di San Lazzaro			
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		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		41
Realizzano che l'olio è legato all'Ordine Mauriziano	P		42
Scoprono che l'oliera è normalmente conservata nel Torinese ed è stato recentemente spostato	P		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
Biglietti della follia			
Biglietti trovati			
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	x	52
trovano il Biglietto #7: Illustre Antonelli (posseduto da Antonelli figlio)	P		53

Intuiscono che tutti i biglietti sono scritti dalla stessa persona (*)	M	x	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	-		56
--- Notano uno solo (o eventualmente più) anacronismi senza darci troppo peso / solo un PG gli dà peso	-	x	57
--- Non ci fanno caso	-		58
Intuiscono che sono tutti scritti nello stesso momento anche se la carta è invecchiata diversamente (*)	M		59
Il lascito degli architetti del male			
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	x	61
Intuiscono che questi edifici o oggetti storici sono stati in qualche modo legati a Guarini (*)	M	x	62
Intuiscono (non per bieco metagame) l'importanza della Mole Antonelliana (*)	M	x	63
Intuiscono l'importanza del Monumento a Vittorio Emanuele II (*)	M		64
Intuiscono che a Superga i Savoia Neri tramandano i segreti per i propri successori (*)	M	x	65
Faccia a faccia con lo Shoggoth			
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	-	x	67
- I PG sopravvivono per grazia ricevuta	-		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
Libri e Biblioteche			
Biblioteca Reale			
Scoprono che ultimamente c'è un anomalo interesse per De Rerum Nigris / Gramissia d'e Masche	P	x	72
Scoprono che il De Rerum Nigris è stato preso da Klaus Trinkert	P	x	73
Scoprono che il De Rerum Nigris era stato chiesto dal Conte di Cambiano	P	x	74
Scoprono che il Gramissia d'Le Masche è stato ritirato da Ferdinando Bellone	P	x	75
Parlando con Bellone realizzano che era stato Umberto I a chiedere di prendere il libro	P	x	76
Trovano informazioni sulla Legione Tebea	P	x	77
Archivio di Stato			
Trovano l'elenco dei membri dell'Ordine Mauriziano (allegato #7)	P	x	78
Scoprono che mancano le planimetrie di Palazzo Reale	P	x	79
Capiscono che le planimetrie originali sono state prese da Vittorio Barbieri	P	x	80
Scoprono il legame tra Barbieri e l'Ordine Mauriziano	P	x	81
Trovano il testo sullo Shoggoth di De Rerum Nigris / Gramissia d'le Masche (allegato #9)	P	x	82
Ordine Mauriziano			
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
La stanza del massacro			
Distruggono l'orologio di Juvarra	O		
--- Immediatamente, appena entrati	-		90
--- Dopo qualche tempo / quando inizia a "ondeggiare"	-	x	91
--- Mai / Su suggerimento del master / lo distrugge Robbio	-		92
Capiscono che l'orologio era fatto da Juvarra	P	x	93
Intuiscono che le persone sono morte per difendere la porta che sa sulla cappella (*)	M		94
A tu per tu con Robbio/Bresci			
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
Robbio deve cercare i PG che non vanno fin nella cappella	N		101
Sulla strada dell'Anticristo			
La pista Antonelliana			
Vanno a parlare da Costanzo Antonelli	P	x	102
Si fanno dire da Antonelli che la Mole è stata suggerita da Juvarra	P		103
La pista del monumento a Vittorio Emanuele II			
Trovano il passaggio segreto ed entrano nel monumento	P		104
Intuiscono che lo Shoggoth è stato evocato qua (*)	M		105

Klaus Trinkert			
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		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		111
Intuiscono che il bozzolo dato a Trinkert conteneva lo Shoggoth (*)	M		112
Intuiscono che Trinkert è il medico curante dell'Anticristo	M		113
trovano la stanza per ricerche a tappeto a meno di 45 minuti dalla fine	N		114
L'Anticristo			
Il piano per scatenare l'apocalisse			
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		118
Intuiscono che l'Anticristo è guidato da Yog-Sothoth (*)	M		119
Intuiscono che mancano TOT giorni all'apocalisse (*)	M		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	x	122
Intuiscono che l'Anticristo è contemporaneo ai PG (*)	M		123
Il ruolo dei Savoia Neri			
Intuiscono che alcuni Savoia (i Savoia Neri) vogliono portare a termine l'apocalisse (*)	M	x	124
Intuiscono che il piano dell'Anticristo passa attraverso i Savoia a Cavallo dei secoli (*)	M	x	125
Intuiscono che i Savoia a cavallo dei secoli si tramandano informazioni nelle tombe di Superga (*)	M	x	126
L'identità dell'Anticristo			
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	x	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
Faccia a faccia con l'Anticristo			
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)	-	x	139
Decessi a fine avventura			
--- Nessuno	N		140
--- 1	N		141
--- 2 o più	N		142
--- tutti	N	x	143
PG impazziti a fine avventura			
--- 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