

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Morteras"

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: **Dissidio** Comaster: **Darsch**
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Morteras

| | ID giocatore | Cognome | Nome | Franch. | |
|----------------------|--------------|-----------|--------|---------|-----------------------------------|
| PG 1: Thاون di Revel | CAGO050378 | Gottimer | Carlo | no | Turno: 20/11/10 Pomeriggio |
| PG 2: Gabotto | 1PATU041278 | Tugnolo | Paolo | no | |
| PG 3: Ratti | 1SECO240778 | Comoretto | Sergio | no | MR: 1 Giocatori: 4 |
| PG 4: Lombroso | 1MATU300978 | Turinetto | Matteo | no | |
| PG 5: Palladino | | | | | Provenienza: Torino |

Valutazione standard del personaggio (VSP)

| | CR | PU | PT | SD | CC | CS | RT | NP | QT | EI | IO | Tot. VSP |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----------|
| PG1: | 1 | 1 | 2 | 4 | 6 | 3 | 4 | 1 | / | / | / | -> 32,07 |
| PG2: | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | / | / | / | -> 49,74 |
| PG3: | 1 | 1 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 1 | / | / | / | -> 45,83 |
| PG4: | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | / | / | / | -> 62,60 |
| PG5: | | | | | | | | | | | | -> |

| | Soglia INF | Soglia SUP | VSP risc. |
|------|------------|------------|-----------|
| PG1: | 14,72 | 73,60 | -> 29,46 |
| PG2: | 8,95 | 75,60 | -> 61,19 |
| PG3: | 16,62 | 76,00 | -> 49,20 |
| PG4: | 21,80 | 85,60 | -> 63,95 |
| PG5: | | | -> |

| | #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 | #8 | #9 |
| 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 risc. | % VSP | % QB | VSP "utile" | QB "utile" | VPG |
|------|-------|------------|------------|----------|-------|-------|-------------|------------|---------|
| PG1: | 73,20 | 24,10 | 93,20 | 71,06 | 80,00 | 20,00 | -> 23,57 | + 14,21 | = 37,78 |
| PG2: | 78,20 | 24,10 | 100,00 | 71,28 | 80,00 | 20,00 | -> 48,95 | + 14,26 | = 63,21 |
| PG3: | 77,90 | 25,00 | 100,00 | 70,53 | 85,00 | 15,00 | -> 41,82 | + 10,58 | = 52,40 |
| PG4: | 93,20 | 39,80 | 100,00 | 88,70 | 80,00 | 20,00 | -> 51,16 | + 17,74 | = 68,90 |
| PG5: | | | | | | | -> | + | = |

VPG media **55,57**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **66,72** ; Soglia INF: **37,04** Soglia SUP: **73,91** -> AA risc. : **80,52**

Punteggio di squadra totale

| | | | | |
|-------------|-------|-------------------|------------|---------------|
| % VPG media | % AA | VPG media "utile" | AA "utile" | Punt. Squadra |
| 60,00 | 40,00 | 33,34 | 32,21 | 165,55 |

Punteggio di ogni singolo giocatore

| | % VSP | % QB | % AA | VSP "utile" | QB "utile" | AA "utile" | | |
|------|-------|-------|------|-------------|------------|------------|---------|-----------------------------|
| PG1: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 22,39 | 13,50 | 4,03 | + 100 = | 139,92 Punteggio PG1 |
| PG2: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 46,51 | 13,54 | 4,03 | + 100 = | 164,08 Punteggio PG2 |
| PG3: | 80,75 | 14,25 | 5,00 | 39,73 | 10,05 | 4,03 | + 100 = | 153,80 Punteggio PG3 |
| PG4: | 76,00 | 19,00 | 5,00 | 48,60 | 16,85 | 4,03 | + 100 = | 169,48 Punteggio PG4 |
| PG5: | | | | | | | + 100 = | 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)

| 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 | - | 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 | - | 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 |
| 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 | - | X | 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 | - | 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 | - | X | 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 |

| 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 | - | X | 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 | - | X | 18 |
| Ogni tanto | - | | 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 | - | | 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 | - | | 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 | - | | 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 | - | | 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 | | 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 |
| La soffitta con il cadavere | | | |
| 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 |
| Autopsia/analisi del cadavere | | | |
| Intuiscono che non è stata una forza terrena a compiere lo scempio (*) | M | X | 13 |
| Intuiscono dagli abiti che doveva essere nobile (*) | M | | 14 |
| Intuiscono dalle scarpe che Buschetti non era da solo (*) | M | X | 15 |
| Intuiscono che Buschetti apparteneva all'Ordine Mauriziano (*) | M | | 16 |
| Intuiscono che non è normale che il re interrompa le indagini(*) | M | X | 17 |
| Giuseppe Cordero (il pazzo nel Duomo) | | | |
| 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 | X | 24 |
| Intuiscono che non è normale che Cordero venga portato all'Umberto I (*) | M | X | 25 |
| Collegano tale fatto con l'Ordine Mauriziano (*) | M | | 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 | X | 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 | X | 30 |
| Scoprono le modalità per ricaricarlo | O | | |
| --- Tramite l'arcivescovo Richelmy | - | | 31 |
| --- Per tentativi, dal testo reperito in biblioteca | - | X | 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 | 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 | | 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 | | 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 | - | 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 | \ | 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 | X | 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 | - | X | 66 |
| --- Ogni tanto provano a sfidare la sorte | - | | 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 | | 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 | | 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 |
| 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 | - | X | 85 |
| --- Dopo aver parlato con Robbio/Bresci | - | | 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 | - | X | 90 |
| --- Dopo qualche tempo / quando inizia a "ondeggiare" | - | | 91 |
| --- Mai / Su suggerimento del master / lo distrugge Robbio | - | | 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 | | 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 | | 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 | | 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 | X | 108 |
| Leggono il diario medico | P | X | 109 |
| Scoprono che Trinkert è stato accolto da Umberto I | P | X | 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 | X | 113 |
| trovano la stanza per ricerche a tappeto a meno di 45 minuti dalla fine | N | X | 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 | X | 118 |
| Intuiscono che l'Anticristo è guidato da Yog-Sothoth (*) | M | X | 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 | X | 122 |
| Intuiscono che l'Anticristo è contemporaneo ai PG (*) | M | X | 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 | X | 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 | X | 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 | X | 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 | - | X | 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) | - | X | 138 |
| --- No (finale C) | - | | 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