

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "I Belzelupi"

Caratteristiche del gruppo organizzatore

Organizzatore: **Revelsh Blind Beholders** Titolo dell'avventura: **X - Finale Nazionale CGdR 2010**
 Date del torneo: **9-10/10/10** Luogo: **Chivasso (TO)** Master: **Fallen** Comaster: **Winry**
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra I Belzelupi

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:
PG 1: William Straw	2alve110679	Vesentini	Alessandro	si	Sabato
PG 2: Emily Brown	2elza050486	Zambelli	Elena	si	
PG 3: Ferenc Madac	2mia040779	Albiero	Michele	si	MR: 2 Giocatori: 5
PG 4: Friedrich Neumann	5sape211186	Pescatore	Sara	no	
PG 5: Joseph Call	2mapa030684	Parma	Matteo	si	Provenienza: Verona

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	2	6	4	4	2	/	/	/	-> 40,00
PG2:	1	1	1	2	2	3	3	2	/	/	/	-> 61,58
PG3:	1	1	1	2	3	3	3	2	/	/	/	-> 56,32
PG4:	1	1	1	3	6	5	5	2	/	/	/	-> 23,16
PG5:	1	1	1	5	7	5	4	2	/	/	/	-> 20,00

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	25,00	75,00	-> 30,00
PG2:	20,00	80,00	-> 69,30
PG3:	15,00	70,00	-> 75,12
PG4:	20,00	75,00	-> 5,74
PG5:	20,00	50,00	-> 0,01

	#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	21,05	14,73	10,52	6,31	2,10	1,05	0,00		
CC	26,32	18,42	13,16	10,53	10,53	5,26	2,63	1,32	0,00
CS	15,79	11,05	7,89	4,74	0,00				
RT	26,32	18,42	13,16	7,89	0,00				
NP	10,53	7,37	5,27	3,16	0,00	#6	#7		
QT	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		
EI	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		
IO	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	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:	39,76	10,00	65,00	54,10	53,52	46,48	-> 16,06	+ 25,15	= 41,20
PG2:	68,27	10,00	75,00	89,65	56,72	43,28	-> 39,31	+ 38,80	= 78,10
PG3:	79,01	10,00	80,00	98,58	50,00	50,00	-> 37,56	+ 49,29	= 86,85
PG4:	49,00	10,00	75,00	60,00	59,38	40,62	-> 3,41	+ 24,37	= 27,78
PG5:	47,58	20,00	63,00	64,14	53,52	46,48	-> 0,00	+ 29,81	= 29,82

VPG media **58,49**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **44,63** ; Soglia INF: **30,00** Soglia SUP: **65,00** -> AA riscalato: **41,81**

Punteggio di squadra totale

% VPG media 60,00 **% AA** 40,00 : **VPG media "utile"** 35,09 + **AA "utile"** 16,72 + 100 = **Punt. Squadra** 151,81

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	52,18	45,32	2,50	15,65	24,52	1,05	+ 100	=	141,22 Punteggio PG1
PG2:	55,30	42,20	2,50	38,32	37,83	1,05	+ 100	=	177,20 Punteggio PG2
PG3:	48,75	48,75	2,50	36,62	48,06	1,05	+ 100	=	185,72 Punteggio PG3
PG4:	57,90	39,60	2,50	3,33	23,76	1,05	+ 100	=	128,13 Punteggio PG4
PG5:	52,18	45,32	2,50	0,00	29,07	1,05	+ 100	=	130,12 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>

X - Finale Nazionale CGdR 2010 - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Qualità di Background (QB)

Voce della QB del PG 1: William Straw	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo William			
Quando c'è bisogno di denaro, non propone di ritirare il denaro dalla propria cassetta di sicurezza	N		1
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-		2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-		3
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-	x	4
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-		5
Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)	O		
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x	6
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-		7
Nessun utilizzo	-		8
Gestione dei contatti			
Affidabilità:	O		
Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo)	-		9
In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità	-		10
Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno	-	x	11
Utilizzo di contatti:	O		
In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato	-		12
In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-		13
In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-	x	14
Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggararli ecc.- non vale Gàbor)	N		15
Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor)	N		16
Contatti bruciati o venduti:			
Brucia o vende uno e un solo contatto	N		17
Brucia o vende due o più contatti	N		18
Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7			
Non viola mai alcuna regola del decalogo di arthur	N		19
Viola una volta una delle tre regole principali	N		20
Viola più volte una delle tre regole principali	N		21
Viola più volte, più di una delle tre regole principali	N		22
Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest			
Esito dell'attraversamento			
Prova superata (da 0 in su)	N		23
Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3)	N		24
Prova fallita (-4)	N		25
Prova clamorosamente fallita (" -5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N		26
Arresto, fine avventura	N		27
Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)			
Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI	N		28
Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio	N		29
Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili	N		30
Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta	N		31
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		32
Due o tre veniali	N		33
Una grave e/o quattro o più veniali	N		34
Due gravi	N		35
Tre o più gravi	N		36
Finali	O		
Finale SIS	-		37
Finale Mossad	-		38
Finale CIA	-		39
Finale Stasi	-		40
Finale KGB / nessun finale	-	x	41
Qualità Tecnica (QT)	O		
QT 1	-		42
QT 2	-		43
QT 3	-		44
QT 4	-	x	45
QT 5	-		46
QT 6	-		47
QT 7	-		48
Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)	O		
EI 1	-		49
EI 2	-		50
EI 3	-		51
EI 4	-		52
EI 5	-	x	53

El 6	-		54
El 7	-		55
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)			
PO 1	-		56
PO 2	-		57
PO 3	-		58
PO 4	-		59
PO 5	-	x	60
PO 6	-		61
PO 7	-		62

Voce della QB del PG 2: Emily Brown		T	Segno	#
Caratteristiche proprie alla sola Emily				
Quando c'è bisogno di denaro, non propone né il proprio metodo né quello di Friedrich (***, si veda in fondo)				
Vende a Aaron Fischer informazioni (i contatti vanno conteggiati anche altrove!): si conta il PEGGIORE	N	x		1
Vende informazioni false o sui contatti				
Vende informazioni già compomesse (ex: Identità di Sixtus, indirizzo dell'HQ)	N			2
Vende informazioni poco sensibili (ex: Identità di Arthur, documenti reperiti nell'avventura)	N			3
Vende informazioni molto sensibili (ex: HQ SIS a Londra, vera identità di "C", Identità di un PG)	N			4
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)				
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	O			
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-	x		6
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-			7
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-			8
Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)				
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x		9
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-			10
Nessun utilizzo	-			11
Gestione dei contatti				
Affidabilità:				
Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo)	O			
In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità	-	x		13
Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno	-			14
Utilizzo di contatti:				
In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato	-	x		15
In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-			16
In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-			17
Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli ecc.- non vale Gàbor)	N	x		18
Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor)	N			19
Contatti bruciati o venduti:				
Bruca o vende uno e un solo contatto	N			20
Bruca o vende due o più contatti	N			21
Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7				
Non viola mai alcuna regola del decalogo di arthur	N			22
Viola una volta una delle tre regole principali	N			23
Viola più volte una delle tre regole principali	N			24
Viola più volte, più di una delle tre regole principali	N			25
Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest				
Esito dell'attraversamento				
Prova superata (da 0 in su)	N			26
Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3)	N			27
Prova fallita (-4)	N			28
Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N			29
Arresto, fine avventura	N			30
Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)				
Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI	N			31
Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio	N			32
Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili	N			33
Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta	N			34
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)				
Una singola veniale	N			35
Due o tre veniali	N			36
Una grave e/o quattro o più veniali	N			37
Due gravi	N			38
Tre o più gravi	N			39
Finali				
Finale SIS	O			
Finale Mossad	-			40
Finale CIA	-			41
Finale Stasi	-			42
Finale KGB / nessun finale	-	x		43

Qualità Tecnica (QT)	O		
QT 1	-		46
QT 2	-		47
QT 3	-	x	48
QT 4	-		49
QT 5	-		50
QT 6	-		51
QT 7	-		52
Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)	O		
EI 1	-		53
EI 2	-	x	54
EI 3	-		55
EI 4	-		56
EI 5	-		57
EI 6	-		58
EI 7	-		59
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)	O		
PO 1	-		60
PO 2	-	x	61
PO 3	-		62
PO 4	-		63
PO 5	-		64
PO 6	-		65
PO 7	-		66

Voce della QB del PG 3: Ferenc Madac	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Ferenc			
Giustificazione della perdita dei soldi (4*, si veda in fondo):	O		
--- in maniera completamente credibile: salvo Metagame nessun PG ha appiglio per dubitare	-	x	1
--- con una scusa che presenta alcune imperfezioni	-		2
--- prova a giustificarsi con una scusa non plausibile	-		3
--- pon prova nemmeno a giustificarsi	-		4
Rapporto con il settore francese:			
--- va nel settore francese senza alcuna remora prima dell'eventuale estinzione del debito	N	x	5
--- Prova ad utilizzare un contatto della mala ungherese prima dell'eventuale estinzione del debito	N		6
--- va volontariamente da Gabor prima dell'eventuale estinzione del debito e non per estinguerlo	N		7
Se trovano la bomba non intuisce che la bomba sotto la sua macchina è stata messa dalla Mala Ungherese	N		8
Se messo alle strette (prima della lettera di Arthur), non nasconde il proprio problema di gioco	N		9
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-	x	10
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-		11
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-		12
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-		13
Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)	O		
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x	14
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-		15
Nessun utilizzo	-		16
Gestione dei contatti			
Affidabilità:	O		
Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo)	-		17
In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità	-	x	18
Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno	-		19
Utilizzo di contatti:	O		
In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato	-		20
In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-	x	21
In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-		22
Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli ecc.- non vale Gàbor)	N		23
Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor)	N		24
Contatti bruciati o venduti:			
Brucia o vende uno e un solo contatto	N		25
Brucia o vende due o più contatti	N		26
Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7			
Non viola mai alcuna regola del decalogo di Arthur o viola una delle tre regole principali	N		27
Viola più volte una delle tre regole principali	N		28
Viola più volte, più di una delle tre regole principali	N		29
Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest			
Esito dell'attraversamento			
Prova superata (da 0 in su)	N		30
Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3)	N		31
Prova fallita (-4)	N		32
Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N		33

Arresto, fine avventura	N		34
Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)			
Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI	N		35
Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio	N		36
Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili	N		37
Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta	N		38
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		39
Due o tre veniali	N		40
Una grave e/o quattro o più veniali	N		41
Due gravi	N		42
Tre o più gravi	N		43
Finali	O		
Finale SIS	-		44
Finale Mossad	-		45
Finale CIA	-		46
Finale Stasi	-		47
Finale KGB / nessun finale	-	x	48
Qualità Tecnica (QT)	O		
QT 1	-	x	49
QT 2	-		50
QT 3	-		51
QT 4	-		52
QT 5	-		53
QT 6	-		54
QT 7	-		55
Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)	O		
EI 1	-		56
EI 2	-		57
EI 3	-	x	58
EI 4	-		59
EI 5	-		60
EI 6	-		61
EI 7	-		62
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)	O		
PO 1	-		63
PO 2	-		64
PO 3	-	x	65
PO 4	-		66
PO 5	-		67
PO 6	-		68
PO 7	-		69
PO 7	-		70

Voce della QB del PG 4: Friedrich Neumann	T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Friedrich			
Quando c'è bisogno di denaro, non propone né il proprio metodo né quello di Emily (***, si veda in fondo)	N	x	1
Raggiunge Berlino Est ma, nell'archivio Stasi o da Kruska, non cerca informazioni su Paolina Sobieski	N		2
Per far passare Xaver, chiede al master dove trovare un telefono sicuro nell'Est	N		3
Per far passare Xaver, chiede al master come procurarsi i documenti falsi in Berlino Est	N		4
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)			
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-		5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-		6
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-	x	7
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-		8
Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)			
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x	9
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-		10
Nessun utilizzo	-		11
Gestione dei contatti			
Affidabilità:			
Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo)	-		12
In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità	-	x	13
Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno	-		14
Utilizzo di contatti:			
In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato	-	x	15
In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-		16
In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-		17
Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli ecc.- non vale Gàbor)	N		18
Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor)	N		19
Contatti bruciati o venduti:			
Brucia o vende uno e un solo contatto	N		20
Brucia o vende due o più contatti	N		21
Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7			
Non viola mai alcuna regola del decalogo di arthur	N		22
Viola una volta una delle tre regole principali	N		23
Viola più volte una delle tre regole principali	N		24
Viola più volte, più di una delle tre regole principali	N		25
Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest			
Esito dell'attraversamento			
Prova superata (da 0 in su)	N		26
Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3)	N		27
Prova fallita (-4)	N		28
Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N		29
Arresto, fine avventura	N		30
Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)			
Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI	N		31
Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio	N		32
Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili	N		33
Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta	N		34
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)			
Una singola veniale	N		35
Due o tre veniali	N		36
Una grave e/o quattro o più veniali	N		37
Due gravi	N		38
Tre o più gravi	N		39
Finali			
Finale SIS	-		40
Finale Mossad	-		41
Finale CIA	-		42
Finale Stasi	-		43
Finale KGB / nessun finale	-	x	44
Qualità Tecnica (QT)			
QT 1	-		45
QT 2	-		46
QT 3	-	x	47
QT 4	-		48
QT 5	-		49
QT 6	-		50
QT 7	-		51
Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)			
EI 1	-		52
EI 2	-		53
EI 3	-		54

El 4	-		55
El 5	-		56
El 6	-	x	57
El 7	-		58
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)			O
PO 1	-		59
PO 2	-		60
PO 3	-		61
PO 4	-		62
PO 5	-	x	63
PO 6	-		64
PO 7	-		65

Voce della QB del PG 5: Joseph Call			T	Segno	#
Caratteristiche proprie al solo Joseph					
Rivela pubblicamente agli altri PG la propria appartenenza all'MI5 prima della lettera di Arthur (5*)	N				1
Se interrogato dagli altri PG, non giustifica in maniera credibile il segnale di disturbo	N				2
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)					
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-	x			3
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-				4
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-				5
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-				6
Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)					
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x			7
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-				8
Nessun utilizzo	-				9
Gestione dei contatti					
Affidabilità:					
Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo)	-	x			10
In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità	-				11
Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno	-				12
Utilizzo di contatti:					
In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato	-				13
In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-	x			14
In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato	-				15
Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli ecc.- non vale Gábor)	N	x			16
Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gábor)	N				17
Contatti bruciati o venduti:					
Brucia o vende uno e un solo contatto	N				18
Brucia o vende due o più contatti	N				19
Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7					
Non viola mai alcuna regola del decalogo di arthur	N				20
Viola una volta una delle tre regole principali	N				21
Viola più volte una delle tre regole principali	N				22
Viola più volte, più di una delle tre regole principali	N				23
Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest					
Esito dell'attraversamento					
Prova superata (da 0 in su)	N				24
Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3)	N				25
Prova fallita (-4)	N				26
Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N				27
Arresto, fine avventura	N				28
Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)					
Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI	N				29
Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio	N				30
Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili	N				31
Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta	N				32
Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)					
Una singola veniale	N				33
Due o tre veniali	N				34
Una grave e/o quattro o più veniali	N				35
Due gravi	N				36
Tre o più gravi	N				37
Finali					
Finale SIS	-				38
Finale Mossad	-				39
Finale CIA	-				40
Finale Stasi	-				41
Finale KGB / nessun finale	-	x			42
Qualità Tecnica (QT)					
QT 1	-				43

QT 2	-		44
QT 3	-		45
QT 4	-		46
QT 5	-	x	47
QT 6	-		48
QT 7	-		49
Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)			O
EI 1	-		50
EI 2	-		51
EI 3	-		52
EI 4	-		53
EI 5	-	x	54
EI 6	-		55
EI 7	-		56
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)			O
PO 1	-		57
PO 2	-		58
PO 3	-		59
PO 4	-		60
PO 5	-	x	61
PO 6	-		62
PO 7	-		63

*: usano qualche frasi in codice, fanno uso anche dei codename. La voce è sempre da considerare NEI LIMITI DEI BG -ex: Emily può scattare contro Ferenc senza essere penalizzata in questa voce

**::Non ha mai bisogno di utilizzare contatti propri o, in caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza solo contatti propri di affidabilità alta/maggiore

***: In questa voce con "metodo" si intende quello "canonico", suggerito nei BG: Emily può vendere informazioni a Aaron Fischer e Friedrich può fare passare l'ing. Xaver dall'Est all'Ovest

4*: questa voce si assegna indipendentemente da quanto gli altri giocatori sono bravi o meno a intuire la scusa o fanno *metagame* nel giustificare la scomparsa dei soldi

5*: E' possibile che a fronte di un William incapace di reggere il gruppo o che compia azioni sconsiderate, Rev scelga di rivelare la sua identità e prendere il comando della missione, in questo caso l'azione è coerente con il personaggio e non va penalizzata.

X - Finale Nazionale CGdR 2010 - Revelsh Blind Beholders - Chivasso (TO)

Avanzamento Atomico (AA)

Voce dell'AA	T	Segno	#
HQ & Rosenthal			
Si preoccupano di bonificare gli ambienti dell'HQ, ricercando cimici e simili:	O		
--- sì, ovunque: trovano tutte le cimici nel loro appartamento e in tutto il palazzo	-		1
--- sì, solo nel loro appartamento, ma lì le trovano tutte	-		2
--- sì, ma solo in alcune stanze o comunque in maniera parziale	-	x	3
--- no, non si preoccupano di bonificare gli ambienti	-		4
Tempistica di bonifica degli ambienti dell'HQ:	O		
--- subito	-	x	5
--- tardi o mai	-		6
Ricercano (invano) tracce di passaggi di altre persone nel loro HQ	P		7
Intuiscono che quanto successo nell'HQ è opera di Mr.X:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	8
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		9
Tempistica della precedente	O		
--- subito	-	x	10
--- tardi o mai	-		11
Trovano il/i cadaveri nella vasca da bagno	P	x	12
Scoprono segni di effrazione nelle porte e le legano ad un agente dalle abilità molto alte	P	x	13
Ottengono la Nota_Bobina:	O		
--- memorizzando la registrazione	-		14
--- perché ascoltano due volte la registrazione	-	x	15
--- mai	-		16
Si preoccupano del piantone Carl e ne trovano il cadavere	P	x	17
Scoprono che Carl e/o i cadaveri nella vasca da bagno sono morti per opera di professionisti	P	x	18
Trovano la bottiglia e capiscono che è avvelenata	P		19
Intuiscono l'esistenza di un doppio piano per uccidere Carl prima dell'allegato Cimitero:	O		
--- intuizione di gruppo	-		20
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		21
Automobile di Ferenc:	O		
--- si preoccupano di mettere in sicurezza l'auto e scoprono la bomba prima di metterla in moto	-		22
--- scoprono dell'esistenza della bomba dopo aver messo in moto l'auto	-	x	23
Intuiscono che la bomba non è legata a Mr. X:	O		
--- intuizione di gruppo	-		24
--- intuizione singola non supportata dal gruppo (tranne Ferenc)	-		25
Scoprono, in camera di Arthur, la scomparsa di tutti i suoi appunti	P		26
Rivelazione di info vitali alle cimici di Mr.X (posizione Plich, nomi significativi):			
--- rivelano reiteratamente (in più di un momento)	N		27
--- rivelano in un solo momento	N		28
Rivelano informazioni circa l'agente cecchino o l'agente barbone	N		29
Tentano di bere dalla bottiglia di whisky avvelenato	N		30
Sicurezza, Scontri a fuoco Luoghi & Buche sicure			
Cercano luoghi sicuri come base operativa:	O		
--- usando i loro appartamenti sicuri	-	x	31
--- usando dei luoghi qualunque al coperto e controllando se sono sicuri	-		32
--- all'aperto, in un luogo appartato	-		33
--- non si preoccupano di cercare luoghi sicuri come base operativa	-		34
Bonifica degli ambienti visitati (a parte HQ):	O		
--- si preoccupano di bonificare gli ambienti, sempre e subito	-	x	35
--- si preoccupano di bonificare alcuni ambienti che visitano	-		36
--- non si preoccupano di bonificare gli ambienti	-		37
Si preoccupano di quale sia la procedura standard e/o chiamano la casella vocale	P		38
Si preoccupano di gestire i Rendezvous, coordinandoli:	O		
--- sempre, in ogni occasione	-	x	39
--- si coordinano sempre eccetto una volta	-		40
--- reiterano l'errore	-		41
Commettono azioni illegali (si veda criminalometro):			
--- nessuna (0)	N		42
--- poche (da 1 a 4)	N		43
--- medie (da 5 a 9)	N		44
--- gravi (da 10 in su)	N		45
Scontri a fuoco (si conta il peggior risultato):			
--- finiscono eventuali scontri a fuoco illesi	N	x	46
--- finiscono scontri a fuoco con rapporto di forza tra 0 e -3	N		47
--- finiscono scontri a fuoco tra -4 e -7	N		48
--- finiscono scontri a fuoco con -8 o meno	N		49
Si spostano in modo accorto	O		

--- sempre, in ogni gruppo almeno un PG verifica sempre (vale anche come regola di default)	-	x	50
--- non sempre	-		51
--- non se ne preoccupano	-		52
Usano la casella vocale per ragioni diverse dalla sospensione della missione	N		53
Agenti di Mr.X			
Scoprono che il barbone è un agente	P		54
Scoprono dell'esistenza dell'agente cecchino	P	x	55
Scoprono almeno un agente di strada	P		56
Si liberano (uccidendoli o seminandoli) degli agenti di Mr.X:	O		
--- di tutti	-	x	57
--- di alcuni	-		58
--- non si liberano degli agenti di Mr.X	-		59
i PG premono il detonatore e fanno esplodere la bomba senza utilità e senza precauzioni	N		60
Il cecchino esplose (per azione dal barbone)	N		61
Il barbone viene ucciso (dal cecchino)	N		62
Recupero dei plichi			
Plico 1: agenda di Arthur			
Capiscono che il primo plico è l'agenda di Arthur data a Ferenc	P	x	63
Intuiscono che i nomi sull'agenda sono possibili identità di Mr.X:	O		
--- prima di ottenere gli altri plichi	-	x	64
--- prima di andare in Germania Est	-		65
--- a fine partita o mai	-		66
Plico 2: Marienkirche			
Trovano le lettere dietro le carte d'identità di Emily e Friedrich	O		
--- le cercano e le trovano volontariamente	-		67
--- le trovano dopo suggerimento dei master ma dopo aver ragionato sulle CI (troubleshooting)	-	x	68
--- i master glielie fanno notare senza averci mai ragionato sopra (DEM)	-		69
Anagramma e scritta "Cimitero Marienkirche":	O		
--- intuiscono che si tratta di un codice e lo risolvono, per esempio dandolo a William	-		70
--- intuiscono che si tratta di un codice ma non lo risolvono	-		71
--- non intuiscono che si tratta di un codice (troubleshooting)	-	x	72
Trovano la lista di nomi delle lapidi	P	x	73
Trovano la lapide giusta:	O		
--- risolvono autonomamente l'enigma "SIS"	-	x	74
--- cercano volontariamente codici negli epitaffi	-		75
--- trovano la soluzione poiché c'è William presente (troubleshooting)	-		76
--- la soluzione è fatta notare dai Master/scelgono un nome a caso/cercano in tutte le tombe	-		77
Recuperano il plico cimitero:	O		
--- in maniera oculata e senza destare sospetti	-	x	78
--- destando forti sospetti o con un'azione di forza	-		79
Plico 3: Liceo Lessing			
I PG si interrogano su dove ciascuno di loro si è incontrato la prima volta con Arthur:	O		
--- ciascun PG si interroga e William si interroga per i membri della RBB mancanti	-		80
--- alcuni PG si interrogano sul luogo di incontro e William cerca codici prima di avere tutti i luoghi	-	x	81
--- si interrogano solo sul luogo comune di incontro dei 7 membri della RBB assieme (HQ, luogo errato)	-		82
--- non si interrogano	-		83
Analizzano i nomi e capiscono che vanno ordinati:	O		
--- intuizione volontaria	-	x	84
--- soluzione data dai master	-		85
Cercano codici nei nomi ordinati correttamente:	O		
--- individuazione autonoma del codice prima lettera - seconda lettera - prima lettera...	-		86
--- intuizione volontaria	-		87
--- soluzione data dai master	-	x	88
Recuperano il plico Liceo:	O		
--- in maniera oculata e senza destare sospetti	-	x	89
--- destando forti sospetti o con un'azione di forza	-		90
Intuiscono che Arthur era interessato all'USB:ER:	O		
--- intuizione di gruppo	-		91
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		92
Tempistica di recupero dei plichi cimitero e liceo (agenda qua non conta):	O		
--- si preoccupano subito dopo aver ascoltato la bobina di recuperare entrambi i plichi	-	x	93
--- si preoccupano subito dopo aver ascoltato la bobina di recuperare uno solo plico	-		94
--- si preoccupano di recuperare i plichi tardi	-		95
--- non si preoccupano mai di recuperare i plichi (DEM)	-		96
Scoprono che Arthur era in qualche modo legato alla Biblioteca di Berlino	P	x	97
Lettera di Arthur			
Trovano la lettera di Arthur (si applica il migliore):	O		
--- applicando il codice al plico cimitero ed al plico dell'ambasciata USB:ER	-		98
--- DEM verso fine avventura	-	x	99
Applicano di nuovo il codice alla lettera di Arthur e trovano la buca sicura con i soldi (no su lettera DEM):	O		

--- senza aver ricevuto il DEM della lettera di Arthur	-		100
--- avendo ricevuto il DEM della lettera di Arthur	-		101
Tecnologia			
Trovano almeno un elemento di tecnologia russa (microspia, ricetrasmittente...)	P	x	102
Analizzano almeno un elemento di tecnologia russa (analisi da parte di chiunque)	P	x	103
Scoprono che gli oggetti sono prototipi russi con materiali di Berlino Ovest (analisi di Ferenc o William)	P	x	104
Intuiscono la mano comune dietro lo schema della bomba e gli oggetti trovati:	O		
--- prima di andare da Asar Kirkegar	-	x	105
--- dopo la conferma di Asar Kirkegar	-		106
Intuiscono che gli oggetti sono stati prodotti in Berlino Ovest:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	107
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		108
Scoprono che gli oggetti sono stati prodotti da Asar Kirkegar	P		109
Attraverso il DEM viene rivelato ai PG che solo Asar Kirkegar può avere a che fare con la tecnologia trovata	N		110
Money, money, money...			
Reperimento denaro:	O		
--- non hanno alcun problema nel reperimento di denaro	-		111
--- sono all'inizio bloccati ma poi riescono a recuperare almeno la quantità sufficiente	-	x	112
--- sono spesso bloccati per il reperimento del denaro o non fanno azioni importanti per questo motivo	-		113
Saldano il debito di Ferenc	P		114
Pista Nikanor & Cellula Stasi S2			
Scoprono l'esplosione dell'automobile del 6 ottobre (da contatti o dal giornale)	P	x	115
Intuiscono che l'esplosione dell'automobile è un diversivo:	O		
--- intuizione di gruppo	-		116
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		117
Scoprono dell'arresto dei fratelli Grätchen	P	x	118
Scoprono che il mandante di Nikanor è Kruska:	O		
--- in seguito a domande dei PG	-	x	119
--- detto "autonomamente" da Nikanor, anche se i PG non fanno la domanda corretta	-		120
Scoprono che Nikanor è stato nel bar Rosenthal	P		121
Assaltano la cellula S2 con le seguenti motivazioni:			
--- sanno che spionisticamente è un grande errore	N		122
--- non badano al fatto che spionisticamente è un grande errore	N	x	123
Franke, Winkler & Gruppo Kosher			
Scoprono dell'esistenza del gruppo Kosher	P		124
Scoprono che il gruppo kosher stato fondato il 4 gennaio 1941 (solo da archivio USBER o ambasciata d'Israele)	P		125
Intuiscono che Heinke Franke e Edmund Winkler sono stati uccisi da Mr.X:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	126
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		127
Intuiscono che Mr.X non trae profitto economico/politico dai delitti Franke/Winkler (non sono dei potenti):	O		
--- intuizione di gruppo	-		128
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		129
Scoprono che ulteriori info sul gruppo kosher possono essere trovate in Berlino Est in un archivio Stasi	P		130
Scoprono che Heinke Franke lavorava per il gruppo kosher	P		131
Scoprono che Edmund Winkler lavorava per il gruppo kosher	P		132
Scoprono che, prima di morire, Heinke Franke era un tranquillo pensionato che non commetteva illegalità	P		133
Scoprono che il gruppo era stato fondato da Adolf Eichmann	P		134
Scoprono che lo stato di Israele ha interesse nell'assassinio di Winkler	P		135
Scoprono l'esistenza della vedova Franke	P		136
Scoprono che uno dei sottoposti di Heinke Franke era geniale al punto da fuggire da Treblinka	P		137
Scoprono che l'identità di Kruska è Cristoph Pohl	O		
--- in seguito a domande dei PG	-	x	138
--- detto "autonomamente" da Nikanor, anche se i PG non fanno la domanda corretta	-		139
Raggiungono e interrogano Kruska con le seguenti motivazioni:			
--- sanno che spionisticamente è un grande errore	N		140
--- non badano al fatto che spionisticamente è un grande errore	N	x	141
Non chiedono a Conan Smith di aspettare a ufficializzare l'identità di Kruska	N	x	142
Storia di Mr.X			
Scoprono che Mr.X apparteneva al gruppo Kosher	P		143
Scoprono che Mr.X aveva nome in codice di "Kosher K6"	P		144
Scoprono che Mr.X si chiama Carl Bauer:	O		
--- dall'allegato sul gruppo Kosher nella sede della Stasi o dal dialogo con Kruska	-	x	145
--- autonomamente dagli allegati	-		146
--- per tentativi	-		147
Scoprono lo schema della fitta rete di contatti di Mr. X	P		148
Intuiscono che Mr. X si è finto morto e che ha ricominciato da zero con una nuova vita:	O		
--- intuizione di gruppo	-		149
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		150
Scoprono che Mr. X è ebreo	P	x	151

Intuiscono che Mr.X era anche un ebreo collaborazionista:	O		
--- prima del fascicolo Kosher o del dialogo con Kruska	-		152
--- dopo il fascicolo Kosher o il dialogo con Kruska	-		153
--- Mai	-		154
Intuiscono che Mr.X è stato a Varsavia:	O		
--- intuizione di gruppo	-		155
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		156
Intuiscono che Mr.X ha grandi capacità IMINT (dalle mappe ritrovate):	O		
--- intuizione di gruppo	-		157
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		158
Intuiscono che Mr.X ha grandi capacità di HUMINT Clandestina (trovano l'allegato nella 2ª buca sicura):	O		
--- intuizione di gruppo	-		159
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		160
Intuiscono che Mr.X ha grandi capacità OSINT (ossia trovano il messaggio del KGB nel giornale del giorno):	O		
--- intuizione di gruppo	-		161
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		162
Intuiscono che Mr.X ha sempre un piano A ed un piano B:	O		
--- intuizione di gruppo	-		163
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		164
Attraversamento del Muro e Berlino Est			
Attraversano il muro e finiscono a Berlino Est	P	x	165
Girano di notte senza i documenti necessari	N		166
Non si preoccupano di lasciare in Berlino Ovest armi e documenti compromettenti prima d'attraversare	N	x	167
Permettono a Kruska di dare l'allarme (es. lasciandolo vivo e libero dopo che l'hanno visitato)	N	x	168
Attirano l'attenzione in Berlino Est con atti palesi	N		169
Ritorno in Berlino Ovest			
Ritornano a Berlino Ovest (non segnare se con DEM)	P		170
Cercano il nome "Carl Bauer" nell'agenda di Arthur	P		171
Vanno tutti all'albergo Bruxelles:	O		
--- perché intuiscono che Mr.X non può che trovarsi all'albergo	-		172
--- per fortuna	-		173
Vanno separati all'albergo Bruxelles e alla casa:	O		
--- sincronizzati	-		174
--- non sincronizzati	-		175
Capiscono qual è la stanza di Mr. X (grazie alla sua grafia)	P		176
Preparano un piano d'assalto che includa la supervisione delle 3 uscite	P		177
Eliminano/Permettono il suicidio di Mr.X	P		178
i PG Ottengono la procedura per liberare i propri familiari	P		179
Colloquio con Gabor			
Minacciano Gabor Vaszary	N		180
I PG, a colloquio con Gabor assieme a Ferenc, non dicono le frasi che darebbero tempo a Ferenc	N		181
Altre penalità			
Numero di PG morti o arrestati (prima dei finali):			
4 o 5	N		182
3	N		183
2	N		184
1	N		185
Contromosse di Mr.X (Si marchino anche più voci)			
Muore la vedova Franke	N		186
C'è un agente di Mr.X che tenta di recuperare il fascicolo Kosher negli archivi Stasi	N		187
Muore Ismail Abraham	N		188
Cedono al ricatto di Mr. X (non conteggiare se avviene dopo DEM a 5-10 min dalla fine)	N		189
I PG si dimenticano di restituire a Walter Benjam (non vale se finisce il tempo prima di averne la possibilità):			
--- solo le pistole	N		190
--- anche il silenziatore	N		191