

| NOME SQUADRA | | | | | | | | |
|--|-------------|---|---|----------|--|-------------|------|----------|
| | | | | | INT1 | PART1 | INT2 | PART2 |
| FABIAN | | | | | | | | |
| HELVIA | | | | | | | | |
| OSKAR | | | | | | | | |
| OLYNTBUS | | | | | | | | |
| PUNTEGGIO PRIMA PARTE | | | | | MASTER PRIMA PARTE | | | |
| | | | | | MASTER SECONDA PARTE | | | |
| | R | T | V | | R | T | V | |
| L'uscita dalle catacombe | 720 | | | 0 | Riscoprire gli ultimi momenti di vita | 225 | | 0 |
| Capiscono che la moneta è la componente di un incantesimo | 75 | P | | | Si sforzano da soli per capire prima di incontrare Marthia | 125 | L | |
| Si ingegnano per scavare | 100 | M | | | Si sforzano dopo aver parlato con Marthia | 100 | L | |
| Quantità di informazioni scambiate / GDR con Hector | 300 | L | | | Helvia continua a pregare | 280 | | 0 |
| Cercano di risparmiare ossigeno | 50 | M | | | Come si pone sulla questione travestimento: | | O | |
| Helvia porta rispetto verso il cadavere di Hector | 100 | P | | | Copre le insegne dell'Unico senza fiatare | -100 | | |
| Trovano subito il passaggio segreto | 30 | P | | | Copre le insegne dell'Unico con qualche rimostranza | 0 | | |
| Seguono subito le indicaz. di Hector sulla direzione di scavo | 65 | P | | | Copre le insegne dell'Unico mai o dopo forte insistenza | 100 | | |
| Provano a farsi sentire dai paladini dopo che Hector li blocca | -100 | P | | | Helvia continua ad avere una fede ferrea nell'Unico | 100 | L | |
| GDR per scoprire di essere non-morti | 650 | | | 0 | Va in un tempio con il solo scopo di pregare | 80 | P | |
| I giocatori scoprono di essere non morti (alla consegna schede): | | O | | | Interagire/Nascondersi | 800 | | 0 |
| Immediatamente dopo il risveglio | 410 | | | | Per truccarsi | | O | |
| Dopo mezz'ora, quando manca l'aria | 250 | | | | Comprano dei trucchi / profumi nuovi | 150 | | |
| Dopo qualche ora, scavando | 125 | | | | Utilizzano i trucchi di Marthia od Alassa | 50 | | |
| Dopo aver scavato il tunnel, ferendosi | 75 | | | | Non usano trucchi | -100 | | |
| Guardandosi in faccia nella catapecchia | 50 | | | | Mandano qualcuno a comprare la prima serie di trucchi | 100 | P | |
| Dopo aver letto il diario | 25 | | | | Si ricordano di rinnovare i trucchi periodicamente | 100 | M | |
| Il master lo dice esplicitamente | 0 | | | | Si fanno aiutare nel truccarsi | 50 | P | |
| GDR quando scoprono di essere non morti (Fabian) | 60 | L | | | Non vanno dove è più probabile essere scoperti | 150 | L | |
| GDR quando scoprono di essere non morti (Helvia) | 60 | L | | | Fabian fa uso continuo degli incantesimi per camuffarsi | 50 | M | |
| GDR quando scoprono di essere non morti (Olynthus) | 60 | L | | | Cercano di alterare i tratti somatici per sembrare altre persone | 100 | L | |
| GDR quando scoprono di essere non morti (Oskar) | 60 | L | | | Evitano di attirare l'attenzione | 100 | M | |
| Investigazione verso Hector | 500 | | | 0 | Verso Germanicus | 2800 | | 0 |
| Capiscono che Hector è un ex-sacerdote dell'Unico | 60 | P | | | Trovano il modo di non venire perquisiti | 100 | P | |
| Capiscono che il medaglione è obsoleto di 15 anni | 120 | P | | | 1 - Bruciano Biblioteca (X2,7) | 2700 | | 0 |
| Scoprono il vero proprietario della catapecchia | 100 | P | | | Hanno l'idea | 400 | P | |
| Scoprono l'atto di morte di Hector | 120 | P | | | Come generano l'incendio | | O | |
| Scoprono l'atto di morte del boia di Hector | 100 | P | | | Simulano un incendio con illusioni | 200 | | |
| Info tratte dal diario (anche a posteriori), capiscono che: | 1350 | | | 0 | Bruciano i libri da macero | 100 | | |
| Per sbloccare la situazione devono passare da Germanicus | 250 | M | | | Bruciano indistintamente i volumi | 0 | | |
| Olynthus si interroga su Germanicus | 50 | P | | | Avvicinano Germanicus con cautela | 75 | L | |
| A Zevius c'è una possibilità di ritornare umani | 150 | P | | | Gli chiedono di parlare in privato con calma | 25 | P | |
| Olynthus si interroga su Zevius | 50 | P | | | Realizzazione del piano | 200 | L | |
| Il segreto per salvare la città si trova negli archivi segreti | 150 | P | | | Olynthus si oppone al rogo: | | O | |
| Qualcuno si interroga sugli archivi segreti | 50 | P | | | Con fermissima insistenza/sfiorando la violenza | 100 | | |
| Hector li ha fatti diventare non-morti | 50 | P | | | Con poca decisione | 0 | | |
| Sono non-morti perché solo loro possono salvare la città | 100 | P | | | Affatto | -100 | | |
| L'attacco alla città non è stato mandato dall'Unico | 50 | P | | | 2 - Chiedono udienza (X2) | 2000 | | 0 |
| Il Pardo/CCNDEN è stato un importante sacerdote | 100 | P | | | Hanno l'idea | 300 | P | |
| Intuiscono che Pardo/CCNDEN è colui che minaccia la città | 100 | P | | | Otengono la lista dei nomi: | | O | |
| Recuperano la parte malandata del diario | 100 | P | | | Con l'astuzia/inganno verso Goudelos | 300 | | |
| Legano (in biblio) il terremoto a qualcosa di 500 anni fa | 150 | P | | | Corrompendo Goudelos | 250 | | |
| Investigazione verso Germanicus | 500 | | | 0 | Minacciando Goudelos | 100 | | |
| E' uno dei sette saggi | 25 | P | | | Come ottengono il permesso: | | O | |
| E' l'assessore alla letteratura di Clavasium | 25 | P | | | Da uno volenteroso (Philippos, Demetra pagando, Politus) | 300 | | |
| Germanicus ed Hector erano grandissimi amici | 50 | P | | | Fanno una copia permettendo agli altri di partecipare | 200 | | |
| E' grandissimo amico di Lucius | 50 | P | | | Lo rubano a Crassus | 100 | | |
| Quindici anni fa ha tradito Hector | 100 | L | | | Lo rubano a qualcun altro | -100 | | |
| Concede udienze al popolo | 100 | P | | | Vanno alle udienze disarmati | 50 | P | |
| Negli ultimi anni è uscito solo per visitare la biblioteca | 150 | P | | | Chiedono a Germanicus di parlare in privato | 50 | P | |
| Scoprono della Mancanza degli oggetti | 225 | | | 0 | 3 - Corrompono Adamus (X1,5) | 1500 | | 0 |
| Fabian si accorge della mancanza del Sitar: | | O | | | Vengono a sapere dei problemi di Adamus | 100 | P | |
| Prima di cominciare a giocare | 125 | | | | Hanno l'idea per il nascondiglio | 300 | P | |
| Nelle catacombe | 50 | | | | Si procurano la mappa del palazzo | 100 | P | |
| Fuori dalle catacombe | 0 | | | | Si procurano la maggior parte del cibo | | O | |
| Mai/Arrivando a casa | -125 | | | | Comprandolo da Revana | 300 | | |
| Olynthus si accorge della mancanza del libro di incantesimi | 50 | P | | | Rubandolo | 0 | | |
| Oskar si accorge della mancanza degli oggetti da scasso | 25 | P | | | Altri modi di ottenere piccole quantità di cibo (es.: Alassa) | 100 | L | |
| Oskar si accorge della mancanza del libro di incantesimi | 25 | P | | | Arrivano da Germanicus senza attirare troppo l'attenzione | 100 | L | |
| Casa / GDR Marthia | 700 | | | 0 | 4 - Falsificano ordini per entrare (X1,4) | 1400 | | 0 |
| Vanno a recuperare gli oggetti | 75 | P | | | Hanno l'idea | 350 | P | |
| Helvia chiede di vedere la lettera di encomio | 50 | P | | | Scrivono buone motivazioni negli ordini | 200 | M | |
| Appena fuori dalle catacombe vanno subito da Marthia | 175 | P | | | Dialogo di Helvia con le guardie alle porte | 100 | L | |
| Dialoghi di Fabian con Marthia | 100 | L | | | Helvia arriva da Germanicus senza attirare troppo l'attenzione | 50 | L | |
| Dialoghi di Helvia con Marthia | 100 | L | | | Si procurano la mappa del palazzo | 50 | P | |
| Dialoghi di Olynthus con Marthia | 100 | L | | | Helvia chiede di far entrare i PG prima di iniziare la discuss. | 250 | M | |
| Dialoghi di Oskar con Marthia | 100 | L | | | Qualcuno accompagna Helvia | -100 | P | |
| Non vanno da Marthia | -500 | P | | | | | | |
| GDR Alassa | 350 | | | 0 | | | | |
| Le rivelano di essere non morti | 150 | P | | | | | | |
| Dialoghi di Fabian con Alassa | 100 | L | | | | | | |
| Dialoghi di Oskar con Alassa | 100 | L | | | | | | |

P=zero o punteggio pieno; M=zero, metà o punteggio pieno; L=da zero a punteggio pieno; O=una tra le opzioni proposte; per indicare punteggio pieno o una opzione è sufficiente un segno X, per indicare metà un segno /; I voti di partecipazione ed interpretazione vanno da zero a dieci con scarti di un quarto di punto

| | R | T | V | | R | T | V |
|---|-------------|----------|---|---|-------|---|----------|
| 5 - Si infiltrano attraverso le cucine (X1) | 1000 | 0 | | Malus vari | | | 0 |
| Planificano bene l'azione | 100 | L | | Furti o azioni contro la morale (se Helvia o Olynthus lo sanno) | -500 | L | |
| Entrano agevolmente dentro il carretto | 100 | M | | Ferimenti di innocenti (per ogni persona, MAX 10) | -50 | P | |
| Si procurano la mappa del palazzo | 200 | P | | Uccisioni di Innocenti (per ogni persona, MAX 10) | -100 | P | |
| Tempistica nell'uscire dal carretto | 100 | M | | Attirano l'attenzione gratuitamente | -200 | L | |
| Arrivano da Germanicus senza attirare troppo l'attenzione | 500 | L | | Si fanno arrestare (per errori) | -300 | P | |
| 6 - Assalti nascosti (X0,8) | 800 | 0 | | Provano ad uscire dalle mura | -100 | P | |
| Si procurano la mappa del palazzo | 300 | P | | La prima parte viene troncata per mancanza di tempo | 0 | P | |
| Arrivano da Germanicus senza attirare troppo l'attenzione | 300 | L | | Si fanno uccidere (per ogni PG morto) | -250 | P | |
| Non perdono tempo dentro il palazzo | 200 | M | | Aiuti del Master | -1000 | L | |
| Si travestono in modo appropriato | 200 | L | | Azioni varie non contemplate nel rooster (MAX 1000 punti totali) | | | 0 |
| Vengono individuati | -300 | P | | | | P | |
| 7 - Assalti frontali (x0,5) | 500 | 0 | | | | P | |
| Si procurano la mappa del palazzo | 300 | P | | | | P | |
| Combattono con strategia | 400 | L | | | | P | |
| Non perdono tempo dentro il palazzo | 150 | M | | | | P | |
| Non uccidono innocenti | 150 | P | | | | P | |
| Faccia a faccia con Germanicus | 900 | 0 | | | | P | |
| Non mostrano di essere non-morti prima di renderlo amico | 150 | P | | | | P | |
| Fanno leva sul senso di colpa di Germanicus verso Hector | 50 | L | | | | P | |
| Mostrano il diario di Hector | 50 | P | | | | P | |
| Mostrano il certificato di morte del boia di Hector | 100 | P | | | | P | |
| Tirano fuori il carattere facendogli capire la sua importanza | 200 | M | | | | P | |
| Riescono a convincerlo ad aiutarli incondizionatamente | 250 | M | | | | P | |
| Dicono che può andare lui a cercare negli archivi | 100 | P | | | | P | |
| Minacciano Germanicus | -200 | L | | | | P | |

PUNTEGGIO SECONDA PARTE

| | R | T | V | | R | T | V |
|---|-------------|----------|---|---|-------------|---|----------|
| La bolla negli archivi segreti | 2000 | 0 | | L'arresto di Germanicus | 300 | | 0 |
| Si fanno aiutare nella ricerca da Lucius | 200 | P | | Non provano a salvarlo | 200 | P | |
| Utilizzano il canale di ricerca "Chiesa" | 400 | P | | Riescono a distruggere CCNDEN prima dell'esecuzione | 100 | P | |
| Utilizzano il canale di ricerca "500 anni fa" | 400 | P | | Helvia e la fede | 500 | | 0 |
| Cercano qualcosa di strano negli archivi | 200 | P | | Continua ad essere fedele | 150 | P | |
| Capiscono che la maledizione non si riferisce al casato | 400 | P | | Riacquisisce i poteri | 350 | P | |
| Capiscono che CCNDEN ha un rifugio prima di entrarci | 100 | P | | Convocano il Consiglio dei saggi | 2000 | | 0 |
| Capiscono che CCNDEN era sommo sacerdote prima di vedere il muro | 150 | P | | Hanno l'idea di convocare il consiglio | 400 | P | |
| Capiscono che CCNDEN era non morto | 150 | P | | Convincono Germanicus a convocarlo | 400 | P | |
| Racimolare indizi fino al laboratorio | 1500 | 0 | | Attendono all'esterno all'inizio del consiglio | 50 | P | |
| Capiscono che il simbolo dell'araldo è il Pardo | 350 | P | | Posizionano le guardie in maniera tattica | 100 | L | |
| Guardano il muro del tempio: | | O | | Non fanno pesare la storia di Hector | 50 | P | |
| <i>Perché sanno che ci sono i blasoni araldici</i> | 350 | | | Bravura nell'esporre le proprie argomentazioni | 200 | L | |
| <i>Perché cercavano una lista dei sommi sacerdoti</i> | 300 | | | Esito del Consiglio | | O | |
| <i>CCNDEN era sommo sacerdote e quindi legato alla Chiesa</i> | 150 | | | <i>Lo convincono</i> | 800 | | |
| <i>Per mero caso</i> | 0 | | | <i>Non lo convincono</i> | -200 | | |
| Non perdono tempo in biblioteca cercando info su CCNDEN | 300 | P | | Salvano il libro per tornare in vita | 3000 | | 0 |
| Non cancellano il simbolo dei Coriolanii nel Duomo | 150 | P | | Capiscono il contenuto del libro per tornare in vita | 500 | P | |
| Trovano rapidamente la magione dei Coriolanii dopo aver trovato il nome | 150 | M | | Capiscono il modo per aggirare la maledizione | 1000 | P | |
| Trovano una buona scusa per entrare nella casa dei coniugi | 100 | L | | Modo di salvare il libro | | O | |
| Danno un'occhiata alla casa prima di cercare il laboratorio | 100 | P | | <i>Lo sporgono dalle mura quando è l'ultimo simbolo</i> | 1500 | | |
| Combattimento nel laboratorio | 1500 | 0 | | <i>Viene protetto da una sortita dei paladini</i> | 1500 | | |
| Utilizzano i due round per preparativi/ trovare vantaggi tattici | 150 | M | | <i>Lo proteggono, lo buttano fuori e lo recuperano prima di 15'</i> | 1000 | | |
| Helvia utilizza l'attacco poderoso in maniera massiccia | 100 | M | | <i>Lo proteggono, lo buttano fuori e lo recuperano dopo 15'</i> | 0 | | |
| Evitano di esporre Olynthus e Fabian | 100 | M | | <i>Lo buttano senza proteggerlo</i> | 0 | | |
| Fabian non combatte corpo a corpo | 100 | P | | Malus vari | | | 0 |
| Tentano di ostacolare l'artigliatore runico | 50 | P | | Ferimenti di innocenti (per ogni persona, MAX 10) | -50 | P | |
| Finiscono il combattimento (a partire dal 3° round) | | O | | Uccisioni di Innocenti (per ogni persona, MAX 10) | -100 | P | |
| <i>Al più 5 minuti e 6 round</i> | 1000 | | | Si fanno uccidere (per ogni PG morto) | -250 | P | |
| <i>Al più 10 minuti e 9 round</i> | 800 | | | Aiuti del Master (Compreso aiuto Germanicus) | -1000 | L | |
| <i>Al più 20 minuti e 15 round</i> | 300 | | | Finiscono l'avventura distruggendo CCNDEN entro: | | O | |
| <i>Al più 30 minuti e 20 round</i> | 150 | | | <i>Prima dello scadere dell'ultimatum</i> | 0 | | |
| <i>Più dei tempi (o dei round) precedenti</i> | 0 | | | <i>Finiscono entro 2 ore dallo scadere dell'ultimatum</i> | -200 | | |
| Il laboratorio | 500 | 0 | | <i>Finiscono entro 3 ore dallo scadere dell'ultimatum</i> | -350 | | |
| Bravura nel trovare la chiave | 200 | L | | <i>Finiscono entro 4 ore dallo scadere dell'ultimatum</i> | -500 | | |
| Bravura nell'utilizzare la chiave | 200 | L | | Azioni varie non contemplate nel rooster (MAX 1000 punti totali) | | | 0 |
| GDR di Olynthus nel vedere i libri nel laboratorio | 100 | L | | | | P | |
| Eliminazione dei simboli | 3500 | 0 | | | | P | |
| Capiscono che quello nel laboratorio è il simbolo di CCNDEN | 500 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città il tappeto | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città il simbolo in legno | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città il coperchio della bara | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città provette ed alambicchi | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città copertina del registro reagenti | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono 2 mosaici sui muri | 50 | M | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città la terza pagina del libro mastro | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono/buttano fuori città il libro per tornare in vita | 50 | P | | | | P | |
| Distruggono tutta la biblioteca di CCNDEN per sicurezza | 50 | P | | | | P | |
| Capiscono i riferimenti ai simboli degli edifici nel libro mastro | 550 | M | | | | P | |
| Individuano il simbolo della mappa | 1250 | P | | | | P | |
| Distruggono il simbolo della mappa | 750 | P | | | | P | |
| L'assalto alla santabarbara e gli esplosivi | 200 | 0 | | | | P | |
| Non perdono tempo | 50 | L | | | | P | |
| Strategia nel superare i paladini | 100 | L | | | | P | |
| Usano cautela nel posizionare l'inferno nero | 50 | P | | | | P | |
| Il Consiglio approva l'utilizzo dell'inferno nero | 200 | P | | | | P | |