

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Guastafeste"

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: **Tam** Comaster: **Pardo**
 Utilizzo delle soglie minime e massime: Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Guastafeste

	ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	
PG 1: Thاون di Revel	1DAP0020578	Pozzoni	Daniele	si	Turno: 21/11/10 Mattina MR: 1 Giocatori: 5 Provenienza: Milano
PG 2: Gabotto	1FRT1180777	Tino	Francesco	si	
PG 3: Ratti	1PAGA011075	Gatelli	Paolo	si	
PG 4: Lombroso	1MAMA080176	Martinetti	Mauro	si	
PG 5: Palladino	1ILMA290581	Marelli	Ilaria	si	

Valutazione standard del personaggio (VSP)

	CR	PU	PT	SD	CC	CS	RT	NP	QT	EI	IO	Tot. VSP
PG1:	1	1	1	4	6	4	4	1	/	/	/	35,97
PG2:	1	1	1	2	3	2	2	1	/	/	/	63,93
PG3:	1	1	1	3	4	3	3	1	/	/	/	59,72
PG4:	1	1	1	4	6	4	4	1	/	/	/	32,47
PG5:	1	1	1	1	2	2	1	1	/	/	/	74,50

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	14,72	73,60	36,09
PG2:	8,95	75,60	82,49
PG3:	16,62	76,00	72,58
PG4:	21,80	85,60	16,72
PG5:	33,87	74,50	100,00

	#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.	Calcolo della VPG:	% VSP	% QB	VSP "utile"	QB "utile"	VPG
PG1:	63,20	24,10	93,20	56,58	Calcolo della VPG:	80,00	20,00	28,87	11,32	40,19
PG2:	100,00	24,10	100,00	100,00		80,00	20,00	65,99	20,00	85,99
PG3:	73,95	25,00	100,00	65,27		85,00	15,00	61,69	9,79	71,48
PG4:	66,60	39,80	100,00	44,52		80,00	20,00	13,37	8,90	22,28
PG5:	88,95	57,18	100,00	74,20		85,00	15,00	85,00	11,13	96,13

VPG media **54,99**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **68,83** ; Soglia INF: **37,04** Soglia SUP: **73,91** -> AA riscalato: **86,23**

Punteggio di squadra totale

% VPG media **60,00** % AA **40,00** : VPG media "utile" **32,99** + AA "utile" **34,49** + 100 = **167,48**

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	76,00	19,00	5,00	27,43	10,75	4,31	+ 100	=	142,49 Punteggio PG1
PG2:	76,00	19,00	5,00	62,69	19,00	4,31	+ 100	=	186,00 Punteggio PG2
PG3:	80,75	14,25	5,00	58,61	9,30	4,31	+ 100	=	172,22 Punteggio PG3
PG4:	76,00	19,00	5,00	12,70	8,46	4,31	+ 100	=	125,47 Punteggio PG4
PG5:	80,75	14,25	5,00	80,75	10,57	4,31	+ 100	=	195,63 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	-		1
--- Qualche rivelazione leggera	-	X	2
--- Qualche rivelazione pesante	-		3
Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)	O		
--- Immedesimazione perfetta	-	X	4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-		7
Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)	O		
--- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG	-		8
--- Qualche discrepanza	-	X	9
--- Discrepanze frequenti	-		10
--- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta	-		11
Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore	O		
--- Reazione coerente con quella di una persona normale	-	X	12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-		14
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	-	X	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	-		18
--- Utilizzo sporadico o senza ottimizzare le capacità di ciascuno	-		19
--- Mancato utilizzo	-	X	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	-	X	4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-		7
Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)	O		
--- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG	-	X	8
--- Qualche discrepanza	-		9
--- Discrepanze frequenti	-		10
--- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta	-		11
Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore	O		
--- Reazione coerente con quella di una persona normale	-	X	12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-		14
Si preoccupa di approfondire ciò che è legato al nero servitore in Biblioteca Reale	O		
--- Appena possibile	-	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	-	X	18
--- Con un certo ritardo	-		19
--- Mai	-		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	-		1
--- Qualche rivelazione leggera	-		2
--- Qualche rivelazione pesante	-	X	3
Coerenza con l'ambientazione (comportarsi come un PG del '900)	O		
--- Immedesimazione perfetta	-	X	4

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

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	-	X	4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-		7
Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)	O		
--- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG	-		8
--- Qualche discrepanza	-		9
--- Discrepanze frequenti	-	X	10
--- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta	-		11
Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore	O		
--- Reazione coerente con quella di una persona normale	-	X	12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-		14
Si preoccupa di effettuare l'autopsia sul cadavere a Palazzo Reale	O		
Appena possibile	-	X	15
Con un certo ritardo	-		16
Mai	-		17
Approccio positivista dell'occulto	O		
Sempre e con regolarità	-		18
Ogni tanto	-		19
Mai	-	X	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	-	X	4
--- Qualche discrepanza	-		5
--- Discrepanze frequenti	-		6
--- Nessun tentativo di essere coerenti con l'ambientazione	-		7
Coerenza con la propria spinta ad investigare (si veda scheda)	O		
--- Coerenza totale. La spinta viene sempre soddisfatta dal PG	-		8
--- Qualche discrepanza	-	X	9
--- Discrepanze frequenti	-		10
--- Nessun tentativo di essere coerenti con la propria spinta	-		11
Reazione all'ignoto e ai misteri inspiegabili che incutono timore	O		
--- Reazione coerente con quella di una persona normale	-	X	12
--- Qualche tentennamento (ex: alcune azioni o pensieri troppo spavaldi non giustificati in gioco)	-		13
--- Molti tentennamenti / nessun tentativo di essere coerenti	-		14

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

Voce dell'AA	T	Segno	#
Palazzo reale			
Capiscono che Buschetti (il malintenzionato) non era venuto a palazzo reale per assassinare il re	P		1
Scoprono che Buschetti è entrato dal secondo piano	O		
--- Per intuizione / apposita domanda a De Stefani	-	X	2
--- De Stefani lo rivela direttamente / mai	-		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	X	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		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	\	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	\	15
Intuiscono che Buschetti apparteneva all'Ordine Mauriziano (*)	M	X	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	X	24
Intuiscono che non è normale che Cordero venga portato all'Umberto I (*)	M	\	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	X	29
Intuiscono che è stato usato per l'incursione mauriziana in Palazzo Reale (*)	M	X	30
Scoprono le modalità per ricaricarlo	O		
--- Tramite l'arcivescovo Richelmy	-	X	31
--- Per tentativi, dal testo reperito in biblioteca	-		32
Scoprono il legame tra il Campanello e la Legione Tebea	P	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		40
Intuiscono che l'olio è stato usato per l'incursione mauriziana in Palazzo Reale (*)	M	X	41
Realizzano che l'olio è legato all'Ordine Mauriziano	P	X	42
Scoprono che l'oliera è normalmente conservata nel Torinese ed è stato recentemente spostato	P		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		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		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	\	62
Intuiscono (non per bieco metagame) l'importanza della Mole Antonelliana (*)	M		63
Intuiscono l'importanza del Monumento a Vittorio Emanuele II (*)	M	X	64
Intuiscono che a Superga i Savoia Neri tramandano i segreti per i propri successori (*)	M	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		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		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	-		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		93
Intuiscono che le persone sono morte per difendere la porta che sa sulla cappella (*)	M	X	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		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	X	104
Intuiscono che lo Shoggoth è stato evocato qua (*)	M	X	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	X	111
Intuiscono che il bozzolo dato a Trinkert conteneva lo Shoggoth (*)	M	X	112
Intuiscono che Trinkert è il medico curante dell'Anticristo	M	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		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	X	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