

Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "GDG-F³"

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

Generalità della squadra GDG-F³

| | ID giocatore | Cognome | Nome | Franch. | |
|-------------------------|--------------|----------|---------|---------|--|
| PG 1: William Straw | 1sibo240983 | Borla | Silvio | si | Turno: Sabato MR: 1 Giocatori: 4 Provenienza: Torino |
| PG 2: Emily Brown | 1clbu251182 | Buran | Claudio | si | |
| PG 3: Ferenc Madac | 1lumu140682 | Mulè | Luca | si | |
| PG 4: Friedrich Neumann | 1taci230882 | Cividini | Tamara | si | |
| PG 5: Joseph Call | | | | | |

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 | 5 | 1 | / | / | / | -> 26,84 |
| PG2: | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | / | / | / | -> 55,79 |
| PG3: | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 4 | 1 | / | / | / | -> 43,16 |
| PG4: | 1 | 1 | 1 | 4 | 7 | 4 | 5 | 1 | / | / | / | -> 24,21 |
| PG5: | | | | | | | | | | | | -> |

| | Soglia INF | Soglia SUP | VSP riscal. |
|------|------------|------------|-------------|
| PG1: | 25,00 | 75,00 | -> 3,69 |
| PG2: | 20,00 | 80,00 | -> 59,65 |
| PG3: | 15,00 | 70,00 | -> 51,20 |
| PG4: | 20,00 | 75,00 | -> 7,66 |
| 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 | 21,05 | 14,73 | 10,52 | 6,31 | 2,10 | 1,05 | 0,00 | #8 | #9 |
| 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: | 43,76 | 10,00 | 65,00 | 61,39 | 53,52 | 46,48 | -> 1,97 | + 28,53 | = 30,51 |
| PG2: | 39,80 | 10,00 | 75,00 | 45,84 | 56,72 | 43,28 | -> 33,83 | + 19,84 | = 53,67 |
| PG3: | 10,06 | 10,00 | 80,00 | 0,09 | 50,00 | 50,00 | -> 25,60 | + 0,04 | = 25,64 |
| PG4: | 25,30 | 10,00 | 75,00 | 23,54 | 59,38 | 40,62 | -> 4,55 | + 9,56 | = 14,11 |
| PG5: | | | | | | | -> | + = | |

VPG media 30,98

Avanzamento Atomico (AA)

AA: 56,09 ; Soglia INF: 30,00 Soglia SUP: 65,00 -> AA riscalato: 74,55

Punteggio di squadra totale

| | | | | | | | | | |
|-------------|-------|---|-------------------|---|------------|---|-----|---|---------------|
| % VPG media | % AA | : | VPG media "utile" | + | AA "utile" | + | 100 | = | Punt. Squadra |
| 60,00 | 40,00 | | 18,59 | | 29,82 | | | | 148,41 |

Punteggio di ogni singolo giocatore

| | % VSP | % QB | % AA | : | VSP "utile" | + | QB "utile" | + | AA "utile" | + | 100 | = | | |
|------|-------|-------|------|---|-------------|---|------------|---|------------|---|-----|---|--------|---------------|
| PG1: | 52,18 | 45,32 | 2,50 | : | 1,93 | + | 27,82 | + | 1,86 | + | 100 | = | 131,61 | Punteggio PG1 |
| PG2: | 55,30 | 42,20 | 2,50 | : | 32,99 | + | 19,34 | + | 1,86 | + | 100 | = | 154,20 | Punteggio PG2 |
| PG3: | 48,75 | 48,75 | 2,50 | : | 24,96 | + | 0,04 | + | 1,86 | + | 100 | = | 126,87 | Punteggio PG3 |
| PG4: | 57,90 | 39,60 | 2,50 | : | 4,43 | + | 9,32 | + | 1,86 | + | 100 | = | 115,62 | 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>

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 | - | x | 1 |
| --- sì, solo nel loro appartamento, ma lì le trovano tutte | - | | 2 |
| --- sì, ma solo in alcune stanze o comunque in maniera parziale | - | | 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 | | 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 | x | 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 | x | 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 | - | | 31 |
| --- usando dei luoghi qualunque al coperto e controllando se sono sicuri | - | x | 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 | - | | 35 |
| --- si preoccupano di bonificare alcuni ambienti che visitano | - | x | 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 | - | | 39 |
| --- si coordinano sempre eccetto una volta | - | | 40 |
| --- reiterano l'errore | - | x | 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 | x | 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) | - | | 50 |
| --- non sempre | - | x | 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 | x | 56 |
| Si liberano (uccidendoli o seminandoli) degli agenti di Mr.X: | O | | |
| --- di tutti | - | | 57 |
| --- di alcuni | - | x | 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 | - | | 64 |
| --- prima di andare in Germania Est | - | | 65 |
| --- a fine partita o mai | - | x | 66 |
| Plico 2: Marienkirche | | | |
| Trovano le lettere dietro le carte d'identità di Emily e Friedrich | O | | |
| --- le cercano e le trovano volontariamente | - | x | 67 |
| --- le trovano dopo suggerimento dei master ma dopo aver ragionato sulle CI (troubleshooting) | - | | 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 | - | x | 70 |
| --- intuiscono che si tratta di un codice ma non lo risolvono | - | | 71 |
| --- non intuiscono che si tratta di un codice (troubleshooting) | - | | 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 | - | | 78 |
| --- destando forti sospetti o con un'azione di forza | - | x | 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 | - | x | 80 |
| --- alcuni PG si interrogano sul luogo di incontro e William cerca codici prima di avere tutti i luoghi | - | | 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 | - | | 84 |
| --- soluzione data dai master | - | x | 85 |
| Cercano codici nei nomi ordinati correttamente: | O | | |
| --- individuazione autonoma del codice prima lettera - seconda lettera - prima lettera... | - | x | 86 |
| --- intuizione volontaria | - | | 87 |
| --- soluzione data dai master | - | | 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 | - | x | 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 | - | | 93 |
| --- si preoccupano subito dopo aver ascoltato la bobina di recuperare uno solo plico | - | | 94 |
| --- si preoccupano di recuperare i plichi tardi | - | x | 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 | - | x | 98 |
| --- DEM verso fine avventura | - | | 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 | - | x | 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 | - | | 105 |
| --- dopo la conferma di Asar Kirkegar | - | x | 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 | x | 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 | x | 124 |
| Scoprono che il gruppo kosher stato fondato il 4 gennaio 1941 (solo da archivio USBER o ambasciata d'Israele) | P | x | 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 | x | 130 |
| Scoprono che Heinke Franke lavorava per il gruppo kosher | P | x | 131 |
| Scoprono che Edmund Winkler lavorava per il gruppo kosher | P | x | 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 | x | 134 |
| Scoprono che lo stato di Israele ha interesse nell'assassinio di Winkler | P | | 135 |
| Scoprono l'esistenza della vedova Franke | P | x | 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 | | 142 |
| Storia di Mr.X | | | |
| Scoprono che Mr.X apparteneva al gruppo Kosher | P | x | 143 |
| Scoprono che Mr.X aveva nome in codice di "Kosher K6" | P | x | 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 | x | 148 |
| Intuiscono che Mr. X si è finto morto e che ha ricominciato da zero con una nuova vita: | O | | |
| --- intuizione di gruppo | - | x | 149 |
| --- intuizione singola non supportata dal gruppo | - | | 150 |
| Scoprono che Mr. X è ebreo | P | | 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 | - | x | 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 | - | x | 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 | - | x | 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 | | 167 |
| Permettono a Kruska di dare l'allarme (es. lasciandolo vivo e libero dopo che l'hanno visitato) | N | | 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 | x | 170 |
| Cercano il nome "Carl Bauer" nell'agenda di Arthur | P | x | 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 | x | 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 |

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 | - | x | 3 |
| Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia | - | | 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 | - | | 6 |
| Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false | - | | 7 |
| Nessun utilizzo | - | x | 8 |
| Gestione dei contatti | | | |
| Affidabilità: | O | | |
| Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo) | - | x | 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 | - | | 11 |
| Utilizzo di contatti: | O | | |
| In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato | - | x | 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 | - | | 14 |
| Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli 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 | x | 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 | x | 26 |
| Arresto, fine avventura | N | | 27 |
| Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI) | | | |
| Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI | N | x | 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 | x | 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 | - | x | 40 |
| Finale KGB / nessun finale | - | | 41 |
| Qualità Tecnica (QT) | O | | |
| QT 1 | - | | 42 |
| QT 2 | - | | 43 |
| QT 3 | - | x | 44 |
| QT 4 | - | | 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 | - | x | 51 |
| EI 4 | - | | 52 |
| EI 5 | - | | 53 |

| | | | | |
|---|---|---|----|--|
| El 6 | - | | 54 | |
| El 7 | - | | 55 | |
| Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO) | | | O | |
| PO 1 | - | | 56 | |
| PO 2 | - | x | 57 | |
| PO 3 | - | | 58 | |
| PO 4 | - | | 59 | |
| PO 5 | - | | 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 | | | | |
| Vende informazioni false o sui contatti | | | | |
| Vende informazioni già compomesse (ex: Identità di Sixtus, indirizzo dell'HQ) | | | | |
| Vende informazioni poco sensibili (ex: Identità di Arthur, documenti reperiti nell'avventura) | | | | |
| Vende informazioni molto sensibili (ex: HQ SIS a Londra, vera identità di "C", Identità di un PG) | | | | |
| Comportamento da spia (*, si veda in fondo) | | | | |
| Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia | | | | |
| Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia | | | | |
| Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia | | | | |
| Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia | | | | |
| Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro) | | | | |
| Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false | | | | |
| Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false | | | | |
| Nessun utilizzo | | | | |
| Gestione dei contatti | | | | |
| Affidabilità: | | | | |
| Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo) | | | | |
| In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità | | | | |
| Non propone di utilizzare o non utilizza contatti propri quando ve ne sarebbe bisogno | | | | |
| Utilizzo di contatti: | | | | |
| In caso di necessità, propone di utilizzare o utilizza sempre un proprio contatto appropriato | | | | |
| In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato | | | | |
| In caso di necessità, non propone mai o quasi mai di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato | | | | |
| Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggirarli ecc.- non vale Gàbor) | | | | |
| Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor) | | | | |
| Contatti bruciati o venduti: | | | | |
| Brucia o vende uno e un solo contatto | | | | |
| Brucia o vende due o più contatti | | | | |
| Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7 | | | | |
| Non viola mai alcuna regola del decalogo di arthur | | | | |
| Viola una volta una delle tre regole principali | | | | |
| Viola più volte una delle tre regole principali | | | | |
| Viola più volte, più di una delle tre regole principali | | | | |
| Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest | | | | |
| Esito dell'attraversamento | | | | |
| Prova superata (da 0 in su) | | | | |
| Prova superata con qualche sospetto (da -1 a -3) | | | | |
| Prova fallita (-4) | | | | |
| Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico") | | | | |
| Arresto, fine avventura | | | | |
| Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI) | | | | |
| Il giocatore ricorda autonomamente i dati della CI | | | | |
| Il giocatore dice di memorizzare i dati prima dell'interrogatorio | | | | |
| Il giocatore comunica la frase "gli dico quello che c'è scritto sulla CI", o simili | | | | |
| Il giocatore esita ed è il master a ricordargli che il personaggio conosce la risposta | | | | |
| Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove) | | | | |
| Una singola veniale | | | | |
| Due o tre veniali | | | | |
| Una grave e/o quattro o più veniali | | | | |
| Due gravi | | | | |
| Tre o più gravi | | | | |
| Finali | | | | |
| Finale SIS | | | | |
| Finale Mossad | | | | |
| Finale CIA | | | | |
| Finale Stasi | | | | |
| Finale KGB / nessun finale | | | | |

| | | | |
|---|---|---|----|
| 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 | - | | 54 |
| EI 3 | - | x | 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 | - | | 1 |
| --- con una scusa che presenta alcune imperfezioni | - | | 2 |
| --- prova a giustificarsi con una scusa non plausibile | - | | 3 |
| --- pon prova nemmeno a giustificarsi | - | x | 4 |
| Rapporto con il settore francese: | | | |
| --- va nel settore francese senza alcuna remora prima dell'eventuale estinzione del debito | N | | 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 | x | 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 | x | 9 |
| Comportamento da spia (*, si veda in fondo) | O | | |
| Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia | - | | 10 |
| Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia | - | | 11 |
| Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia | - | x | 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 | - | | 14 |
| Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false | - | | 15 |
| Nessun utilizzo | - | x | 16 |
| Gestione dei contatti | | | |
| Affidabilità: | O | | |
| Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo) | - | x | 17 |
| In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità | - | | 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 | - | x | 20 |
| In caso di necessità, talvolta propone di utilizzare o utilizza un proprio contatto appropriato | - | | 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 Gabor) | N | x | 23 |
| Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gabor) | 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 | x | 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 | x | 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 | x | 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 | x | 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 | - | x | 47 |
| Finale KGB / nessun finale | - | | 48 |
| Qualità Tecnica (QT) | O | | |
| QT 1 | - | | 49 |
| QT 2 | - | | 50 |
| QT 3 | - | | 51 |
| QT 4 | - | x | 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 | - | | 58 |
| EI 4 | - | x | 59 |
| EI 5 | - | | 60 |
| EI 6 | - | | 61 |
| EI 7 | - | | 62 |
| Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO) | O | | |
| PO 1 | - | | 63 |
| PO 2 | - | x | 64 |
| PO 3 | - | | 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 | | 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 | - | | 9 |
| Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false | - | | 10 |
| Nessun utilizzo | - | x | 11 |
| Gestione dei contatti | | | |
| Affidabilità: | | | |
| Nessun bisogno o affidabilità sfruttata/proposta ottimale (**, si veda in fondo) | - | x | 12 |
| In caso di bisogno, propone di utilizzare o utilizza contatti propri indipendentemente dall'affidabilità | - | | 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 | x | 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 | x | 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 | x | 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 | x | 37 |
| Due gravi | N | | 38 |
| Tre o più gravi | N | | 39 |
| Finali | | | |
| Finale SIS | - | | 40 |
| Finale Mossad | - | | 41 |
| Finale CIA | - | | 42 |
| Finale Stasi | - | x | 43 |
| Finale KGB / nessun finale | - | | 44 |
| Qualità Tecnica (QT) | | | |
| QT 1 | - | | 45 |
| QT 2 | - | | 46 |
| QT 3 | - | | 47 |
| QT 4 | - | | 48 |
| QT 5 | - | x | 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 | - | x | 61 |
| PO 4 | - | | 62 |
| PO 5 | - | | 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 | - | | | | 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 | - | | | | 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) | - | | | | 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 | - | | | | 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 Gàbor) | N | | | | 16 |
| Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor) | 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 | - | | | | 42 |
| Qualità Tecnica (QT) | | | | | |
| QT 1 | - | | | | 43 |

| | | | |
|---|---|--|----|
| QT 2 | - | | 44 |
| QT 3 | - | | 45 |
| QT 4 | - | | 46 |
| QT 5 | - | | 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 | - | | 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 | - | | 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.