

# Foglio riepilogativo dei punteggi della squadra "Lupi in the sky with Diamonds"

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: **Milo** Comaster: **Mark**  
 Utilizzo delle soglie minime e massime:  Valori Standard di VSP:

Generalità della squadra Lupi in the sky with Diamonds

ID giocatore	Cognome	Nome	Franch.	Turno:
PG 1: William Straw	2STGI070684	Giardino	Stefano	si
PG 2: Emily Brown	2MIRI050979	Riolfi	Mirko	si
PG 3: Ferenc Madac	2LUFU170888	Furlan	Lucia	si
PG 4: Friedrich Neumann	2MICI031183	Ciresa	Michela	si
PG 5: Joseph Call	2GABU081277	Buttura	Gabriele	si

MR: **2** Giocatori: **5**  
 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	4	3	3	2	/	/	-> 53,68
PG2:	1	1	1	2	2	1	2	2	/	/	-> 74,74
PG3:	1	1	1	3	5	3	3	2	/	/	-> 49,47
PG4:	1	1	1	2	4	3	4	2	/	/	-> 48,42
PG5:	1	1	1	2	4	4	5	2	/	/	-> 37,37

Tabella per la determinazione dei punteggi della VSP:									
	#1	#2	#3	#4					
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		

	Soglia INF	Soglia SUP	VSP riscal.
PG1:	25,00	75,00	-> 57,37
PG2:	20,00	80,00	-> 91,23
PG3:	15,00	70,00	-> 62,68
PG4:	20,00	75,00	-> 51,67
PG5:	20,00	50,00	-> 57,90

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:	61,82	10,00	65,00	94,22	53,52	46,48	-> 30,70	+ 43,79	= 74,50
PG2:	73,79	10,00	75,00	98,13	56,72	43,28	-> 51,74	+ 42,47	= 94,22
PG3:	50,00	10,00	80,00	57,15	50,00	50,00	-> 31,34	+ 28,57	= 59,91
PG4:	64,62	10,00	75,00	84,04	59,38	40,62	-> 30,68	+ 34,14	= 64,82
PG5:	50,91	20,00	63,00	71,89	53,52	46,48	-> 30,99	+ 33,42	= 64,40

Calcolo della VPG:

VPG media **73,36**

Avanzamento Atomico (AA)

AA: **50,55** ; Soglia INF: **30,00** Soglia SUP: **65,00** -> AA riscalato: **58,72**




Punteggio di squadra totale

% VPG media **60,00** % AA **40,00** : VPG media "utile" **44,02** + AA "utile" **23,49** + 100 = **167,51**

Punteggio di ogni singolo giocatore

	% VSP	% QB	% AA	VSP "utile"	QB "utile"	AA "utile"			
PG1:	52,18	45,32	2,50	29,94	42,70	1,47	+ 100	=	<b>174,10</b> Punteggio PG1
PG2:	55,30	42,20	2,50	50,45	41,41	1,47	+ 100	=	<b>193,33</b> Punteggio PG2
PG3:	48,75	48,75	2,50	30,56	27,86	1,47	+ 100	=	<b>159,88</b> Punteggio PG3
PG4:	57,90	39,60	2,50	29,92	33,28	1,47	+ 100	=	<b>164,67</b> Punteggio PG4
PG5:	52,18	45,32	2,50	30,21	32,58	1,47	+ 100	=	<b>164,26</b> 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			
<b>Quando c'è bisogno di denaro, non propone di ritirare il denaro dalla propria cassetta di sicurezza</b>	N		1
Comportamento da spia (*, si veda in fondo)	O		
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-	x	2
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-		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	-	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)	-	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
<b>Non tratta i contatti con professionalità (es. chiede di pagare dopo, provano a raggararli ecc.- non vale Gàbor)</b>	N		15
<b>Minaccia, al posto di pagare, uno o più contatti (non vale Gàbor)</b>	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		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	-	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	-		51
EI 4	-	x	52
EI 5	-		53

El 6	-		54	
El 7	-		55	
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)			O	
PO 1	-		56	
PO 2	-		57	
PO 3	-		58	
PO 4	-	x	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	-	x	47
QT 3	-		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	-		55
EI 4	-	x	56
EI 5	-		57
EI 6	-		58
EI 7	-		59
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)	O		
PO 1	-		60
PO 2	-		61
PO 3	-		62
PO 4	-	x	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	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	x	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)	-	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		32
Prova clamorosamente fallita ("-5 o peggio" e/o "Fallimento Automatico")	N		33

<b>Arresto, fine avventura</b>	<b>N</b>		34
<b>Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)</b>			
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
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
Una singola veniale	N	x	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
<b>Finali</b>	<b>O</b>		
Finale SIS	-		44
Finale Mossad	-		45
Finale CIA	-		46
Finale Stasi	-		47
Finale KGB / nessun finale	-	x	48
<b>Qualità Tecnica (QT)</b>	<b>O</b>		
QT 1	-		49
QT 2	-	x	50
QT 3	-		51
QT 4	-		52
QT 5	-		53
QT 6	-		54
QT 7	-		55
<b>Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)</b>	<b>O</b>		
EI 1	-		56
EI 2	-		57
EI 3	-		58
EI 4	-	x	59
EI 5	-		60
EI 6	-		61
EI 7	-		62
<b>Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)</b>	<b>O</b>		
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	#
<b>Caratteristiche proprie al solo Friedrich</b>			
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
<b>Comportamento da spia (*, si veda in fondo)</b>			
Mantiene per tutta la partita un comportamento da spia	-	x	5
Mantiene in maniera discontinua un comportamento da spia	-		6
Talvolta emerge la volontà di comportarsi come una spia	-		7
Non traspare mai la volontà di comportarsi come una spia	-		8
<b>Identità false (escluso l'interrogatorio al Muro)</b>			
Utilizzo continuo quando necessario di riferimenti alle identità false	-	x	9
Utilizzo sporadico quando necessario di riferimenti alle identità false	-		10
Nessun utilizzo	-		11
<b>Gestione dei contatti</b>			
<b>Affidabilità:</b>			
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
<b>Utilizzo di contatti:</b>			
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
<b>Contatti bruciati o venduti:</b>			
Brucia o vende uno e un solo contatto	N		20
Brucia o vende due o più contatti	N		21
<b>Rispetto del decalogo di Arthur, in particolare delle regole 2, 5 e 7</b>			
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
<b>Interrogatorio Stasi durante l'attraversamento del muro da Est a Ovest</b>			
<b>Esito dell'attraversamento</b>			
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
<b>Comunicazione dei dati delle Carte di Identità (CI)</b>			
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
<b>Dimenticanze o richieste di informazioni del proprio BG (non conteggiate altrove)</b>			
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
<b>Finali</b>			
Finale SIS	-		40
Finale Mossad	-		41
Finale CIA	-		42
Finale Stasi	-		43
Finale KGB / nessun finale	-	x	44
<b>Qualità Tecnica (QT)</b>			
QT 1	-		45
QT 2	-		46
QT 3	-		47
QT 4	-	x	48
QT 5	-		49
QT 6	-		50
QT 7	-		51
<b>Senso dell'avventura - Elaborazione delle Informazioni (EI)</b>			
EI 1	-		52
EI 2	-		53
EI 3	-		54

El 4	-	x	55
El 5	-		56
El 6	-		57
El 7	-		58
Senso dell'avventura - Perseguimento degli obiettivi (PO)			O
PO 1	-		59
PO 2	-		60
PO 3	-		61
PO 4	-	x	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	-	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	-	x			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	x			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	-		47
QT 6	-	x	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	-	x	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.



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

**Avanzamento Atomico (AA)**

Voce dell'AA	T	Segno	#
<b>HQ &amp; Rosenthal</b>			
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	x	7
Intuiscono che quanto successo nell'HQ è opera di Mr.X:	O		
--- intuizione di gruppo	-		8
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		9
Tempistica della precedente	O		
--- subito	-		10
--- tardi o mai	-	x	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	x	19
Intuiscono l'esistenza di un doppio piano per uccidere Carl prima dell'allegato Cimitero:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	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
<b>Rivelazione di info vitali alle cimici di Mr.X (posizione Plich, nomi significativi):</b>			
--- rivelano reiteratamente (in più di un momento)	N		27
--- rivelano in un solo momento	N		28
<b>Rivelano informazioni circa l'agente cecchino o l'agente barbone</b>	N		29
<b>Tentano di bere dalla bottiglia di whisky avvelenato</b>	N		30
<b>Sicurezza, Scontri a fuoco Luoghi &amp; Buche sicure</b>			
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	-		39
--- si coordinano sempre eccetto una volta	-		40
--- reiterano l'errore	-	x	41
<b>Commettono azioni illegali (si veda criminalometro):</b>			
--- 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
<b>Scontri a fuoco (si conta il peggior risultato):</b>			
--- 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
<b>Usano la casella vocale per ragioni diverse dalla sospensione della missione</b>	N	x	53
<b>Agenti di Mr.X</b>			
Scoprono che il barbone è un agente	P	x	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
<b>i PG premono il detonatore e fanno esplodere la bomba senza utilità e senza precauzioni</b>	N		60
<b>Il cecchino esplose (per azione dal barbone)</b>	N		61
<b>Il barbone viene ucciso (dal cecchino)</b>	N		62
<b>Recupero dei plichi</b>			
<b>Plico 1: agenda di Arthur</b>			
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	-	x	65
--- a fine partita o mai	-		66
<b>Plico 2: Marienkirche</b>			
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	-	x	78
--- destando forti sospetti o con un'azione di forza	-		79
<b>Plico 3: Liceo Lessing</b>			
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...	-		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'USBBER:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	91
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-		92
<b>Tempistica di recupero dei plichi cimitero e liceo (agenda qua non conta):</b>	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
<b>Scoprono che Arthur era in qualche modo legato alla Biblioteca di Berlino</b>	P	x	97
<b>Lettera di Arthur</b>			
Trovano la lettera di Arthur (si applica il migliore):	O		
--- applicando il codice al plico cimitero ed al plico dell'ambasciata USBBER	-	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
<b>Tecnologia</b>			
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	-		107
--- intuizione singola non supportata dal gruppo	-	x	108
Scoprono che gli oggetti sono stati prodotti da Asar Kirkegar	P	x	109
<b>Attraverso il DEM viene rivelato ai PG che solo Asar Kirkegar può avere a che fare con la tecnologia trovata</b>	<b>N</b>		<b>110</b>
<b>Money, money, money...</b>			
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
<b>Pista Nikanor &amp; Cellula Stasi S2</b>			
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	-		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
<b>Assaltano la cellula S2 con le seguenti motivazioni:</b>			
--- sanno che spionisticamente è un grande errore	<b>N</b>		<b>122</b>
--- non badano al fatto che spionisticamente è un grande errore	<b>N</b>	x	<b>123</b>
<b>Franke, Winkler &amp; Gruppo Kosher</b>			
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	-	x	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	x	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	x	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	-		138
--- detto "autonomamente" da Nikanor, anche se i PG non fanno la domanda corretta	-		139
<b>Raggiungono e interrogano Kruska con le seguenti motivazioni:</b>			
--- sanno che spionisticamente è un grande errore	<b>N</b>		<b>140</b>
--- non badano al fatto che spionisticamente è un grande errore	<b>N</b>		<b>141</b>
<b>Non chiedono a Conan Smith di aspettare a ufficializzare l'identità di Kruska</b>	<b>N</b>		<b>142</b>
<b>Storia di Mr.X</b>			
Scoprono che Mr.X apparteneva al gruppo Kosher	P		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	-		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	-		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	-		154
Intuiscono che Mr.X è stato a Varsavia:	O		
--- intuizione di gruppo	-	x	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	-	x	164
<b>Attraversamento del Muro e Berlino Est</b>			
Attraversano il muro e finiscono a Berlino Est	P		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
<b>Ritorno in Berlino Ovest</b>			
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
<b>Colloquio con Gabor</b>			
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
<b>Altre penalità</b>			
<b>Numero di PG morti o arrestati (prima dei finali):</b>			
4 o 5	N		182
3	N		183
2	N		184
1	N		185
<b>Contromosse di Mr.X (Si marchino anche più voci)</b>			
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
<b>I PG si dimenticano di restituire a Walter Benjam (non vale se finisce il tempo prima di averne la possibilità):</b>			
--- solo le pistole	N		190
--- anche il silenziatore	N		191