

Giochivasso 2008 - GIV - "La Via" - Torneo Dungeons & Dragon 3.5

Nome Squadra		MR	Turno	N° Gioc.	Master										Comaster															
Compagnia di Skuld		1	24M	5	DJ										Amber															
Ichiro Shizuka		Comportamento			CD	Linguaggio diretto										Espressività, mimica, gestualità														
Nome e Cognome Giocatore		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
		x				x			x		x				x				x				x				x			
Mauro Bellini		Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																
ID Giocatore		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			
Franc.			x			x			x		x		x				x				x						x			
1MABE180878		Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																						
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
			x			x			x		x		x				x				x						x		x	
Kazuki Heizo		Comportamento			CD	Linguaggio diretto										Espressività, mimica, gestualità														
Nome e Cognome Giocatore		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
		x				x			x		x				x				x			x						x		
Alberto Bettini		Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																
ID Giocatore		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			
Franc.			x			x			x		x		x				x				x						x			
1ALBE110378		Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																						
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
			x			x			x		x		x				x				x						x		x	
Satoshi Tanaka		Comportamento			CD	Linguaggio diretto										Espressività, mimica, gestualità														
Nome e Cognome Giocatore		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
		x				x			x		x				x				x			x						x		
Simone Susio		Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																
ID Giocatore		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			
Franc.			x			x			x		x		x				x				x						x			
1SISU180778		Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																						
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
			x			x			x		x		x				x				x						x		x	
Tetsuo Mune		Comportamento			CD	Linguaggio diretto										Espressività, mimica, gestualità														
Nome e Cognome Giocatore		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
		x				x			x		x				x				x			x						x		
Fausto Ruffini		Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																
ID Giocatore		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			
Franc.			x			x			x		x		x				x				x						x			
1FARU270279		Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																						
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
			x			x			x		x		x				x				x						x		x	
Minako Asai		Comportamento			CD	Linguaggio diretto										Espressività, mimica, gestualità														
Nome e Cognome Giocatore		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
		x				x			x		x				x				x			x						x		
Angelo Mazzacane		Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																
ID Giocatore		29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54			
Franc.			x			x			x		x		x				x				x						x			
1ANMA170778		Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																						
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
			x			x			x		x		x				x				x						x		x	

COERENZA DECISIONALE ICHIRO SHIZUKA		55,303	
Si tradisce come donna	N		1
Interviene con fermezza se vede Satoshi Tanaka rifiutare il duello con Hiroshi Takigawa	P		2
Non rivela di essere una donna	P	x	3
E' formale nell'incontro con il padre	P		4
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	5
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P	x	6
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-	x	7
qualche volta	-		8
mai	-		9
In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)	O		
fa seppuku	-		10
diventa ronin	-		11
altro	-		12
finale positivo	-	x	13
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è molto formale, ma sa comandare con dolcezza e imperiosità allo stesso tempo e sa ascoltare	-		14
ha difficoltà a comandare il gruppo, a volte urla, a volte non li ascolta	-	x	15
è in balia degli eventi	-		16
All'occasione, sgrida il turbolento Satoshi Tanaka	P	x	17
All'occasione, si consulta con il suo secondo Tetsuo Mune	P	x	18
All'occasione, osserva con invidia la giovane Minako Asai	P		19
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo, a volte dicendogli che non condivide le sue idee	P	x	20

COERENZA DECISIONALE KAZUKI HEIZO		89,8438	
Cita l'oracolo almeno due volte	P	x	21
Ha meditato al tempio Sakura	P		22
Ogni tanto ha meditato anche fuori dal tempio	P	x	23
Durante l'avventura si collega mentalmente con l'oracolo almeno una volta o al massimo due volte	P	x	24
Chiede informazioni circa le usanze funebri e quindi riceve l'estratto dal libro dei morti	P	x	25
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	26
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-	x	27
qualche volta	-		28
mai	-		29
In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)	O		
fa seppuku	-		30
si ritira al tempio	-		31
diventa ronin	-		32
altro	-		33
finale positivo	-	x	34
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è molto formale, pretende di insegnare il perseguimento della via come un insegnante pedante	-		35
è formale ma non pedante	-	x	36
è giocoso	-		37
Se scopre che Tetsuo Mune o Minako Asai hanno poteri magici, tenta di dissuaderli dal farne uso	P		38
All'occasione, dà insegnamenti al turbolento Satoshi Tanaka e gli consiglia di perseguire la via	P	x	39
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Tetsuo Mune	P	x	40
Non degna mai d'attenzione Minako Asai	P	x	41
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Ichiro Shizuka	P	x	42

COERENZA DECISIONALE SATOSHI TANAKA		51,5625	
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	43
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P		44
Vorrebbe evitare il duello con Hiroshi Tagigawa	P	x	45
Combatte il duello ma solo per la presenza del suo comandante Ichiro Shizuka	P		46
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-	x	47
qualche volta	-		48
mai	-		49
In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)	O		
diventa ronin	-		51
altro	-		52
fa seppuku	-		53
finale positivo	-	x	54
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è prevalentemente scanzonato, li prende in giro	-	x	55
è rispettoso	-		56
è formale e non semina mai zizzania	-		57
Cerca informazioni sulla femminilità di Ichiro Shizuka	P		58
Cerca di sedurre qualunque donna abbia a tiro	P		59
All'occasione, mette in discussione il comandante Ichiro Shizuka, ma poi fa marcia indietro	P	x	60
All'occasione, deride il vicecomandante Tetsuo Mune	P	x	61
All'occasione, tenta di fare il filo alla giovane Minako	P		62
All'occasione, evita di interagire con il monaco Kazuki oppure ci litiga	P	x	63

COERENZA DECISIONALE TETSUO MUNE		82,0789	
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	64
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P		65
Nell'incontro con il padre, è formale in pubblico ma affettuoso in privato	P	x	66
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-	x	67
qualche volta	-		68
mai	-		69
In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)	O		
fa seppuku	-		70
diventa ronin	-		71
altro	-		72
finale positivo	-	x	73
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è formale, ma dipende da Ichiro	-		74
è un buon vicecomandante, ma troppo autonomo	-	x	75
è in balia degli eventi	-		76
Cerca di parlare con Minako Asai	P	x	77
All'occasione, si consulta con suo il comandante Ichiro Shizuka, di cui segue gli ordini fedelmente	P	x	78
All'occasione, timidamente arrossisce per il prese in giro del turbolento Satoshi Tanaka	P		79
All'occasione, tenta timidamente di fare il filo alla giovane Minako	P	x	80
All'occasione, fa qualche chicchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo	P	x	81

COERENZA DECISIONALE MINAKO ASAI		85,7143	
Minako tocca un qualunque cadavere	N		82
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	83
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P	x	84
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-	x	85
qualche volta	-		86
mai	-		87
In caso dei due finali tristi: (se il gruppo riesce ad arrivare al finale positivo marcare l'ultima voce)	O		
fa seppuku	-		88
si ritira al tempio	-		89
altro	-		90
finale positivo	-	x	91
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è allegra, ma rispettosa dei samurai	-	x	92
è allegra, fino a mancare di rispetto agli altri	-		93
è formale come un monaco	-		94
Evita di interagire con il monaco, o ci litiga	P	x	95
All'occasione, segue gli ordini fedelmente del suo comandante Ichiro Shizuka	P		96
All'occasione, si lascia corteggiare dal turbolento Satoshi Tanaka	P		97
All'occasione, non rifiuta di chiacchierare con Tetsuo Mune, dal quale vorrebbe essere magicamente trombata	P	x	98
All'occasione, evita di interagire con il monaco Kazuki oppure ci litiga	P	x	99

-- NOTE PER LA COMPILAZIONE DEL ROSTER --

Tipi di valori possibili

- P Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)
- O Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino
- N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)

- 1) nei fogli di coerenza decisionale dei personaggi, le voci in grassetto (riguardanti Minako Asai), devono essere compilate se e solo se i giocatori della squadra sono 5 (ossia anche Minako Asai è gestita da un giocatore)
- 2) nei fogli di Valutazione Standard del Personaggio fare riferimento al vademecum dei punteggi per decidere l'assegnazione dei valori
Assolutamente NON segnare i valori basandosi su stime (es, ci sono 3 caselle, i giocatori sono andati in media, barro quella in centro)

AVANZAMENTO ATOMICO

	T	V	ID
Il tempio di Sakura e l'oracolo Tatusenshin (pagg. 19-25)			
<u>Dialogo con Yoshi San (pag. 20)</u>			
Si complimentano per la bellezza del giardino	P		1
Si informano circa la sicurezza del tempio	P		2
Gli chiedono informazioni circa il giudice Takeda Chojiro	P		3
Gli chiedono informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date	P		4
Reagiscono ai modi bruschi del giardiniere Ryusuke:	O		
sgridandolo	-		5
uccidendolo	-		6
con indifferenza	-		7
<u>Dialogo con i novizi (Pag. 21)</u>			
Fanno qualche domanda ai novizi	P		8
Insistono nel far domande ai novizi o ipotizzano che siano complottisti	N		9
<u>L'arrivo del ferito Ryutarō Toshi (Pag. 22)</u>			
Chiedono al monaco Yoshi San di curarlo	P	x	10
Gli chiedono se è stato seguito	P		11
Gli chiedono com'è la situazione a Palazzo Asai	P	x	12
Gli chiedono notizie circa il presunto assassino Kanemori Masao	P		13
Gli chiedono informazioni circa il giudice Takeda Chojiro	P		14
Dubitano dell'onestà del loro daimyo Kazunori Asai	N		15
<u>La partenza e il viaggio (Pag. 23)</u>			
Capiscono che non devono cercare il loro daimyo Kazunori Asai	P	x	16
Si pongono problemi circa l'opportunità di portar via anche Minako Asai	P	x	17
Prendono qualche precauzione per il viaggio	P		18
<u>L'oracolo (Pag. 24)</u>			
Il monaco Kazukyu Heizo si reca presso l'oracolo subito dopo la partenza	P	x	19
Gli chiede informazioni circa il giudice Takeda Chojiro	P		20
Gli chiede informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date	P		21
Cuschinchi (pagg. 26-49)			
<u>Arrivo in città (pag. 26)</u>			
Precauzioni per non farsi scoprire:	O		
diventano ronin, nascondendo il simbolo di Asai	-		22
si cammuffano	-		23
si muovono con prudenza	-		24
non ne prendono	-	x	25
<u>Vagare in città (pag. 26)</u>			
Attacchi dei ninja per spronarli e/o per personaggio solitario:	O		
i ninja non sono mai apparsi, neanche con uno shuriken	-		26
i ninja hanno lanciato gli shuriken al massimo tre volte e mai hanno attaccato	-	x	27
i ninja hanno lanciato gli shuriken più di tre volte o hanno attaccato al massimo una volta	-		28
i ninja hanno attaccato più di una volta	-		29
<u>Tempi di gioco e deus ex machina (Pag. 27)</u>			
Dopo 3,20 ore sono in alto mare, ma hanno contattato l'organizzazione (DEM tre acquirenti spezia)	N		30
Dopo 3,30 ore sono in alto mare e non hanno contattato l'organizzazione (DEM tre acquirenti spezia)	N		31
Dopo 3,40 ore cincischiano (DEM casa Masashi da organizzazione o oracolo)	N		32
Mancano 5 minuti e non sono alla valle del Ginko (DEM oracolo dice di andarci)	N		33
<u>Le stanze dei morti (pag. 28)</u>			
Il cadavere del presunto assassino Kanemori Masao:	O		
lo trovano tra i cadaveri nella stanza (evento 1)	-		34
intercettano il carretto dei ninja (evento 2)	-		35
non lo trovano (evento 3)	-		36
Trovano indizio della ferita da parte a parte	P		37
Trovano indizio aroma di cannella	P		38
Trovano indizio pupille dilatate	P		39
Trovano indizio escoriazioni	P		40
Notano il simbolo di uno dei cinque elementi	P		41
<u>Villa Asai (pag. 30)</u>			
Tentano di entrare	N		42
<u>Palazzo imperiale (pag. 31)</u>			
Tentano di entrare presentandosi come samurai di Kazunori Asai	N		43
Chiedo di essere ricevuti dal giudice Takeda Chojiro	N		44
<u>Villa di Akihiro Date (pag. 31)</u>			
Parlano con la vedova Umeko Date	P		45
Parlano con Akiko, la serva amante del presunto assassino Kanemori Masao	P	x	46
Scoprono dell'avvenuta visita di Fuyuki Sayo, responsabile dei funerali	P		47
Scoprono o intuiscono che le cerimonie funebri sono in avanti di un giorno	P	x	48
Scoprono che Fuyuki Sayo, responsabile dei funerali, ha accelerato di un giorno le cerimonie	P		49

Si presentano come samurai di Kazunori Asai	N		50
Parlano con i samurai di Date:	O		
va tutto bene e capiscono che il dialogo non porta a nulla	-		51
insistono nel far domande	-		52
si tradiscono	-		53
Si avvicinano al corpo di Date:	O		
ci va il monaco Kazuchi Heizo	-		54
ci vanno Tetsuo Mune o Satoshi Tanaka travestiti da monaci	-		55
ci va "cammuffata" come donna Ichiro Shizuka (rischia di tradirsi)	-		56
ci va Minako (non può toccare cadaveri)	-	x	57
altre soluzioni	-		58
Trovano indizio della ferita da parte a parte	P	x	59
Trovano indizio aroma di cannella	P	x	60
Trovano indizio pupille dilatate	P	x	61
Trovano indizio escoriazioni	P	x	62
Entrano nello studio	P	x	63
Notano il perno da quadro senza quadro	P	x	64
Capiscono che la trappola del canarino avrebbe impedito di cogliere Date di sorpresa	P		65
Scoprono che Kazunori Asai frequentava Akihiro Date	P		66
Scoprono che Kazunori Asai aveva regalato un quadro ad Akihiro Date	P		67
Scoprono che delle ombre si sono aggirate per la villa la sera precedente	P		68
<u>L'organizzazione (pag. 36)</u>			
Satoshi Tanaka ci va da solo, facendosi attaccare da shuriken o ninja	N		69
Si comportano bene con Akira, il contatto dell'organizzazione (lo pagano, ringraziano, no minacce)	P	x	70
Scoprono che la scuola dei ninja e' nell'orfanotrofio	P		71
Scoprono (anche qui) che Fuyuki Sayo ha anticipato i funerali di Akihiro Date	P		72
Domandano del complotto e/o della spezia	P	x	73
Cedono spade e armature pur di avere le informazioni	N		74
Satoshi Tanaka chiede o dà informazioni circa Ichiro Shizuka, il suo comandante	P		75
Sono loro a vendere altre informazioni ad Akira	P		76
Vanno al secondo incontro chiesto da Akira	P	x	77
<u>Fuyuki Sayo (pag. 39)</u>			
Reagiscono ai modi bruschi della madre:	O		
uccidendola, quindi sarà il figlio a chiamare le guardie	-		78
sgridandola quindi lei chiama subito le guardie	-		79
Lo ricattano per il rapporto con la madre	P		80
Scoprono dell'orfanotrofio	P		81
Scoprono della geisha	P		82
<u>Kensaku Mune (pag. 40)</u>			
Scoprono i nomi dei tre acquirenti, tra i quali Masashi Mori	P	x	83
<u>Orfanotrofio (pag. 44)</u>			
Cadono nella trappola	N		84
Scoprono che chi manovra Fuyuki Sayo è il nobile Shino Tokugawa	P		85
<u>Shino Tokugawa (pag. 46)</u>			
Si fanno raggirare, credendo che il loro nobile Asai sia coinvolto	N		86
Superano il combattimento con i ninja:	O		
senza perdite	-		87
con perdite	-		88
Dai servi vengono a sapere di Genji Okuto e del fatto che questi è partito con le guardie di Shino	P		89
Trovano le carte con la mappa della città con il coltello conficcato nella valle del Ginko	P		90
<u>Masashi Mori (pag. 47)</u>			
Superano il combattimento con i ninja:	O		
senza perdite	-	x	91
con perdite	-		92
Si fanno firmare la confessione	P	x	93
Trovano il quadro con il ginko	P	x	94
Risolvono l'enigma	P	x	95
La valle del Ginko (pagg. 50-53)			
Capiscono o intuiscono che il loro daimyo Kazunori Asai è alla valle del Ginko	P	x	96
Si recano alla valle:	O		
per compattare al fianco del loro daimyo Kazunori Asai	-	x	97
per combattere contro Genji Okuto	-		98
senza uno scopo preciso, solo spinti dall'intuito o dall'aver trovato il quadro	-		99
Finale:	O		
Arrivano in tempo e hanno le prove: Kazunori Asai diviene Shogun	-	x	100
Arrivano in tempo, ma senza prove: continua la dinastia Maresuke	-		101
Avvisati dall'oracolo, vanno alla valle del Ginko e trovano Kazunori Asai morto: Okuto imperatore	-		102