

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

Nome Squadra	MR	Turno	N° Gioc.	Master	Comaster																									
<b>Karakiri Mere</b>	<b>1</b>	<b>23P</b>	<b>5</b>	<b>Capitano Hann</b>	<b>Ravakain</b>																									
<b>Ichiro Shizuka</b>	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		
	Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																	
<b>Riccardi Piccalunga</b>	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				
ID Giocatore			x			x			x			x			x				x				x				x			
Franc.	Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																							
<b>1RIPI010778</b>	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
<b>Kazuki Heizo</b>	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		
	Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																	
<b>Davide Cappadona</b>	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				
ID Giocatore			x			x			x			x			x				x				x				x			
Franc.	Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																							
<b>1DACA020777</b>	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
<b>Satoshi Tanaka</b>	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		
	Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																	
<b>Diego Guenzi</b>	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				
ID Giocatore			x			x			x			x			x				x				x				x			
Franc.	Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																							
<b>1DIGU190480</b>	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
<b>Tetsuo Mune</b>	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		
	Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																	
<b>Ennio Gugliemetto</b>	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				
ID Giocatore			x			x			x			x			x				x				x				x			
Franc.	Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																							
<b>1ENGU270474</b>	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
<b>Minako Asai</b>	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		
	Regia			Stare "in game"			Coer. Amb.			Non prevaric.			Qual. Tecnica																	
<b>Cinzia Cappadona</b>	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				
ID Giocatore			x			x			x			x			x				x				x				x			
Franc.	Qualità tecnica (segue)			Problem Setting			Problem Solving																							
<b>1CICA241175</b>	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		31,0606
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	-	7
qualche volta	-	x 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	-	x 10
diventa ronin	-	11
altro	-	12
finale positivo	-	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	-	15
è in balia degli eventi	-	x 16
All'occasione, sgrida il turbolento Satoshi Tanaka	P	17
All'occasione, si consulta con il suo secondo Tetsuo Mune	P	x 18
<b>All'occasione, osserva con invidia la giovane Minako Asai</b>	P	19
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo, a volte dicendogli che non condivide le sue idee	P	20

COERENZA DECISIONALE KAZUKI HEIZO		44,5313
Cita l'oracolo almeno due volte	P	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	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	-	x 32
altro	-	33
finale positivo	-	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
<b>Non degna mai d'attenzione Minako Asai</b>	P	x 41
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Ichiro Shizuka	P	42

COERENZA DECISIONALE SATOSHI TANAKA		12,5
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x 43
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P	x 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	-	x 53
finale positivo	-	54
Il comportamento con gli altri PG:	O	
è prevalentemente scanzonato, li prende in giro	-	55
è rispettoso	-	x 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	60
All'occasione, deride il vicecomandante Tetsuo Mune	P	61
<b>All'occasione, tenta di fare il filo alla giovane Minako</b>	P	62
All'occasione, evita di interagire con il monaco Kazuki oppure ci litiga	P	63

COERENZA DECISIONALE TETSUO MUNE		69,1756	
Non dubita del proprio daimyo Kazunori Asai	P	x	64
Nei combattimenti con i ninja non ha esitazioni	P	x	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	-	x	70
diventa ronin	-		71
altro	-		72
finale positivo	-		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
<b>All'occasione, tenta timidamente di fare il filo alla giovane Minako</b>	P		80
All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo	P		81

COERENZA DECISIONALE MINAKO ASAI		50	
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		84
Il comportamento con le persone via via incontrate rispetta l'ambientazione:	O		
sempre	-		85
qualche volta	-	x	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	-	x	88
si ritira al tempio	-		89
altro	-		90
finale positivo	-		91
Il comportamento con gli altri PG:	O		
è allegra, ma rispettosa dei samurai	-		92
è allegra, fino a mancare di rispetto agli altri	-		93
è formale come un monaco	-	x	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	x	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		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
<b>Il tempio di Sakura e l'oracolo Tatusenshin (pagg. 19-25)</b>			
<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	x	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		12
Gli chiedono notizie circa il presunto assassino Kanemori Masao	P	x	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 Kazuky Heizo si reca presso l'oracolo subito dopo la partenza	P		19
Gli chiede informazioni circa il giudice Takeda Chojiro	P		20
Gli chiede informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date	P		21
<b>Cuschinchi (pagg. 26-49)</b>			
<u>Arrivo in città (pag. 26)</u>			
Precauzioni per non farsi scoprire:	O		
diventano ronin, nascondendo il simbolo di Asai	-	x	22
si camuffano	-		23
si muovono con prudenza	-		24
non ne prendono	-		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	-	x	26
i ninja hanno lanciato gli shuriken al massimo tre volte e mai hanno attaccato	-		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)	-	x	34
intercettano il carretto dei ninja (evento 2)	-		35
non lo trovano (evento 3)	-		36
Trovano indizio della ferita da parte a parte	P	x	37
Trovano indizio aroma di cannella	P	x	38
Trovano indizio pupille dilatate	P	x	39
Trovano indizio escoriazioni	P	x	40
Notano il simbolo di uno dei cinque elementi	P	x	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	x	45
Parlano con Akiko, la serva amante del presunto assassino Kanemori Masao	P		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	-	x	51
insistono nel far domande	-		52
si tradiscono	-		53
Si avvicinano al corpo di Date:	O		
ci va il monaco Kazuchi Heizo	-	x	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)	-		57
altre soluzioni	-		58
Trovano indizio della ferita da parte a parte	P		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		63
Notano il perno da quadro senza quadro	P		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		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		93
Trovano il quadro con il ginko	P	x	94
Risolvono l'enigma	P	x	95
<b>La valle del Ginko (pagg. 50-53)</b>			
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	-		100
Arrivano in tempo, ma senza prove: continua la dinastia Maresuke	-	x	101
Avvisati dall'oracolo, vanno alla valle del Ginko e trovano Kazunori Asai morto: Okuto imperatore	-		102