

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

| Nome Squadra | | MR | Turno | N° Gioc. | Master | | | | | | | | | | Comaster | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|--|-------------------------|------------|----------|------------------|--------------------|----|-----------------|----|----|---------------|----|----|---------------|-----------------------|----------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| The Sunshine Wolves | | 2 | 23P | 5 | Elfoscuro | | | | | | | | | | Anomander Rake | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | x | |
| Fabio Fasoli | | 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 | | | | | |
| 2FAFA171274 | | 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 | | | 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 | | | | | | x | |
| Dora Biondani | | 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 | | | | | |
| 2DOBI050982 | | 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 | | | 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 | | | | | | x | |
| Stefano Bortolazzi | | 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 | | | | | |
| 2STBO310776 | | 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 | | | 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 | | | | | | x | |
| Stefano Flores | | 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 | | | | | |
| 2STFL260377 | | 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 | | | 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 | | | | | | x | |
| Valentina Zardini | | 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 | | | | | |
| 2VAZA040682 | | 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 | | | x | | | | x |

| COERENZA DECISIONALE ICHIRO SHIZUKA | | 50 | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|----|
| 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 | - | | 13 |
| Il comportamento con gli altri PG: | O | | |
| è molto formale, ma sa comandare con dolcezza e imperiosità allo stesso tempo e sa ascoltare | - | x | 14 |
| ha difficoltà a comandare il gruppo, a volte urla, a volte non li ascolta | - | | 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 | | 20 |

| COERENZA DECISIONALE KAZUKI HEIZO | | 33,5938 | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------|----|
| 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 | | 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 | - | | 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 | | 40 |
| Non degna mai d'attenzione Minako Asai | P | | 41 |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con Ichiro Shizuka | P | | 42 |

| COERENZA DECISIONALE SATOSHI TANAKA | | 10,9375 | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------|----|
| 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 | | 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 | - | | 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 | 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 | | 63 |

| COERENZA DECISIONALE TETSUO MUNE | | 48,3871 | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------|----|
| 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 | | 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 | - | | 73 |
| Il comportamento con gli altri PG: | O | | |
| è formale, ma dipende da Ichiro | - | x | 74 |
| è un buon vicecomandante, ma troppo autonomo | - | | 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 | | 80 |
| All'occasione, fa qualche chiacchiera filosofica con il monaco Kazuki Heizo | P | | 81 |

| COERENZA DECISIONALE MINAKO ASAI | | 71,4286 | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------|----|
| 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 | - | | 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 | | 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 | 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 | | 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 | 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 | | 17 |
| Prendono qualche precauzione per il viaggio | P | x | 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 | x | 20 |
| Gli chiede informazioni circa il daimyo assassinato Akihiro Date | P | x | 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 | - | 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 | - | | 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 | 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 | - | | 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 | x | 59 |
| Trovano indizio aroma di cannella | P | x | 60 |
| Trovano indizio pupille dilatate | P | | 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 | | 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 | x | 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 |