



RUOLI MPIADI



2016

In questo documento troverete tutte le informazioni relative ai vari eventi lunghi delle squadre partecipanti alle Ruolimpiadi ed.2016, di seguito cito il regolamento per ricordarvi il funzionamento dell'asta :

"2.3a Prima della manifestazione

Una volta concluso il periodo delle iscrizioni (30 settembre), l'Organizzazione pubblicherà sul sito della manifestazione gli Eventi delle squadre partecipanti. Esse avranno a disposizione 7 giorni per consultarli, dopo di che ogni squadra dovrà stilare una Classifica degli eventi in ordine decrescente, a partire da quello a cui più desidera partecipare.

Scopo di tale operazione è permettere a ciascuna squadra di ottenere, nei limiti del possibile, un posto al tavolo degli eventi che preferisce.

Entro i 7 giorni in cui gli eventi saranno consultabili i Capitani delle squadre dovranno inviare le rispettive Classifiche all'e-mail dell'Organizzazione con Oggetto: "Classifica - Nome della squadra", il testo dell'e-mail dovrà contenere la Classifica degli eventi.

In caso di errori/modifiche ogni squadra ha a disposizione una sola e-mail per comunicarlo all'Organizzazione, con Oggetto: "Modifica Classifica - Nome della squadra", il testo dell'e-mail dovrà contenere la nuova Classifica. Farà fede questa seconda e-mail che non potrà essere ulteriormente modificata.

Le e-mail dovranno essere inviate nei 7 giorni di tempo a disposizione, in caso di mancato recapito, la/e squadra/e che non hanno espresso preferenze giocheranno gli eventi rimasti.

L'Organizzazione risponderà con un e-mail di presa visione.

Una volta raccolte le Classifiche, l'Organizzazione assegnerà i 4 posti per evento in base alle posizioni assegnate agli eventi dalle squadre nelle loro Classifiche.

Nel caso che vi siano dei pareggi verrà effettuata un'estrazione casuale tra le squadre interessate, quella che verrà scartata otterrà un "" che gli permetterà di vincere automaticamente il successivo eventuale pareggio.*

Stilato così il calendario, l'Organizzazione comunicherà per e-mail a ciascuna squadra gli eventi a cui dovrà partecipare. Il calendario degli eventi verrà inoltre pubblicato sul Forum."

Tramite forum e fan page di Facebook vi verrà comunicato il periodo nel quale sarà possibile effettuare le Puntate dell'asta e gli esiti.

Per qualsiasi cosa potete contattarci: ruolimpiadi@luccacomicsandgames.com



A.A.A. - Ultraniiani Brevi & Concisi

Titolo dell'evento	Zeon 0080
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Zannoni Luca
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Savage Worlds]
Tipo di Regolamento	ALTRO [Savage Worlds]
Genere	Avventura, Fantascienza, Investigazione, Altro [GUNDAM!!]
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione - Partecipazione/Coinvolgimento - Inventiva
Giorno in cui far giocare l'evento	Secondo giorno

Aprile 0080 U.C.

Breve spiegazione dell'evento

Dopo una guerra breve ma incredibilmente feroce tra il Principato di Zeon e la Federazione Terrestre, la popolazione umana è stata spaventosamente decimata.

Alcuni tra i migliori piloti di Mobile Suite della Federazione, tra i quali spiccava Amuro Ray, hanno perso la vita in seguito ad un vile tradimento di alcuni membri dell'equipaggio della White Base. Della corazzata e del suo equipaggio si sono perse totalmente le tracce.

Quelle che una volta erano le possenti forze armate della Federazione Terrestre sono ora ridotte a un piccolo esercito di ribelli in fuga, uniti nel disperato tentativo di riorganizzarsi per porre fine alla folle genocidio avviato dal Principato di Zeon.

Sull'onda della furia di Gihren Zabi, l'esercito di Zeon non si ferma alla schiacciante vittoria riportata sulla Federazione Terrestre e continua ad infierire senza pietà sulla popolazione affinché tutti quelli che ora sono chiamati semplicemente ribelli e chiunque sia così pazzo da sostenerli.

Con un arsenale notevolmente ridotto e con gli uomini contati, e sotto il costante rischio di ulteriori tradimenti o di spiate a Zeon da parte della popolazione civile, buona parte delle speranze di pace sono riposte in quattro giovani ragazzi, quattro New-Type, quattro giovani rappresentanti della così detta "evoluzione" dell'essere umano terrestre...



A.A.A. - ULTRANIANI QUELL'ALTRI

Titolo dell'evento	L'Ultimo giorno a Nygoif
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	De Marini Luca
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Destino Oscuro 2.0]
Tipo di regolamento	ALTRO [Destino Oscuro 2.0]
Genere	Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno

Breve spiegazione dell'evento

I personaggi fanno parte di un gruppo di giovani Tonalisti inviati nella città Dolem di Nygoif dall'arcitonalista Qhaige Mnol ad indagare strane sparizioni. Quella che tutti speravano fosse una missione di indagine e scoperta si rivela essere un compito di poco conto e le sparizioni riguardano oggetti di uso comune. Per undici mesi tutto scorre tranquillo, fino a quando un terremoto non svela qualcosa di sinistro tra le ombre - e le sparizioni di oggetti potrebbero non essere semplici sparizioni...

Clan della Montagna di Fuoco +1 Special Edition

Titolo dell'evento	Maelström - Risveglio nell'Incubo
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Solano Emiliano
Tipo evento	Sine Requie
Tipo di regolamento	ALTRO [Regolamento di Sine Requie semplificato]
Genere	Horror, Storico
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione, Evoluzione del personaggio, Reazione agli eventi
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno

Breve spiegazione dell'evento

La situazione sta peggiorando, ormai il declino sembra inarrestabile, la caduta imminente. Non abbiamo forze sufficienti a contrastare la loro avanzata, non riusciremo a difenderci per molto. Le nostre speranze sono flebili come la fiamma di una lanterna che ha quasi esaurito il petrolio, basta un soffio di vento più forte a spegnerle. E noi ci troviamo al centro di una tempesta, di un maelström da cui non riusciamo a salvarci, nonostante cerchiamo di fuggire con tutte le nostre forze, ci ritroviamo a sprofondare, sempre di più. Cosa può succedere di peggio?



Clan Tac

Titolo dell'evento	Fuga da Eden
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Billi Angelo
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Ambientazione Post-Apocalittica Moderna]
Tipo di regolamento	ALTRO [Regolamento semplificato messo a disposizione dall'associazione]
Genere	Avventura, Fantascienza, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione Personaggi e Risoluzione della Trama
Giorno in cui far giocare l'evento	Secondo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Eden è l'ultima speranza dell'umanità e voi siete l'ultimo seme che può far rinascere il genere umano! Sono passati ormai 53 anni da quando il Governo Americano ha deciso di dare inizio al Progetto Eden e tutti i vostri antenati furono trasferiti nella Cupola. Sono passati 53 anni da quando Eden è diventata l'ultimo baluardo della civiltà umana dopo l'annichimento nucleare tra Russia e Stati Uniti. Su Eden le leggi dei Costruttori sono ferree e tutti nella cupola sono tenuti a rispettarle per il bene di tutta l'umanità...ma c'è qualcosa di inafferrabile e impercettibile che non vi torna... è solo una vostra sensazione oppure Eden cela più segreti di quanto voi possiate immaginare? Risponderete alla vostra chiamata con il coraggio di indagare sotto il velo che cela le cose? E se i costruttori avessero voluto che alcune cose non dovessero venire mai a galla? Shh...parlate piano! Il Supercomputer A.D.A.M.con i suoi Robot Sentinella potrebbero sentirvi!

Compagnia della #Breccia

Titolo dell'evento	Identità Perdute
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Manca Davide
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Gioco di Ruolo Narrativo, autoprodotta.]
Tipo di regolamento	ALTRO [Sistema ideato dalla #Breccia, Narrativo che utilizza le Rune]
Genere	Altro [Introspeettivo]
Criterio di valutazione avventura	Contributo dei giocatori alla creazione e continuazione dell'evento, Interpretazione, Contributo alla costruzione del PG.
Giorno in cui far giocare l'evento	Indifferente

Breve spiegazione dell'evento

Identità. Cos'è l'identità di una persona? È un'essenza data alla nascita, una costruzione personale della propria strada o l'esito del proprio esserci in un mondo sociale? È qualcosa di immutabile o è un continuo flusso del divenire? Esiste una sola identità o molteplici? Come si perde? Come si guadagna? Come si ritrova?
XX secolo. Italia. Quattro persone diverse. Quattro identità (o forse di più?). Cosa succederebbe se un giorno si perdessero? Dove ritrovarle? Come ricostruirle? Chi essere infine?
Lungo le strade di un secolo dalle grandi ombre, quattro persone comuni, gente che non scrive



la Storia, perderanno qualcosa di sé e del sé e nella decadenza di un non-luogo lotteranno contro il loro non-essere, per ritrovare se stessi. La crisi della presenza, la perdita del proprio esserci nel mondo e della capacità di agire nella propria vita è un rischio che fa parte della stessa natura umana. Tra formule, rituali, santuari, incubi, paure, speranze e ricordi dovranno scavare per trovare un senso alla propria vita prima di poter costruire un domani, ammesso che questo esista ancora. Sotto le macerie di una umanità smarrita, ritrovare o ricostruire una identità può essere l'unico modo per poter continuare il proprio viaggio, con il rischio costante di venire travolti da una valanga di non-esistenza.

Se questa descrizione sembra allontanarvi da un senso certo, portandovi verso oscure foreste di smarrimento, è perché potrebbe essere questo alla fine il luogo in cui l'identità si perde.

Ritrovare la strada è una avventura pericolosa, un sentiero incerto e una meta mai certa.

Quando tutto si perde occorre ricominciare da ciò che si è. Ma quando si perde anche questo, da cosa si può ricominciare? Occorrerà a voi scoprirlo e quindi percorrere quella strada a ritroso.

Stanze, corridoi, persone, ricordi, oscuri messaggi saranno i fragili appigli a cui dovrete aggrapparvi con tutta la forza di vivere per poter sperare di ricostruire la sostanza di ciò che siete. Ma al contempo le stanze, i corridoi, le persone, i ricordi e gli oscuri messaggi potrebbero diventare forze disgreganti tali per cui scivolerete nell'abisso. La vostra arma sarà solo l'estrema volontà di trovare, in un labirinto di non-senso, il filo di Arianna dell'esistenza e di seguirlo in un cammino sempre precario dall'esito incerto.

d7 - Gabbiani di Karalis

Titolo dell'evento	Aktion T5
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Orrù Andrea
Tipo evento	Sine Requie
Tipo di regolamento	ALTRO [Sistema originale di Sine Requie]
Genere	Giallo, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	I partecipanti verranno valutati per l'interpretazione dei personaggi assegnati, per l'eventuale completamento degli obiettivi personali e per l'avanzamento nella scoperta dei fatti dietro le vicende giocate
Giorno in cui far giocare l'evento	Pomeriggio primo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Sine Requie è il gioco di ruolo horror scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti. E' ambientato in un 1957 alternativo, nel quale, il 6 giugno 1944, durante lo sbarco in Normandia i morti sono tornati in vita. Questa data viene ricordata come "il Giorno del Giudizio". Da allora ogni nuovo morto si rianima, contribuendo a portare terrore e desolazione in un mondo senza speranza. Poche realtà sono riuscite a sopravvivere alla devastazione. In Germania il reich si è arrogato la vittoria della Seconda Guerra Mondiale. I territori del reich sono controllati con pugno di ferro, gli uomini e le donne tedesche pagano per la propria sopravvivenza il prezzo di una dittatura feroce, le cui brutali leggi sono fatte rispettare dalle SS e Gestapo. Non molto differente dal III reich, il IV ritrova nelle sue regioni una vita al limite dell'accettabilità, schiacciata dalla paura, dalla diffidenza e dalla supremazia di un nuovo partito nazional-socialista, guidato dal quadriumvirato seguito alla morte di Hitler. L'apparente normalità nasconde crimini, orrori e intrighi oltre l'incessante e violenta furia dei morti fuori le mura dei Borghi (agglomerati cittadini circondati da mura).

INTRODUZIONE

15 Settembre 1957. Leipzig.

Venite svegliati in piena notte da una telefonata a casa vostra: e' Benedikt Körtig, segretario del Borgomastro della città. Sta cercando di gestire una situazione molto delicata: questa notte è stato trovato morto Lucas Doenicke, figlio sedicenne di Walter Doenicke, il Borgomastro di



Leipzig. Siete quindi chiamati a indagare all'interno di un campo di rieducazione fuori dalla città. Ci vuole poco, attraverso i vostri superiori, a capire che gli interessi son ben superiori alla giustizia per un ragazzo morto: Walter Doenicke, che è stato Volkssturmgeneral (Generale della Milizia Popolare Tedesca) durante la guerra, è un uomo potente che ha legami molto forti col Reichstag (chi governa il reich) e vorrà giustizia a tutti i costi. Il campo di rieducazione nasce invece da un accordo importante stipulato nel 1955 tra il Reichstag stesso e Viktor Brack (che è stato un alto ufficiale delle SS con il grado di Standartenführer), Philipp Bouhler (Ex-Capo dell'Kanzlei des Führers, Cancelleria del Führer) e Karl Brandt (accompagnatore personale di Adolf Hitler). Brack, Bouhler e Brandt avevano condotto con successo il programma nazista sull'eugenetica e ora le loro ricerche sono appoggiate e finanziate e condotte all'interno della struttura fuori Leipzig.

Donne del Boss

Titolo dell'evento	Outlet Rosso Sangue
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Musumeci Giuseppe
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [D20 system interpretato]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Horror, Uморistico
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione, raggiungimento degli obiettivi minimi
Giorno in cui far giocare l'evento	Pomeriggio primo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Un gruppo di singolari personaggi competono in una gara di acquisto compulsivo: tutti i mezzi sono leciti, non daranno tregua e non faranno prigionieri. Ma il campo di battaglia che hanno scelto nasconde più di quel che dovrebbe, così come gli attori di questa avventura. L'ambiente in cui si muovono ed essi stessi subiranno un'evoluzione narrativa che stravolgerà i loro già caotici piani e donerà al mondo patinato delle griffe e dell'acquisto compulsivo l'afre pro aspro della paura, del sangue e della disperazione.

Enders

Titolo dell'evento	Teddys B. VS the Boogiemán
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Pusceddu Marco
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [D10 system interpretato]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Drammatico, Fantasy, Horror, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Deduzione, capacità di interpretazione, conclusione epica
Giorno in cui far giocare l'evento	Indifferente

Breve spiegazione dell'evento

Fin dai tempi più antichi, quando i bambini si addentrano nel mondo dei sogni, alcune creature partorite dalla malvagità più oscura saltano di letto in letto per nutrirsi delle speranze racchiuse in essi. Alcuni si svegliano di soprassalto chiamandoli "incubi" altri, i meno fortunati, restano in



un limbo... costantemente consumati fino all'esaurimento totale della vita.
In questo continuo assalto vengono inviati dei salvatori che solo grazie alla loro forza e volontà possono rappresentare l'asta della bilancia in questa guerra nascosta agli occhi della realtà.

Gli apprendisti last-minute

Titolo dell'evento	Tra sogno e realtà
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Somma Emanuele
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Narrativo - Il regolamento base sarà dato ai partecipanti alla presentazione]
Tipo di regolamento	ALTRO [Dadi variabili - Numero Successi]
Genere	Avventura, Drammatico, Fantasy, Giallo
Criterio di valutazione avventura	Aiuto al raggiungimento degli obiettivi - Immedesimazione - Attinenza al bg - Interpretazione.
Giorno in cui far giocare l'evento	secondo giorno

Se una mattina ti svegliassi in una stanza bianca, sdraiato su un letto singolo di ferro, a fianco un armadio inchiodato al muro vicino ad una cassettera di metallo. I soliti tre amici intorno a te, ancora addormentati nei letti vicini, ed un infermiera che ti invita a prendere delle pasticche in modo insistente e con un'espressione scocciata dipinta sul volto stanco. Quanto ancora crederesti nella realtà che hai vissuto prima di quel momento, quella fatta di magia e di segreti, quella che ti ha portato a conoscere le persone che ora si stanno svegliando intorno, intontite, proprio come te, spaesate ed incredule? Le tue memorie, i sentimenti che ti legano agli altri in quella stanza, sono reali o solo frutto dell'immaginazione?

Può essere questa la realtà? Che sia stato solo un lungo sogno? Un esperimento di ipnosi di massa o una psicosi collettiva? Che ti sia inventato tutto questa notte?

Il nome sulla targhetta dell'infermiera è familiare, come qualcosa di noioso. L'odore della candeggina impregna i muri e il pavimento, appesta l'aria.

Breve spiegazione dell'evento

I tuoi vestiti non ci sono più, sostituiti da un camice asettico e scolorito. Al polso uno stretto braccialetto di plastica con scritto il tuo nome, stanza 5c, reparto di recupero psichiatrico, ala nord.

Solo ora noti che la finestra è aperta, ma una grata a maglie strette impedisce di affacciarsi. Una volta alzatoti dal letto riconosci i tuoi compagni di corso, nei letti accanto a te con uno sguardo interrogativo dipinto sul volto, le loro pillole nei bicchierini bianchi e i loro camici scoloriti. Ti senti sperso e impaurito, guardando i volti dei tuoi amici ti rendi conto che anche loro stanno provando la stessa cosa. Hanno gli occhi confusi e stanchi, di chi non capisce, o non vuole capire, quello che vede.

Che fine ha fatto la perlinatura delle pareti del dormitorio? I tuoi vestiti buttati sulla sedia, la scrivania invasa dai libri e dagli appunti riguardanti le ore infinite delle lezioni di sigilli e sugli incantesimi di difesa?

L'infermiera continua a sollecitare perché prendi le tue medicine, ha ancora un giro molto lungo da fare.

“Laura Reta”, il suo nome continua ad evocarti una noia immensa, come se si trattasse più di una bibliotecaria che una infermiera assillante.



Gli Icosaedri venuti dallo spazio

Titolo dell'evento	La morte di Santa Margherita
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Scoppetta Ivano
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Sulle tracce di Cthulhu]
Tipo di regolamento	ALTRO [Gumshoe]
Genere	Horror
Criterio di valutazione avventura	Contributo alla storia.
Giorno in cui far giocare l'evento	secondo giorno

Sulla remota isola scozzese di St. Margaret, gli investigatori prendono posti di lavoro in una scuola privata femminile, ognuno, in realtà, alla ricerca di un conoscente che è scomparso in quello stesso istituto l'anno precedente.

Durante la ricerca, gli investigatori verranno spinti dalle proprie pulsioni lungo una spirale crescente di mistero e decadimento.

Breve spiegazione dell'evento

Sulle Tracce di Cthulhu trasporta l'orrore e la malvagità del genere horror classico direttamente all'interno della storia degli anni '30, quando il potere e la follia dei Grandi Antichi giungono a fondersi con l'irrefrenabile crudeltà messa in atto dai regimi totalitari precipitando verso la follia cosmica.

I Gattini Immondi

Titolo dell'evento	Who you gonna call?
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Briganti Luigi
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Ghostlines]
Tipo di regolamento	ALTRO [Powered by the apocalypse]
Genere	Avventura, Fantasy, Horror, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Contributo alla storia
Giorno in cui far giocare l'evento	Secondo giorno

È l'anno 891 dell'Imperium che ha unito le isole frammentate dal cataclisma sotto una sola legge: tutta la gloria a sua maestà l'Imperatore.

Tu lavori sulle linee fantasma, le ferrovie elettrificate che attraversano le terre desolate tra una città e l'altra. Gli spiriti dei morti - liberi di vagare per il mondo da quando i cancelli della morte sono stati spalancati dal cataclisma - spesso rimangono impigliati nei potenti campi elettrici generati dai treni.

Operai come te percorrono la lunghezza delle carrozze, i pensanti stivali magnetici e le sibilanti maschere d'ossigeno, per eliminare gli spiriti nocivi con il tuo cappio elettromagnetico prima che facciano troppo danno.

Ciascuna città dell'Imperium è circondata da torri elettro-magnetiche crepitanti, affinché creino una barriera elettrica che gli spiriti non possono oltrepassare. Per legge, tutti i cadaveri vengono inceneriti con olio fulmine (per distruggere l'essenza spirituale all'interno), ma i



cittadini benestanti, gli eretici dei culti spiritici o i criminali spesso fanno in modo che un fantasma scampi alla distruzione al crematorio. I cosiddetti “spiriti canaglia” spesso se la devono vedere con operai come te. Dietro adeguato compenso, ovviamente. Quando gli scout di frontiera dell’Imperium (i Mastini) trovano un pozzo di spettri nelle terre desolate, a volte chiamano una squadra specializzata di operai affinché li aiutino a eliminarlo. Questo è il lavoro più pericoloso, ben lontano da quello relativamente sicuro dell’eletto-ferrovia e dalla possibilità di una fuga rapida attraverso i binari. Ma la paga è sostanziosa e un operaio che elimina un pozzo di spettri e sopravvive può mettere insieme scorte a sufficienza per ritirarsi con stile un giorno.

I Guardiani del Warp

Titolo dell'evento GaslightShadow

Categoria evento Gioco di Ruolo

Nome Master Filippi Massimo

Tipo evento Il richiamo di Cthulhu

Tipo di regolamento A soglia percentuale

Genere Giallo, Horror, Investigazione, Storico

Criterio di valutazione avventura Problem solving; fair play; interpretazione del personaggio

Giorno in cui far giocare l'evento Secondo giorno

L'era Vittoriana fu un periodo di splendore per l'impero britannico, che raggiunse il suo apice negli anni 1890. “L'impero sul quale non tramonta mai il sole” così veniva celebrato dai sudditi si Sua Maestà il Regno della Regina Vittoria.

Ma per ogni lampione a gas che rischiarava le vie della città c'era un angolo buio e pericoloso, specialmente nei più reconditi anfratti di Londra, la capitale dell'Impero.

In questa città, ampiamente celebrata dalla letteratura, si muovevano personaggi storici e di finzione, società segrete e ordini ermetici; chi può sapere per certo quali terribili entità si nascondessero nei suoi recessi, quale stolto poteva sentirsi al sicuro quando oscuri dei e messaggeri di Grandi Antichi ne esploravano le viscere seguiti dai loro folli adepti.

In quegli anni di fine secolo molti degli Orrori che infestano oggi il nostro mondo si sono insidiosamente assicurati la presa sulla realtà odierna covando perfidi piani e moltiplicando adepti. Ah... se l'umanità fosse rimasta vigile durante quegli anni fatidici!

Breve spiegazione dell'evento

“Cthulhu nell'era Vittoriana” Miskatonic University Arkham Massachusetts 1929

“Linee rette e angoli retti sono semplicemente linee e angoli in tutto il mondo, ma i contorni morbidi e singolari degli edifici di una città, che lentamente si sollevano dalla nebbia fino a raggiungere un determinato punto nel cielo, donano un fascino ed un valore inestimabile al luogo ed ai suoi abitanti; una suggestione che rende ogni strada, ogni ponte, ogni vicolo tortuoso, pregno di storia antica, portoni, finestre, comignoli e guglie, un autentico viaggio nella memoria e nel mistero ... Londra! Maestosa, Antica e Terrificante! “

H.P. Lovecraft.



I Pirati di Sartosa

Titolo dell'evento	Pandemia-Z
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Moschetti Paolo
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Sistema di gioco: Fate - Ambientazione: Z-CORPS]
Tipo di regolamento	ALTRO [Fudge (Fate)]
Genere	Altro [Zombie Apocalittico]
Criterio di valutazione avventura	1) Interpretazione/Recitazione del personaggio, 2) Tecnica/uso scheda, 3) Inventiva e idee
Giorno in cui far giocare l'evento	Secondo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Una violenta influenza si sta espandendo velocemente negli USA e gli indizi portano ad una tranquilla cittadina del Kansas. L'esercito americano si è macchiato di crimini terrificanti, gli infetti e i civili vengono abbattuti ogni giorno senza distinzione proprio da coloro che dovrebbero proteggerli. Il Presidente degli Stati Uniti non riesce a far fronte alla crisi e i militari stanno per prendere una decisione drastica. Nel frattempo la multinazionale OneWorld cerca un rimedio con la scienza, il nuovo esercito privato Z-Corps cerca di salvare più persone possibili e frenare l'avanzata del virus e i civili lottano giorno dopo giorno per la sopravvivenza all'interno delle zone rosse.

I Viaggiatori

Titolo dell'evento	Che giorno è oggi?
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Crisci Matteo
Tipo evento	Sine Requite
Tipo di regolamento	ALTRO [Tarocchi]
Genere	Avventura, Horror, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Problem solving, capacità di improvvisazione, Creatività
Giorno in cui far giocare l'evento	secondo giorno

Bordeaux, 1980,
Sono trascorsi ormai 40anni, regna la "pace" nella ormai consolidata terra nei pressi di Bordeaux. Proprio in questa terra vi è una piccola cittadina che vive nella propria "serenità".

Un grido, un uomo corre verso le mura con due zombie che lo inseguono.
Due boati, gli zombie cadono, le porte si aprono.

Breve spiegazione dell'evento

"Miei cari giovanotti! Oggi, finisce il vostro addestramento, da oggi farete parte di coloro che portano avanti la pace della città di Saint-Maigrin! Perché oggi voi..." il comandante Victor-Leon-Ernest Denain venne interrotto...
"Aiuto! Aiutatemi!"...
"Bene, proprio ciò che ci voleva come primo compito per dei nuovi soldati, Tu, perquisiscilo!"
L'uomo viene fatto spogliare, come di legge viene fatto per gli stranieri che arrivano al villaggio per constatare che non ci siano ferite.



“Voi non capite, loro stanno distruggendo tutto! Si sono organizzati! Mangiano di tutto e non si fermano davanti a niente e nessuno...” preso dallo shock e dalla paura questo misterioso individuo sviene davanti ai vostri occhi....

Le Rune del Lupo

Titolo dell'evento	La Corona d'ossa
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Amabiglia Mattia
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Pathfinder]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Avventura, Fantasy
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione, raggiungimento obiettivi, utilizzo scheda
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente Forgotten Realms (1390CV)

In un mare di magia, gli abitanti di Toril alzano gli occhi al cielo ascoltando la parola dei loro Dei, gli stessi Dei che hanno camminato e lottato al loro fianco, primo tra tutti Torm il giusto dalla testa da leone e il corpo umano, ha difeso la città di Tantras contro il signore oscuro, Bane.

Torm riuscì nell'impresa grazie al sacrificio della sua stessa vita, salvando quindi la città dalla divinità del male, la mano nera.

Quello era il periodo dei disordini, ove gli dei con sembianze di avatar potevano essere uccisi, dove nuovi dei nacquero e le gesta più eroiche come quelle di Torm vennero ricompensate dando nuova vita alla divinità della giustizia. (1355 CV).

Torm, tramite questo atto di autosacrificio, divenne un simbolo di eroismo e di coraggio in tutte le nazioni del continente, le sue chiese cominciarono a fiorire come mai prima, spopolando soprattutto nelle valli del Vast.

Breve spiegazione dell'evento

Anni più tardi, le terre del Vast poco distanti da Tantras venivano cullate da caldi venti e tranquille stagioni, al centro di esse vi è Midwest, una cittadina dalle origini non troppo antiche, un piccolo villaggio che ha sempre vissuto in pace ed armonia, dove Torm poggia il suo gentile sguardo irradiando il tempio a lui dedicato.

Tuttavia la cittadina si ritrovò in difficoltà negli ultimi anni sopraffatta dalla crisi e dalla povertà, anni dove la miseria ha toccato anche la popolazione sopraffatta da saccheggi e furti.

In questi tempi bui persino le terre coltivate stentavano a dar i loro frutti per il futuro.

Fu così che un giorno arrivò colui che venne chiamato “uomo della pioggia”, un mercante che aiutò Midwest attraverso le sue abilità e le sue risorse riuscendo a risanare la qualità di vita della popolazione nel giro di qualche anno.

I banditi attaccavano sempre meno, e arretravano sistematicamente, tanto da andare a rifugiarsi in un vecchio tempio abbandonato poco distante dalla cittadina.

Giorni addietro sono stati mandati dei soldati per prendere i pochi fuggiaschi rimasti, tuttavia di loro non si sono avute più tracce.



Ma c'è chi nella città non

è rimasto inerme davanti a ciò che successo.

La ragazza dalla pelle color ghiaccio è pronta a sfoderare la sua magia per difendere la sua famiglia, per trovare il marito che era tra i soldati che si sono addentrati nel tempio.

Il rude nano affila la sua ascia, sempre pronto a lottare per i suoi compagni d'armi nella speranza di farli tornare tutti vivi.

La luce del chierico accompagna le tetre sale buie con coraggio contro il male aiutando i compagni di viaggio grazie agli incantesimi.

L'elfo è pronto a mettere alla prova le sue abilità e i suoi riflessi contro l'ignoto e contro i pericoli celati nell'ombra.

Anche il presente come il passato ha bisogno di eroi che possano plasmare il futuro.

Che Torm ci aiuti. (1390CV)

Le Tigri Nane

Titolo dell'evento	La strano caso della morte di Jerry Middleton
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Decastelli Franco
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Simulacri]
Tipo di regolamento	ALTRO [simulacri]
Genere	Avventura, Giallo, Investigazione, Poliziesco, Romantico
Criterio di valutazione avventura	Far play al tavolo, sviluppo del background, interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno
Breve spiegazione dell'evento	I 4 personaggi indagano sullo strano caso della morte di Jerry Middleton, avvenuto in circostanze misteriose. Il signor Middleton era molto amato in città, chi mai avrebbe potuto compiere un omicidio così efferato? la storia vi coinvolgerà e sarete catapultati in un mondo violento e degradato fatto di alcool, prostitute, pistole e delinquenza. Attrverso squallidi locali e sobborghi malfamati dovrete usare tutta la vostra inventiva e tutto il vostro intuito per venire a capo di questo complicato caso di omicidio.



L'orda Lorda

Titolo dell'evento	de rerum tempora
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Cervia Solange
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [viaggi nello spazio-tempo]
Tipo di regolamento	ALTRO [semi-diceless (i pochi dadi tirati caratterizzano solo alcune durate temporali e portata dei poteri/abilità dei personaggi. le riuscite o meno delle azioni dipendono dall'accuratezza e verosimiglianza dell'interpretazione del pg da parte del giocatore)]
Genere	Avventura
Criterio di valutazione avventura	interpretazione, fedeltà al bg, raggiungimento obiettivi personali e di gruppo.
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Premettiamo che l'avventura è stata pensata e strutturata interamente sotto l'effetto di sostanze psicoattive da Narratore e dal conaratore.</p> <p>Questo fa risultare l'avventura non solo un viaggio fisico per superare ostacoli ma soprattutto un viaggio interiore votato a far superare le barriere più difficili dovute alla propria natura, la quale spesso cozza con il raggiungimento dei proprio scopi e soprattutto degli scopi comuni. "Homo homini lupi", anche l'uomo dall'animo e degli intenti più nobili conserva un egoismo di fondo che lo spinge ad essere migliore degli altri anche nella bontà stessa.</p> <p>I personaggi sono uomini in quanto tali con paure ed ambizioni, ricordi e desideri, angosce e speranze. Persone come te, come il giocatore alla tua destra, come noi; accomunati da una massima : "Dove pensi di andare se non sai da dove vieni!".</p> <p>L'avventura non ha un inizio definito, ma come il tempo è circolare e la direzione del viaggio sarà passo dopo passo scelta dai giocatori cosa che modificherà la fisionomia stessa dei personaggi. Ci sono quattro momenti spazio-temporali principali che permettono molteplici percorsi possibili ed ognuno con diversi finali.</p> <p>A fare da navigatori per l'avventura sarete voi giocatori, a noi non resta che accompagnarvi in questo viaggio come degli sciamani.</p>

Nipotini di Caronte

Titolo dell'evento	Redenzione-Volevo fare il pg anche io, ma m'è toccato fa il png e pure crepare
Categoria evento	Gioco di ruolo
Nome Master	Calligaro Fabrizio
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Anime & Sanguie]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Avventura, Altro [Fiabesco]
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	“C’era una volta in una terra lontana lontana, blablalabla. Quindi il principe azzurro alzò la spada e colpì il cattivo salvando la principessa e tutti vissero felici e contenti.” Nel mondo delle fiabe, fino ad oggi, tutto ha seguito il corso predestinato degli eventi, ma non tutti sono



contenti del ruolo e dello spazio che il narratore ha scelto per loro nella storia. Certi personaggi pensano di valere di più, molto di più. Se qualcuno offrisse a queste figure la possibilità di un riscatto, sarebbero pronti a coglierla per cambiare le pagine della storia? Le sabbie nella clessidra scorrono e il tempo sta giungendo alla fine, questo carnevale in cui tutto quanto è sottosopra è destinato a durare?

Panzerbjørne

Titolo dell'evento	La grande Caccia
Categoria evento	Gioco di narrazione
Nome Master	Thun Hohenstein Nikolas
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Hunter The Reckoning]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Avventura, Drammatico, Horror, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Una sessione del gioco "Hunter The Reckoning", fratellino minore dei più noti Vampiri La Masquerade e Licantropi L'apocalisse.</p> <p>I giocatori protagonisti della vicenda si trovano nei panni dei cacciatori, normali esseri umani, con vite normali, investiti improvvisamente dal potere dei misteriosi Messaggeri, dopo un primo fugace sguardo al vero mondo che li circonda ed ai suoi orrori, queste persone decidono di porre fine al dominio delle creature abominevoli che si celano ai più, è giunto il momento che l'umanità saldi i propri conti in sospenso.</p> <p>Il gioco si sofferma sul dramma della conoscenza della realtà e della responsabilità nei confronti dell'umanità, sul fardello dei cacciatori, e la lotta impari alle creature sovranaturali.</p>

Sailor Gurps

Titolo dell'evento	Final Fantasy
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Ferrara Vincenzo
Tipo evento	GURPS
Tipo di regolamento	D6 system
Genere	Fantascienza, Fantasy
Criterio di valutazione avventura	In ordine: Interpretazione del Personaggio; Esito dell'obiettivo di Squadra, Esito dell'Obiettivo Individuale.
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	<p>Il sistema di gioco è GURPS, un sistema di regole universale adattabile per qualunque tipo di ambientazione. L'ambientazione proposta è una rivisitazione di Final Fantasy, un mondo futuristico sorto sulle ceneri di una guerra che ha sconvolto il mondo per come lo conosciamo. L'umanità è ora concentrata in poche città, protette da barriere elettromagnetiche che li separano dall'Esterno: un ambiente ostile e selvaggio e popolato da spaventose creature e misteriosi Xenos. Fra le città aleggia un clima ostile e sempre più teso; ultimo episodio di un crescendo di violenze, è l'occupazione di Lybra da parte della prima fra le città: Assia. Il</p>



Presidente Dororei Demidoff, precedentemente ministro influente della città, ora ha assunto il titolo di Governatore Unico di Lybria, sostenuto dalle forze di occupazione dell'Impero Assiano. A opporsi a lui, bande di Ribelli che serpeggiano nei Sottolivelli della città, patrioti visionari e orgogliosi che tentano di rovesciare il governo così imposto. La guerra civile trascina in una spirale di barbarie chiunque ne venga a contatto, e la speranza non è che un ricordo.

In questo scenario, una squadra di forze speciali appartenenti a un'Alleanza di Città esterne al conflitto diretto, è stata inviata per supportare una delle fazioni ribelli: i Lions. Una volta giunti sul posto, i Seed di Balamb si trovano costrette a rivedere le proprie priorità: una minaccia imprevista porterà i giocatori a scontrarsi su temi di politica, etica e tattica dovendo bilanciare le esigenze e il dovere verso la missione, ad obiettivi più personali.

Nota: Verranno fornite ai giocatori schede riassuntive del Regolamento e dell'ambiente personalizzate. L'evento ludico verrà inoltre supportato da materiale multimediale per un maggiore coinvolgimento dei giocatori..

Secondi Figli

Titolo dell'evento I Predatori della Nooarca

Categoria evento Gioco di Ruolo

Nome Master De Leo Antonio

Tipo evento ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Warhammer 40K Dark Heresy]

Tipo di regolamento A soglia percentuale

Genere Altro [Gotico Futuristico]

Criterio di valutazione avventura Capacità di immedesimazione e interpretazione del personaggio; rispetto del proprio background; educazione e fair play

Giorno in cui far giocare l'evento pomeriggio primo giorno

È il 40mo Millennio.

L'Imperium dell'Uomo si estende su un milione di mondi, sotto l'egida dell'immortale Dio-Imperatore. Immobile ed eternamente silenzioso sul Trono d'Oro della Sacra Terra dal tempo mitico in cui l'Arcitraditore Horus tentò di rovesciare il Suo dominio, Egli illumina e protegge l'umanità dalla minaccia dell'Eretico, del Mutante e dell'Alieno.

È un evo di oscurità, di devozione parossistica, di gloria ed infamia che appaiono per brevi istanti fra le sterminate masse che si assiepano sui mondi dell'Uomo.

Non vi è speranza nella tecnologia, perché molto è stato obliato per essere mai più riappreso dai rossi Tecnopreti del misterioso Marte.

Breve spiegazione dell'evento

Dinanzi al Trono d'oro migliaia di psionici vengono sacrificati quotidianamente per nutrire e tenere ancorata alla propria carcassa l'anima famelica dell'Imperatore, così che il faro psichico dell'Astronomican possa continuare a splendere e guidare nelle tenebre infami del Warp le innumerevoli flotte ed armate che nel Suo Santo nome affrontano ogni genere di turpe minaccia al destino manifesto del genere umano.

Ma il nemico più grande è quello che si nasconde fra le ombre ed i milioni di miliardi di esseri umani che si accalcano nei manufattoria, nelle viscere delle immense navi o si pigiano a morte lungo le vie lastricate d'ossa di pellegrini dei mondi-Santuario.

È contro questo nemico che la Santa Inquisizione si batte.

Contro la piaga del pensiero libero, della devozione malriposta, della cieca speranza di cambiamento.



Per lottare contro questo nemico siete stati elevati dalle masse indistinte e votati a strangolarlo, come dita della Mano Sinistra dell'Imperatore. Siete gli strumenti della Sua volontà.

A bordo della fregata inquisitoria Ignis Imperator vi state dirigendo alla massima velocità consentita dai motori Warp verso il pianeta Aptium, nel Segmentum Obscurus. Una misteriosa reliquia del più nero passato dell'Imperium sta per riemergere, e la Mano dell'Imperatore deve stringersi su di essa, prima che l'Arcinemico possa impadronirsene per i suoi turpi scopi.

Solo con la morte ha termine il dovere.

Terzi Figli

Titolo dell'evento	Clash of Thoughts
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Ceccanti Michele
Tipo evento	Altro [gioco autoprodotta]
Tipo di regolamento	ALTRO [Pool di d20, narrativo]
Genere	Drammatico, Fantascienza, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Contributo alla narrazione, sia in termini di qualità che di sviluppo della trama.
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno

Breve spiegazione dell'evento

L'essere umano potrebbe apparire come un essere indivisibile, guidato dalla propria unica volontà. Ma non è così. All'interno della mente numerosi e diversi istinti, desideri, speranze e ideali si confrontano ogni giorno. A volte non ce ne accorgiamo, perché per nostra fortuna tutte le parti di noi sono concordi. Altre volte siamo combattuti e disorientati: vendetta o perdono? Perseguire il sogno o godersi la realtà? Difendere la Giustizia a qualunque costo o guardare altrove? Cedere alla Paura, o rischiare la vita?

In questo gioco di ruolo i giocatori non interpretano un personaggio ciascuno, bensì una differente emozione, istinto, desiderio o scopo dello stesso personaggio. Dalla loro collaborazione, o dal loro feroce scontro, dipenderanno le azioni intraprese dall'unico personaggio giocante.

Le trame di questo gioco hanno protagonisti alle prese con frequenti (e multiformi) dicotomie, e si incentrano, oltre che sul piano dello sviluppo della storia, anche sulla risoluzione dei loro dilemmi interiori.

Intro Avventura:

Il Vice comandante Armstead entrò nella sala di controllo, accolto dai saluti militari dei molti sottoposti. Raggiunse con passo sicuro la sua postazione, da dove avrebbe coordinato il decollo. Aveva dei buoni presentimenti per la missione. Con le centinaia di civili che accompagnavano il lungo viaggio interstellare, sentiva che la sua nave avrebbe ospitato non un equipaggio, ma un Popolo. Per lui che amava così tanto l'umanità, questo era il conforto più grande.

Il Comandante, unico suo superiore su quella nave, entrò nella sala interrompendo i suoi pensieri. Era in ritardo. Armstead pensò che al suo posto... ma poi scacciò quel pensiero negativo. La sua fedeltà verso l'Agenzia era incrollabile, e non poteva dire che questa non l'avesse ricompensato per i suoi sforzi. E poi, dopo una missione come quella, un avanzamento di grado era sicuramente in arrivo.



Intanto, nella sua mente, in una sala di comando quasi identica a quella dove si trovava il suo corpo, sedevano tre vice comandanti.

"Che il viaggio inizi", disse Empatia.

"Per l'Agenzia", disse Disciplina.

"Facciamo vedere cosa sappiamo fare", disse Ambizione.

"Tutti i sistemi sono operativi e pronti al decollo", disse il Computer di bordo.

TRAUMATEAM REBORN

Titolo dell'evento	DOGMI
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Jetto Braian
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Numenera]
Tipo di regolamento	ALTRO [Cypher System]
Genere	Avventura, Fantascienza, Investigazione
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione e reinterpretazione del personaggio, contributo nella storia
Giorno in cui far giocare l'evento	secondo giorno

Breve spiegazione dell'evento

"La missione dell'Ordine del Vero è una sola: quello di cercare la verità ad ogni costo. La conoscenza e il sapere sono la nostra unica fede, i nostri Dogmi. Cadere nella tentazione di far vedere alle persone qualcosa che non c'è per averne maggior controllo è un errore inaccettabile. Anche il solo non negare dell'esistenza di qualcosa di inspiegabile, di soprannaturale sarebbe imperdonabile. La gente si ostina a non voler vedere la verità, si accontenta di risposte semplici, cerca futili sicurezze fatte di nulla, NULLA. Noi non possiamo concederle, ne possiamo tantomeno fomentare l'ignoranza. La verità è una scelta di vita e la razionalità è la nostra arma. Chi si accontenta di risposte semplici non può far parte dell'Ordine del Vero. Ogni cosa, anche la più inspiegabile ha una risposta e io ho scelto di trovarle, ad ogni costo. Tutto è dimostrabile.

Le persone credono alle loro paure e a quello che vogliono sentirsi dire."

Discorso ai nuovi arrivati.

F.R. Mordekaiser