



# RUOLI MPIADI



# 2015

**20 ANNI**

In questo documento troverete tutte le informazioni relative ai vari eventi lunghi delle squadre partecipanti alle Ruolimpiadi ed.2015, 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](mailto:ruolimpiadi@luccacomicsandgames.com)

## Le piume della fenice

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Il primo nome   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Somma Emanuele  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Pathfinder]                         |
| <b>Tipo di Regolamento</b>                | D20 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione - Attinenza al Background - Utilizzo scheda |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | Indifferente  |

**Breve spiegazione dell'evento**

“Quando ancora c’era il nulla le potestà avevano un corpo e camminavano libere sull’abisso e ad ogni passo perdevano una parte di se e creavano quella che ci ostiniamo a chiamare realtà. Il tempo non esisteva, lo spazio era nullo. Esistevano loro e i loro incontri amorosi, le schermaglie e i litigi. Solo una rimaneva in disparte. Aspettava sonnacchiosa che le sue sorelle finissero i loro giochi prima di muover i propri passi nel creato. I veri nomi della potestà ormai sono spariti da tempo e nemmeno gli dei li conoscono. A noi sono arrivati solo 5 accozzaglie in mille lingue di ciò che ci hanno lasciato: Aria, Acqua, Fuoco, Terra e Vita. Gli dei in cielo e negli abissi ne hanno preso il posto, cibandosi della loro essenza. Un racconto, tutto ciò che è rimasto è un racconto e la disperata ricerca di un nome. Cinque avventurieri, Cinque cuori, Cinque menti.” Così recita l’inizio dei racconti di Kolhe. Un uomo che ebbe molti più nomi di quanti un uomo dovrebbe possederne. Forse voi lo ricordate come Leor il Senzasangue o Seran l’UccisoreDiRe. Siete qui oggi, ieri, domani per finire ciò che nessun essere vivente aveva mai iniziato. Affilate le lame, preparate gli incantesimi, pregate i vostri dei che vi diano una parte di quel potere che stanno rubando senza diritto. Il cammino ha inizio. Un nome il vostro premio.

Il gruppo di avventurieri si troverà solo e spiazzato in un luogo che un luogo non è, in un tempo che non scorre, o che scorre troppo, o che scorre all’indietro. Un ambientazione inventata per questa occasione sulle regole di Pathfinder. Data la peculiarità dell’avventura non sarà necessario conoscere l’ambientazione base del gioco e verrà fatta una descrizione all’inizio della giocata dei fatti e dei luoghi importanti al buon svolgimento della stessa.

## La Compagnia della #Breccia

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>      | "Under the Tower: Rolympic Kidnapping"   |
| <b>Categoria evento</b>        | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>             | Lazzaroni Roberto  |
| <b>Tipo evento</b>             | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Urban Heroes]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>     | ALTRO [Regolamento di Urban Heroes]  |
| <b>Genere</b>                  | Supereroi,   |
| <b>Criterio di valutazione</b> | Interpretazione, fedeltà al BG dei personaggi, utilizzo scheda, raggiungimento obiettivi |

**avventura**  
**Giorno in cui**  
**far giocare**  
**l'evento**

pomeriggio primo giorno

"Non ho mai pensato davvero di diventare un supereroe, ok sì, vigilante è più corretto e meno presuntuoso. Comunque sia non ci avevo mai pensato, neanche quando avevo capito di avere questi...poteri! D'accordo ci avevo fantasticato, ma un conto è giocare con la mente e un conto è la realtà.

Poi mi sono ritrovato a dover mettere in pratica queste mie doti, e non è stato per niente bello. Là fuori è uno schifo, te lo dico io che ci sto tutte le notti. Tu puoi pensare che una cittadina come Pisa sia tranquilla, con la sua torre, i suoi turisti, ma ci sono sempre i vicoli bui in cui non vorresti guardare anche qui. Una studentessa che sta per essere aggredita, una casa che viene violata dai ladri, una macchina che sta per essere forzata, una rissa tra spacciatori. Ne vediamo tante di queste cose.

Fa male, perché di giorno ti devi svegliare e condurre la tua vita normale, senza poter raccontare niente a nessuno, perché questa semplicemente è una cosa che devi tenere per te. Perché se lo andassimo a dire a qualcuno e tutti sapessero chi siamo, dovremmo passare le nostre giornate a guardarci le spalle e nonostante tutto prima o poi qualcuno troverebbe il modo di farcela pagare cara.

Ma quando scende la sera, quando a illuminare la merda di queste strade c'è solo un lampione lontano, allora indossiamo le nostre maschere e soprattutto il nostro coraggio. Di questo si tratta. Perché nessuno ci paga, nessuno protegge noi, nessuno sa chi siamo. Ma quando qualcuno vede il nostro simbolo su un muro o una saracinesca, lungo queste strade, può avere un po' meno paura, perché sa che gli Under The Tower sono in giro. Sa che se avrà bisogno noi correremo lì. Ti sembra poco?! Non lo è, te lo dico io. Perché devi imparare a convivere con tutto quello che vedi...e che fai! E imparare a sopportarlo ogni giorno, andare avanti e far finta di avere una vita normale!

È vero, nessuno ci obbliga a farlo, potremmo smetterla se solo volessimo, ma dannazione...! Forse c'è del vero in tutto quello che scrivono nei fumetti di supereroi. Forse davvero da un grande potere derivano grandi responsabilità. Noi non saremo come i supereroi famosi che si vedono continuamente in televisione, ma mi fa star bene pensare che quello che abbiamo sia un dono più che un privilegio. E a quelle parole sulla responsabilità ci credo.

Ma ogni tanto anche noi abbiamo bisogno di una boccata di aria che ci liberi dal marcio che respiriamo. Abbiamo bisogno di un momento di vita normale, di sentirci come tutti gli altri e non più gli UT<sup>2</sup>. Per questo motivo abbiamo deciso di partecipare alle Ruolimpiadi 2015 come squadra. In fondo è quello che siamo tutte le dannate notti. Questa volta però saremo solo amici e giocatori. Senza maschere, senza superpoteri, senza quel coraggio che serve per immergerti nel buio. Solo un tavolo, dei dadi e dei giochi da fare assieme a tanti altri giocatori che saranno venuti a fare la stessa cosa, che non sapranno nulla della nostra vita quando il sole è tramontato. È un sollievo anche solo pensarla una cosa del genere. Abbiamo solo voglia di normalità.

Se dovesse succedere qualcosa alla fiera dici?! Al diavolo! Ci può pensare qualcun altro per una dannata volta nella vita.....oppure no?!

**Breve**  
**spiegazione**  
**dell'evento**

## Il Cavallo di Trojka

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Fuga da Zactaltra  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | Bergamelli Andrea  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Anime E Sangue]                                    |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Pool di D20, choose best, add equal numbers]                        |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy,  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, Inventiva, Raggiungimento degli obiettivi, Intraprendenza |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |

"le regole sono semplici. Vi mando dentro, dovete uscire"

Il Broker è un'Entità spiccia, di poche parole. Non ama i giri di parole, non vuole illudere gli Spiriti che assolda, e non ama ingannarli sugli obiettivi della Missione. Questa sua scarsa loquacità spesso lo fa sembrare scorbuto o sarcastico, e tende a dare troppi pochi dettagli sulle Missioni. Che ci volete fare, non tutte le Entità della Multirealtà amano i grandi ingressi scenici.

Il Broker appare sempre con l'aspetto di Vern Troyer, l'attore che impersonava il "MiniMe" nella serie di film di Austin Powers. Parla con voce nasale ma non stridula, e i suoi Fulcrum sono spartani e molto "realistici"; un ufficio anni '40, una sala di controllo telecamere di un supermercato, o una sala da poker. Ad uno Spirito poco avvezzo, potrebbe sembrare di essere GIÀ in una Realtà; Ma gli occhi color ghiaccio del Broker, unito ad altri dettagli, rivelano la vera natura di quel che li circonda. Ad esempio; i faldoni della scrivania d'ufficio sono dossier sulla vita degli Spiriti convocati... gli schermi delle telecamere di sicurezza mostrano immagini di mondi assurdi e diversi fra loro... e non sono mica Geova e Boulboros-47, diomacchina dei Minotauri di Corgos, quelli che stanno giocando a poker con lui?

### Breve spiegazione dell'evento

Il Broker spesso commercia in Anime, sia importanti che spicce. Quel che riesce a recuperare qua e là durante una Missione, spesso richiestagli da altre Entità che vogliono passare inosservate agli occhi dei loro simili. Lavora su commissione, in cambio di materia prima, nuovi Spiriti da reclutare, o Portali Riservati verso Particolari Realtà.

E oggi, il Broker ha una ripicca da prendersi.

Il contatto con la Realtà di Alderac, un tempo in mano al Broker, è stato assegnato a Boulboros-47 per un accordo tra le Entità. Un punto di questa realtà è però ancora territorio libero;

L'isola di Zactaltra.

I giocatori Interpretano degli Spiriti, creature immortali e abitanti di corpi altrui, in missione per conto di entità superiori. Nello specifico, dovranno fuggire da un carcere, di cui non sanno nulla, per riuscire a far vincere una scommessa al loro attuale Patrono.

## Utlaniani Made in China

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Borderlands Unchained  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | D'Avella Giulio  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Savage Worlds - Deadlands]   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Savage Worlds]  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Investigazione, Uморistico, Western,  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, interazione, BADASSITUDE, citazioni (molto, molto facoltative ma gradite) |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | terzo giorno   |

"Accidenti a te, che ci fai ancora sveglio?"

"Tutti quegli spari, nonno... mi... mi racconteresti un'altra storia?"

"Ma che diavolo... Wiskey. Questo ci vuole per farti dormire, dannazione. Chiamo Moxxi e le dico di portarne due bottiglie così poi ti addormenti e noi ci divertiamo un po'..."

... ah, giusto. I rumori ti svegliano.

Ok ok, dannazione. Ma poi non voglio sentirti fiatare fino a domani.

Questa volta siamo nel nuovo mondo, nel selvaggio West dello stato di Pandora.

Nessun fottuto cacciatore della cripta, nessuno strafottutissimo guerriero da risvegliare, nessuno a cui interessi uno stramaledetto accidente delle sorti del pianeta.

Le terre di confine sono abbandonate a loro stesse in balia di banditi psicopatici, politici corrotti ed imprenditori senza scrupoli. La gente comune cerca di sopravvivere onestamente spaccandosi il... hem, la schiena nei campi, nelle fabbriche o costruendo ferrovie. I più sfortunati si spaccano la schiena in catene nelle piantagioni di cotone o nelle miniere di eridium.

**Breve spiegazione dell'evento** Vige la legge del più forte (ovvero del più ricco) e del più folle. E ti lascio immaginare cosa accade quando il più ricco è anche il più folle. Questi stramaledetti ricconi pensano di poter comprare tutto e tutti, senza pagare il conto.

A volte mettono uomini e donne in catene, per farli lavorare o per farli combattere, o uccidono miseri allevatori per allargare i loro ranch già sconfinati.

Ed un certo Jack Candy è uno di quei fottuti bastardi.

Ne ha comprati, di schiavi. Altri li ha vinti, altri li ha rubati, altri ancora li ha strappati direttamente dalle loro case. E tutto gli è andato bene, finché non ha rubato la donna sbagliata da uno sperduto villaggio a est, ed ha fatto incazzare le persone sbagliate. Stavolta quindi ti racconterò la storia di un ex schiavo, un cacciatore di taglie e due fannulloni che un giorno hanno deciso di fare il culo a Mr Candy e fargliela pagare..."

Insomma. Vi siete mai chiesti come sarebbero i film western se i protagonisti fossero i personaggi di Borderlands, lo sparattutto CA-PO-LA-VO-RO della Gearbox Software? Beh, spero di vederlo al tavolo di gioco!

(Non è indispensabile aver giocato a Borderlands, ma chiaramente aiuta. Per dire, rileggete l'intro con la voce di Marcus Kincaid ..)



## Gabbiani di Karalis - d7

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Nuvole rapide   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Leurini Luca Magorosso  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Mage: the Awakening (new woD)]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D10 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Drammatico, Altro [Soprannaturale]   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione e avanzamento trama   |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | terzo giorno  |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | Nuovo Mondo di Tenebra, i Risvegliati sono uomini eccezionali che incidono il proprio nome nelle Torri del Regno Supremo per ottenere l'illuminazione. Nei panni di una cabala di simili maghi esperti, i giocatori dovranno interpretare dei personaggi dal passato cupo, e padroneggiare l'infinito potere della Vera Magia. Solo così potranno sopravvivere ad una sfida mortale ad alta quota. Se non disturberanno i demoni del Paradosso, avranno anche la possibilità di svelare un segreto antico quanto l'uomo stesso. |

## Ultraniani PinnaGialla

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Darkmoor RPG: Il silenzio delle Sirene   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | De Marini Luca   |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Musha Shugyo RPG]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Musha Shugyo RPG]   |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy, Umoristico,  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | partecipazione, immedesimazione, sfruttamento doti pg, creatività, divertirsi e coinvolgere gli altri, jolly accumulati  |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | secondo giorno   |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | A Charme el Triton, nota meta turistica di bellimbusti d'ogni razza ed estrazione sociale, succede qualcosa di allarmante. Le Sirene, principali attrazioni turistiche per i visitatori della città sul mare, sono sparite. Al loro posto, dal mare emergono temibili Tritoni a rompere le scatole dei bagnanti.<br>Come se non bastasse, i Pagliacci dei Caraibi (nota e temibile banda di pirati) hanno deciso di stanziare nel porto della città per troppo tempo. C'è urgente bisogno di nobili avventurieri! Aiutateci! |

## Rinnegati 3 - Per un pugno di Pass

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Seconda Stesura  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo Live  |
| <b>Nome Master</b>                        | Bianco Francesco   |
| <b>Tipo evento</b>                        | GIOCO AUTO-PRODOTTO [Storico Contemporaneo]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Auto prodotto, spiegato prima della sessione]   |
| <b>Genere</b>                             | Drammatico, Storico,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | arricchimento della scena da part dei protagonisti sul palco, apporto alla scena del pubblico mediante meccanica, resa dei personaggi interpretati |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | terzo giorno   |

"Lasciate perdere gli studenti dei licei, pensate a cosa succederebbe se un ragazzino venisse ucciso o [ERROR#404] Si dovrebbero ritirare le forze di Polizia dalle strade e dalle Università, infiltrare il movimento con agenti provocatori pronti a tutto, e lasciare che per qualche giorno i manifestanti devastino i negozi, diano fuoco alle macchine e mettano a ferro e fuoco le città; dopo di che, forti del consenso popolare, il suono delle sirene delle ambulanze dovrebbe sovrastare quello delle auto di Polizia e Carabinieri. Le forze dell'ordine non dovrebbero avere pietà e mandarli tutti in [ERROR#404] spegnere la fiamma prima che divampi l'incendio".

NON ADERENTE AI PARAMETRI  
RICALIBRARE  
NUOVE SPECIFICHE: shortnet/qhfdpgy

FLASHBACK

**Breve spiegazione dell'evento**

"Fate molta attenzione ai manifestanti, pensate a cosa succederebbe se un civile venisse anche solo [ERROR#404] senza le dovute indagini sarebbe facile lasciar infiltrare il movimento da agenti provocatori pronti a tutto: per qualche giorno i manifestanti devasterebbero i negozi, darebbero fuoco alle macchine e metterebbero a ferro e fuoco le città [ERROR#404] forti del consenso popolare, il suono delle sirene delle ambulanze finirebbe per sovrastare quello delle auto di Polizia e Carabinieri. Le forze dell'ordine non dovrebbero [ERROR#404] spegnere la fiamma prima che divampi l'incendio".

NON ADERENTE AI PARAMETRI  
RICALIBRARE  
NUOVE SPECIFICHE: shortnet/p3yv16q

FLASHBACK

"Lasciate perdere gli studenti dei licei, pensate che basterebbe se un ragazzino venisse ucciso [ERROR#404] Si dovrebbero manovrare le forze di Polizia, infiltrare il movimento con agenti provocatori pronti a tutto, e lasciare che per qualche giorno i manifestanti devastino [ERROR#404] dopo di che, in preda allo sgomento popolare, sarà il momento di sferrare il colpo definitivo; il suono delle sirene delle ambulanze sovrasterà quello delle [ERROR#404] La polizia politica non avrà pietà e li manderà tutti in [ERROR#404] far divampare l'incendio prima che si spenga la fiamma".

FLASH FORWARD.



**[NOTE DEGLI AUTORI]**

L'avventura ha una struttura LIVE affine alle meccaniche di improvvisazione teatrale. L'ambientazione si ispira ad eventi riconducibili a fatti di cronaca, nella loro intera crudezza e presentandone ogni aspetto per quanto forte, ma senza alcun giudizio di tipo politico o sociale; il giocatore si deve sentire libero di percorrere lo sviluppo del personaggio nel modo più consono alla riuscita delle varie scene.

## Pigiama a Rughe

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | I Misteri di Densville                       |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo                               |
| <b>Nome Master</b>                        | Giulianini Marco                             |
| <b>Tipo evento</b>                        | Il richiamo di Cthulhu                       |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | A soglia percentuale                         |
| <b>Genere</b>                             | Horror,                                      |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, avanzamento nell'avventura. |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | Indifferente                                 |
|   | Anno 1951, Densville, Oregon, America        |

**Breve spiegazione dell'evento**

La tranquilla cittadina di Densville è un piccolo paradiso sulla costa dell'Oregon e la vita qui procede sempre tranquilla e quasi noiosa. Vantando di circa un migliaio di abitanti registrati oggi, anni fa ci fu un episodio che cambiò parzialmente la vita di molti: una pandemia di un virus ignoto, si sparse nel territorio colpendo gli animali domestici riducendoli a dei gusci vuoti e mummificati mettendo in allarme anche città vicine. Fortunatamente venne tutto risolto e i medici mandati dalle città più grandi svilupparono un vaccino per prevenire e curare la zona di quarantena mettendo così fine a quell'increscioso evento. Oggi, Densville continua la sua esistenza nell'inerzia degli abitanti vantandosi anche di un buon college in perfetto stile americano dove i ragazzi si ritrovano per studiare e fare sport. Questo college, come Densville, è un luogo tranquillo ed essendo pieno di vita, è un continuo via e vai di persone e diventato centro di numerose attività. Oggi, 4 ragazzi, affrontano un normale giorno di scuola, anche se, forse, la normale routine quotidiana, potrebbe rivelare qualche dettaglio inquietante che Densville nascondeva da ormai tanto tempo.

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo ispirato ai racconti di un maestro della letteratura inglese di fine 1800: H.P. Lovecraft. Questo autore fu il primo al mondo a scrivere racconti horror, onirici e spesso deliranti che fecero presto il giro di tutto il mondo. Ad oggi, l'autore, viene nominato come il primo vero scrittore dell'Horror di fantascienza e viene ricordato soprattutto il racconto de "Il Richiamo di Cthulhu", grande opera magna e più ricordata in assoluto. Questo GDR, intraprende la vita di personaggi vissuti spesso nei primi anni 50 che andranno poi ad affrontare misteri e orrori al limite della follia pura dietro continui eventi che cambieranno per sempre la loro vita, segnandola nell'anima stessa ma attenzione, non sempre questi orrori portano alla follia, forse era destino stesso che venissero a contatto con certe cose.

Siete quindi pronti ad affrontare il vero orrore che si nasconde negli angoli più bui del mondo?

## Trauma Team Reborn

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | La Scommessa  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Marengo Andrea  |
| <b>Tipo evento</b>                        | Martelli da guerra  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Sistema di gioco semplificato basato su regolamento WFRP]  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | - Sviluppo interpretativo del PG partendo del background nell'evolversi dell'avventura -<br>Capacità di vivere nell'avventura il dramma umano ed emotivo del PG |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | Terzo giorno  |

Cinque persone unite da un tragico destino, infinitamente sole.

Una nuova folata di vento gelido e le cinque candele si spensero...

Ci ritrovammo ciascuno di nuovo al buio, ciascuno con la propria oscurità fatta di tenebra reale nel cuore, e paura, paura atavica, gelo che dalle ossa esce copiosamente fino a spegnere o quasi, ogni barlume di speranza.

-Un altro rituale era compiuto, cosa ci avrebbe imposto il demone come prossimo passo? Pochi passi mancavano al compimento di un elaborato rituale magico, di un piano perverso di cui si poteva fiutare la squisita voluta complicatezza: ma perché e con quale scopo?-

Nessuno di noi lo sapeva o poteva saperlo, ciascuno di noi sapeva però di aver fatto una enorme vistosa cazzata a cui sicuramente non vi era rimedio, se non portare a termine quanto la creatura delle tenebre ci avrebbe imposto.

### Breve spiegazione dell'evento

Paura, disperazione e angoscia, parole che prima di questi giorni avevano un significato sbiadito e leggero

-Ti prego mio dio, so di essere stato un peccatore, ma ti prego... se puoi aiutami-

E poi vuoto, vuoto disperato che sguazza ancora nella lordura delle nostre anime perse e corrotte.

-Questa è la vita, la vita non ha pietà, magari rimpianti, ma pietà no: la pietà è per i deboli-

Ciascuno nel proprio cuore, a suo modo, provò pressappoco queste sensazioni emozioni e pensieri.

[NON NECESSITA DI ALCUNA CONOSCENZA NE' DI BACKGROUND NE' DI REGOLAMENTO MA DI GRANDI CAPACITA DI INTERPRETAZIONE E RECITAZIONE]

## Enders

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Goblins   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Pusceddu Marco  |
| <b>Tipo evento</b>                        | GIOCO AUTO-PRODOTTO [D10 sistem interpretato]   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D10 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy, Umoristico,   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D10 system  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | gioco di ruolo  |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente  |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | quattro goblin della tribù di gorgona devono recuperare la gemma dell'eternità per il capo sciamano del villaggio situato nelle profondità di una montagna. il percorso si prospetta arduo per i nostri improbabili eroi che si dovranno confrontare con le varie razze dei popoli liberi della superficie. dovranno ingegnarsi, combattere e sopravvivere ma soprattutto recuperare il prezioso tesoro prima che il villaggio cada sotto il peso della pietra che lo compone. Riusciranno a svolgere con successo la missione o cadranno preda di paura e avidità? |

## Le Donne del Boss

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Il Pericolo Centauriano   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Musumeci Giuseppe   |
| <b>Tipo evento</b>                        | Advanced/ Dungeons & Dragons seconda edizione/3.0/3.5   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D20 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, raggiungimento degli obiettivi   |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | pomeriggio primo giorno   |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | Si tratta di un Action Story con elementi Fantasy Low Magic, nel sistema di gioco Dungeons & Dragons 3.5 (grado sfida 7) con qualche HomeRules. Azione ed indagine in un reboot storico della New York anni '50: un singolare gruppo di classiche avventuriere fantasy verrà coinvolta in un surreale viaggio in un mondo che non gli appartiene e da cui dovrà faticare a venir fuori. "La realtà è un inganno? Solo affinando il vostro ingegno ed ottimizzando le poche risorse che vi restano potrete cavare fuori la verità dai meandri di una metropoli strana ed irreale." |

## Secondi Figli

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Un funerale a Cloud River   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Morelli Iacopo  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Dungeon World]                                      |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D6 system   |
| <b>Genere</b>                             | Fantasy, Horror, Altro [Surreale],  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Fair play, interpretazione del personaggio, capacità di sfruttare la scheda |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente  |

Un funerale a Cloud River

Una premessa: l'avventura che segue è stata fortuitamente ritrovata all'interno di un volume polveroso nella biblioteca di Saragozza. Il manoscritto originale era assai danneggiato e presentava tutti i segni di una costruzione complessa e stratificata. Dopo mesi di attento lavoro filologico non siamo purtroppo stati in grado di individuare l'autore (gli autori?) del testo. Residuano inoltre alcuni misteri circa certe annotazioni e sovrastrutture. Ciò nondimeno, siamo giunti ad una ricostruzione dell'opera che speriamo coerente con le intenzioni di chi la creò. Ve la presentiamo in anteprima, con quella che crediamo essere l'introduzione originale.

“Da dove iniziare? Ma certo! Inizierò dicendovi dove ci troviamo: nel meraviglioso Regno della Luce! Dal nome promette proprio bene, no?”

Sapete, è uno di quei posti in cui la gente è felice e ognuno sta al proprio posto: i contadini contadinano, i nobili nobileggiano e tutti gli altri si fanno i fatti propri. Tutti quanti uniti dal Culto di Tereon, il Signore della Luce. Come mai proprio Signore della Luce, dite?

Evidentemente non avete mai visto uno dei suoi sacerdoti compiere un miracolo.

Personaggi curiosi, i Sacerdoti di Tereon. In stranezza li battono solo gli Osservatori: strani individui che vagano per il regno scrutando le stelle e studiandone i moti. Si mormora che nel firmamento leggano il futuro, alla perenne ricerca di quei luoghi in cui verrà fatta la Storia (sì, quella con la “S” maiuscola). Secondo altri, invece, sono solo dei poveri dementi affetti da torcicollo.

Ebbene, ai margini di questo meraviglioso reame, situata sulla costa Ovest, all'interno del delta del Fiume Nebbioso, si trova la meno meravigliosa città di Cloud River: un posto che in realtà è davvero orribile.

Certo, lo so che non è bello, subito dopo aver esaltato questo magnifico Regno, dirvi che la cittadina dove si svolgerà l'avventura è brutta e triste, ma che volete: una palude piena di zanzare, con l'umidità alle stelle e una manciata di anime incattivite, cos'altro potrebbe essere? Aggiungiamoci anche che fra i canneti serpeggia l'eresia: l'antico culto della città, sebbene ormai ridotto a misere storielle e qualche ricorrenza paesana, è duro a morire. Se lo tramandano oralmente, capite: riti e misteri sconosciuti, di cui i più saggi mormorano con orrore. Parole pronunciate a mezza bocca a proposito di un dio abominevole.

Insomma, abbiamo capito: c'è la nebbia, una palude, la gente è brutta e cattiva e venera un'antica divinità dalle fattezze mostruose; direi che i cliché del genere ci sono proprio tutti!

Il vostro viaggio o, meglio, quello dei vostri personaggi, ha inizio a partire da un semplice fatto: il figlio del Barone di Cloud River, il giovane Dwayne Blackstar, è morto alla tenera età di 19 anni, in circostanze non proprio limpidissime. Una vera sfortuna!

Questo è quanto. Allora, non siete curiosi di sapere cosa accade, quando c'è un funerale a Cloud River?”

### Breve spiegazione dell'evento

## Le Rune del Lupo

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Il Dio del Massacro  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | Santin Luca  |
| <b>Tipo evento</b>                        | GIOCO AUTO-PRODOTTO [Diceless]   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D20 system   |
| <b>Genere</b>                             | Horror, Investigazione,  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Verranno valutati l'interpretazione dei personaggi , il successo del personaggio o del gruppo nell'ambito delle varie situazioni |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |

### Breve spiegazione dell'evento

Questa storia ha poco a che fare con il libro di Yasmina Reza o il film di Roman Polański, qui infatti non troverete due famiglie che litigano a causa dei loro figli bensì un'allegria rimpatriata tra amici. Impersonerete infatti uno dei partecipanti della festa di capodanno che si tiene in uno sperduto chalet di montagna in piena radura, vicino ai boschi. Condividerete le ultime ore dell'anno con amici che conoscete da una vita, persone che avete amato un tempo e persone che non vorreste fossero lì ma ci devono essere comunque. In questo contesto dovrete sempre avere ben chiaro chi sono le persone che vi stanno di fronte, qual è il loro passato, che ruolo hanno avuto nella vostra vita perché non appena le cose inizieranno ad andare storte... potrete iniziare ad avere bisogno di loro o ad averne paura. Dovrete decidere da soli dove sta la verità, ma in fretta! Perché in quegli istanti potreste diventare vittime degli altri invitati... o impazzire perdendo voi stessi!  
Questa avventura metterà alla prova i vostri nervi saldi e la vostra capacità di analisi.

## La Nazionale Latitanti

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Luce, Ombra e Pangolino.  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Crovetto Matteo   |
| <b>Tipo evento</b>                        | Advanced/ Dungeons & Dragons seconda edizione/3.0/3.5   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D20 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione del Personaggio, raggiungimento di obiettivi personali, contributo all'avanzamento nella partita. |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | terzo giorno  |

### Breve spiegazione dell'evento

A un mese dal primo, sventurato assalto alle mura della Fortezza di Ilea, ultimo baluardo dei difensori ileani, non molto era cambiato. L'euforia per la presa delle mura esterne della città, ormai occupata dai due eserciti assediati, sembrava ormai un ricordo antico. I nani dei Colli Rodbost, orfani del proprio sovrano, il cui corpo giaceva ancora nelle mani degli ileani, erano vittima di uno strano misto di collera e abbattimento, incapaci di reagire. Gli anziani dei Clan si accapigliavano sul Tomo Barbuto, alla ricerca di un cavillo che

potesse o meno autorizzare l'elezione di un nuovo sovrano, processo complicato per i nani ed incomprensibile per i giovani umani. Dall'altro lato della città, le schiere dei Crociati guidati dal Gran Maestro Lasantrus, non più scintillanti come quando la guerra era cominciata, attendevano un segno dagli dei della luce.

Era stato il Gran Maestro in persona a proclamare la Crociata, la prima da oltre 200 anni, contro Ilea, florida città di artisti e artigiani, maghi e mercanti. Di recente era caduta sotto l'influenza di Lahar, un'entità con attributi divini, affiliata alla dea delle tenebre Shar. Protettrice della notte e della lussuria, sotto la sua egida gli ileani avevano preso a praticare pratiche immorali; tra i palazzi di pietra di Ilea si consumavano orge e altri atti scellerati. Testimoni raccontavano di sacrifici umani, e pareva che i maghi di Ilea praticassero la pericolosa magia dell'Ombra. Pratiche non tollerabili, che avrebbero portato rovina sulle terre circostanti, se nessuno fosse intervenuto.

I Clan di Rodbost si erano riuniti, avevano eletto Re Gottandork, del temuto Clan Khorak, come proprio leader, e avevano raggiunto a marce forzate Ilea, aggiungendo le proprie forze a quelle di Lasantrus. Insieme avevano conquistato, dopo aspre lotte, quasi tutta la città, non riuscendo tuttavia ad entrare nella Fortezza.

Il primo grande assalto alle mura sembrava andare per il meglio, quando d'improvviso la magia degli assediati aveva cessato di funzionare, mentre gli incantesimi degli ileani mietevano vittime, indisturbati. Era allora che il Re era caduto.

Ogni assalto successivo era stato vano: un qualche potere sembrava fermare ogni tentativo di sfruttare la Trama per lanciare incantesimi.

Il pessimismo si stava impadronendo degli accampamenti, quando una squadra di nani che perlustrava le rovine della città trovò l'accesso a un tunnel, apparentemente più antico della stessa Ilea. Era forse possibile entrare nella città dal sottosuolo, e scoprire l'oscura fonte di protezione della città?

Non avendo molto da perdere, i generali dei due eserciti decisero di mandare quattro esploratori, due nani e due uomini, nella remota speranza di sbloccare la situazione, e liberare Ilea...

Note: l'Evento si svolgerà utilizzando le regole di D&D 3.5, e sarà ambientato nel Faerûn, sfruttando alcuni elementi dell'ambientazione dei Forgotten Realms.

Non è assolutamente necessaria nessuna conoscenza preliminare della stessa, anzi, buona parte dei luoghi citati è di nostra invenzione. Molto trasgressivo in un GdR, lo sappiamo.

## ClanTAC

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Trasimeno - Il Mistero del Lago                      |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo                                       |
| <b>Nome Master</b>                        | Billi Angelo   |
| <b>Tipo evento</b>                        | Il richiamo di Cthulhu                               |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | A soglia percentuale                                 |
| <b>Genere</b>                             | Horror, Investigazione, Storico,                     |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione Personaggi e Risoluzione della Trama |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | secondo giorno                                       |



Perugia, Trasimeno 1925

A seguito di una fortissima raffica di vento un albero secolare a causa del terreno bagnato cade rovinosamente sulla parete della una chiesa duecentesca in riva al Lago.

Le autorità locali al fine di salvaguardare il prezioso gioiello decidono di restaurarlo in tempi rapidi per dare un forte segnale, di efficientismo del governo fascista.

Ma il restauro porta alla luce un più antico e misterioso affresco raffiguranti scene apocalittiche e mostri mai visti prima.

**Breve spiegazione dell'evento**

Ma molti altri misteri circondano il piccolo lago Umbro...misteriose spedizioni naziste... millenari e segreti ordini cavallereschi... orrori e paure dimenticate che dormono sepolte da millenni...

Ma la storia deve essere portata alla luce. Riuscirete a sopravvivere agli orrori che le oscure acque celano? Riuscirete a trovare un senso alla follia che sembra essersi ridestata?

Riuscirete a proteggere ancora una volta l'umanità dalla triste e folle realtà?

Il Mistero del Lago potrà essere compreso solo dai più folli e temerari investigatori. Siete voi i prescelti?

## Immondi on Dungeon Planet

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | I racconti delle terre perdute  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Sesti Danilo  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [On Mighty Thews]                              |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [On Mighty Thews]   |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy, Altro [Sword & Sorcery],                          |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Comprensione e utilizzo del sistema, inventiva, partecipazione attiva |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | pomeriggio primo giorno   |

**Breve spiegazione dell'evento**

“Il mondo è un posto pericoloso figliolo, molto pericoloso. Là fuori i selvaggi assaltano i mercanti, rapiscono le donne e le fanno loro spose. I seguaci delle divinità oscure evocano orrori cosmici da chissà quale mondo per asservirli ai loro perversi desideri. Tesori nascosti giacciono nelle profondità della terra custoditi da demoni infernali e chissà quando la nostra amata città smetterà di combattere contro le altre per la brama di potere di un re, manipolato dalla sua giovane sposa.

Questo è un mondo pericoloso figliolo, un mondo dove la forza è l'unica via per sopravvivere”

## I gattini di Randolph U. Pickman-Carter

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Sherlock Holmes e il Caso Blackbird                           |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo  |
| <b>Nome Master</b>                        | Briganti Luigi  |
| <b>Tipo evento</b>                        | Autoprodotto  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Pool d6]   |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Investigativo                                      |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Creatività, fairplay, contributo allo sviluppo dell'avventura |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | secondo giorno  |

*Dal Times del 18 Maggio 1893*

Un misterioso omicidio è stato compiuto stanotte nei pressi della villa Blackbird a Royal College Street. Il cadavere di Lady Natalie Blackbird, futura moglie del rispettabile armatore Lord Henry Carlowe, è stato rinvenuto nella sala da pranzo della dimora di famiglia, riverso a terra in una pozza di sangue. La vittima ha ricevuto un unico colpo di pistola in pieno petto.

I domestici della villa hanno dichiarato di non aver sentito alcun rumore, né di essersi accorti di nulla, dal momento che dimorano nell'ala opposta della villa e da lì è difficile carpire il minimo rumore proveniente dall'ala est. Si è invece accorta dello sparo la sorella gemella della vittima, Lady Norah Blackbird, anche lei nubile e dimorante nella magione di famiglia. Lady Norah ha perso i sensi quando ha fatto la macabra scoperta ed è stata soccorsa solo la mattina dopo dal maggiordomo che ha infine chiamato la polizia.

### Breve spiegazione dell'evento

L'ispettore Lestrade di Scotland Yard, prontamente intervenuto sul posto, ha raccolto le testimonianze dei presenti, dalle quali è emerso che dagli oggetti della vittima mancherebbe un prezioso pendente d'oro rappresentante la metà di un sole, lasciatole in eredità dal defunto nonno Lord Blackbird, con cui le due sorelle sono cresciute dopo la morte prematura dei genitori. L'altra metà del pendente è in possesso di Lady Norah che si è accorta subito dell'assenza dell'oggetto quando ha ripreso i sensi.

Il conte Carlowe, straziato dal dolore, auspica una pronta risoluzione del caso e si augura che l'assassino e ladro venga prontamente consegnato alle autorità e giustiziato per questo orrendo crimine.

Sulla scena del delitto sono giunti anche il noto investigatore privato Sherlock Holmes e il suo fidato collega il dottor John Watson, probabilmente chiamati da Lestrade.

## Clan della Montagna di Fuoco +1

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>  | io   |
| <b>Categoria evento</b>    | Gioco di Ruolo                             |
| <b>Nome Master</b>         | Torrisi Gaetano                            |
| <b>Tipo evento</b>         | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [D20 system modern] |
| <b>Tipo di regolamento</b> | D20 system                                 |

**Genere** Drammatico,

**Criterio di valutazione avventura** Interpretazione - Problem Solving

**Giorno in cui far giocare l'evento** indifferente

**Breve spiegazione dell'evento**

... ai giorni nostri, da qualche parte in una grande città, quattro persone comuni sono chiamate a confrontarsi con delle colpe che non ricordano. Frammenti di un puzzle cominciano ad affiorare nelle loro memorie, complice una situazione estrema da cui sono chiamati ad uscire. io è un'avventura in cui si richiede capacità di prendere decisioni in tempi ridotti, capacità di risolvere enigmi, contributo all'avanzamento ed alla risoluzione della storia. Il sistema di gioco è il classico d20 system.

## Figli di Ichnusa (Si dice NÚoro!)

**Titolo dell'evento** IID (Second D.)

**Categoria evento** Gioco di Ruolo

**Nome Master** Boninu Marco

**Tipo evento** GIOCO AUTO-PRODOTTO [Ambientazione personale del master, "Seconda Dimensione"]

**Tipo di regolamento** D10 system

**Genere** Avventura, Altro [Urbano, soprannaturale],

**Criterio di valutazione avventura** Interpretazione, Originalità

**Giorno in cui far giocare l'evento** secondo giorno

**Breve spiegazione dell'evento**

"La festa aveva lasciato i suoi postumi, ed i ragazzi si risvegliarono intorno alle 10, per colpa della luce del sole. E del freddo. Ma era appena Settembre! Attribuirono la colpa ai muri spessi della vecchia casa. Rob uscì in terrazza a stiracchiarsi, senza notare lo stato d'abbandono, che nella casa in cui avevano passato la serata non era certo così avanzato. Guardò il telefono per notifiche o simili, e si rese conto che non c'era segnale. Scocciato, alzò gli occhi. Gli cadde il cellulare dalle mani. Invece che le palazzine sul Lungarno, una distesa di edifici semi-abbandonati si estendeva ai suoi piedi, e oltre, casupole, piazze, una città enorme e sconosciuta. Il sole sbiadito, che sembrava appartenere a qualche parallelo più a nord, si rifletteva su un fiume, che sicuramente non era l'Arno che si aspettava. Era grosso almeno il doppio, verde e solcato da ponti in pietra, e da chiatte che emanavano fumo nero. Da dentro, Nico gli chiese una sigaretta. <<Ni..anzi, tutti, venite qui:- rispose Rob, un po' esitante -O sono ancora troppo sbronzo, o c'è qualcosa che non va..qualcosa che non va per niente. Questa NON è Pisa, cazzo.>>"

IID vuol essere un esperimento di superamento del Fantasy (da parte, di chi, si badi bene, adora il genere). Un mondo non medievale né fantascientifico, né steam-punk né western, ma plausibile, completo, e che risulti affascinante e complicato per chi si trovi ad esplorarlo. Un mondo con un soprannaturale che non è magia, né orrore. Il soprannaturale in IID è intelligenza, è empatia, è carisma. E, per una volta, forse non è la sola chiave di tutto.

## Elish C&C

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | La Scommessa degli Antichi                 |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di narrazione                        |
| <b>Nome Master</b>                        | Punelli Federico                           |
| <b>Tipo evento</b>                        | Elish                                      |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D20 system                                 |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantasy, Investigazione,        |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione e raggiungimento obiettivi |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | terzo giorno                               |
|   | LA SCOMMESSA                               |

### Breve spiegazione dell'evento

“Facciamo una scommessa” disse l’essere chiamato Kheirum il Nero Vestito. “Scommetto che non riuscirete a battermi questa volta”!

Bolial guardò Ghirum, sua sorella, e disse: “Dobbiamo essere tutti d’accordo, tu Hadidi cosa ne pensi? E tu Shamaal?” Tutti ammiccarono e così i 5 si unirono in un conciliabolo.

“Dobbiamo essere discreti, altrimenti nostro Padre questa volta si adirerà non poco, venite entriamo nell’unico luogo dove Lui non può vederci”, continuò Kheirum e facendo un passo, che durò molte vite di kion, arrivarono sotto le radici dell’albero che è alla base di tutti i mondi e da cui i Flussi per viaggiare tra di essi partono.

“Ci ho pensato a lungo e credo che potremmo creare un luogo dove tutte le nostre forze saranno in equilibrio: la stasi si bilancerà con il cambiamento, la vita sarà in equilibrio con la morte e il tempo veglierà su tutto indisturbato” concluse l’essere ammantato di nero.

“Lasciami esprimere la mia perplessità” intervenne Bolial dalle Vesti Cangianti “un tale posto non può esistere, sarebbe una bestemmia a tutto quello che nostro Padre ha creato”.

Hadidi dalle Bianche Vesti alzò le sue rosse sopracciglia e tagliò corto “cosa vorresti fare”?

“Creare un luogo dove la gente può vivere in pace secondo quelle che sono le nostre leggi, e quando dico nostre intendo quelle proprie di ognuno di noi” riprese Kheirum. “Lo sai che non è possibile!” intervenne Shamaal dall’armatura del colore del Fuoco al Centro dell’Universo “nostro Padre ci ha generato dalle Sue costole proprio per dividere quello che dentro di Lui era unito, come possiamo noi farlo tornare insieme”?

“Io credo si possa fare” disse Ghirum, la più giovane, che fino ad allora era stata in silenzio “e penso di aver trovato il modo, mentre voi perdetevi in chiacchiere. Unite le mani”.

Così una mano tumefatta si sovrappose ad un guanto di ferro incandescente, una bianca e candida ad una del colore dell’ebano e l’ultima, dalla forma indefinita le coprì tutte. “Ecco, ora potete vedere...” e un sorriso apparve sui volti di tutti, mentre in uno dei mondi periferici del Grande Albero della Vita il luogo da loro immaginato era stato creato.

“Non abbiamo stabilito la posta...” disse Ghirum. “Vi darò una Gemma del Nulla se la cosa non funzionerà...” concluse Kheirum e gli altri annuirono soddisfatti “mentre se vincerò io...” la frase rimase sospesa lì nel luogo dove tutto inizia e dove tutto finisce perché tuonò una voce che era la stessa che aveva dato vita all’Universo “**COSA AVETE FATTO!**” disse Arcadiam l’Unico. “Ci ha trovati...” disse Kheirum “spero solo che questa volta sia più clemente con noi...”

## Compagnia Dorata

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Dogma  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | Savani Nicolò  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [True20]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D20 system   |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Drammatico, Fantasy,  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | - Interpretazione del personaggio - Capacità di sfruttare tecnicamente il personaggio - Scelte attinenti al carattere e attinenza generale al personaggio - Fede (attinenza al Dogma)  |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | <p>Il Dogma. Un antico ordine militante votato alla difesa della Verità. Nel Santuario al centro del Labirinto è custodito un segreto, qualcosa che è bene sia dimenticato, nascosto dal mondo fino alla fine dei tempi. Silenti guerrieri calcano i pavimenti marmorei di questo luogo, anime devote che hanno votato la propria immortalità ad uno scopo superiore. Da eoni ormai non una parola riempie le sale del Santuario, una cappa soffocante di tetra calma ammantata l'edificio in un eterno requiem silente. All'improvviso il disordine: l'ombra dell'Arcivescovo, tiranno assoluto e gerarca del culto, torna a strisciare in quel luogo sacro per richiamare i campioni al dovere: una minaccia incombe, più grande forse di qualunque altra il Dogma si sia mai trovato a fronteggiare. Sapranno i guardiani del Labirinto prestare onore al proprio giuramento e far sì che la verità rimanga celata alla vista di occhi inopportuni o le memorie di un passato da lungo dimenticato faranno vacillare la loro salda convinzione?</p> |

## I Viaggiatori

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Il potere della Parola.  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | marconi dario  |
| <b>Tipo evento</b>                        | GIOCO AUTO-PRODOTTO [Sistema semplificato]   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D6 system  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Investigazione,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, risoluzione problemi ed enigmi, inventiva   |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | <p>1934-Beijing.<br/>Il Dr. Reginald Wayne Bartleby, antropologo, linguista ed archeologo di fama mondiale, durante il suo lavoro all'università di Pechino, viene a conoscenza di qualcosa di sensazionale, una scoperta che promette immortale fama e ricchezza a chiunque saprà dissipare i misteri di un remoto passato...</p> <p>La leggenda di una città antica e dimenticata, sede di grandi prodigi e di poteri pericolosissimi se finissero nelle mani sbagliate...</p> <p>I giocatori si troveranno ad affrontare uomini senza scrupoli, esplorare antiche rovine, e saranno costretti a spremersi le meningi in un'avventura nel migliore stile dell'avventura alla Indiana Jones, sulle tracce di un misterioso passato...</p> |

## Domani è peggio...365 domani dopo

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Segreti rivelati   |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo   |
| <b>Nome Master</b>                        | Peroni Elia  |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Wharhammer 40k, Deathwatch]  |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [d100 system]  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Fantascienza,   |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione del personaggio, attinenza al background, raggiungimento obiettivi di missione |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |

+++Classificato: primus vigil interis- Richiesta di soccorso prioritaria+++

Consegnare a: Comando di Settore - Registro Inquisitorio 2141 6/2452

Data Entrata: 3.549.856.M41

Permesso Entrata: Hereticus Maxima

Autore: Lord Inquisitore Maximilian Ghrion

Trasmettitore: Astropate Intris

Ricevuto da: Astropate Glennar

Pensiero del giorno: "non chiedere perché devi servire, chiedi soltanto come"

"Richiesta di soccorso immediato. Livello di priorità Aegis Terra. L'intera città è caduta.

L'anarchia regna, orde di eretici imperversano nei cunicoli inferiori della città centrale, assetati di sangue e distruzione inneggiano agli Dei Oscuri, da tempo hanno abbandonato la Sua luce. Molti dei miei uomini sono stati uccisi, le forze di difesa planetaria sono inutili, inermi davanti al nemico. Nel nome della Luce del Trono inviate rinforzi immediati, da giorni combattiamo bloccati in questo labirinto di gallerie e cunicoli, non abbiamo speranza di vittoria, solo una tenue speranza di resistenza, ma non durerà molto. Siate rapidi e implacabili come l'ira del Dio Imperatore e nel Suo nome verrete ricompensati oltre la vostra immaginazione. Il mio sacro lavoro non deve andare perduto.

### Breve spiegazione dell'evento

Lord Inquisitore Maximilian Ghrion."

+Archivio Inquisitorio 827/441 - Ordo Xeno

ETA: 2.551.856.M41

Autore: IC497-00045-Is543//\*TB

Classificazione: Extremis Pater - trasmissione singola non registrabile

Pensiero del giorno: "non ci sono civili nella guerra per la sopravvivenza"

+++Inizio nota vocale+++

All'attenzione del venerabile Capitano della Veglia Hoga Khan.

La camera del concilio apotropaico superiore richiede l'intervento della Guarnigione della Morte per una missione di salvataggio sul pianeta Inda Vigilis. Forze ostili minacciano i sacri compiti del Lord Inquisitore Maximilian Ghrion e la sua santissima persona, parte delle forze di difesa planetaria è già stata dispiegata sul posto ma non è minimamente sufficiente a portare a termine l'opera ed il governatore planetario ha vietato l'invio di ulteriori soldati per non indebolire ulteriormente le difese del pianeta già vittima di numerosi attacchi in questo decennio.

+++Fine nota vocale+++

+++ Classificazione: Criptatus II - Report missione 042/34E3/D45+++



File di riferimento:

- Pictocatture allegate
  - Dati schieramento forze [confidenziali]
- Data Entrata: : 4.551.856.M41  
Permesso Entrata: Codex Astartes - Autorizzazione primaris  
Autore: Capitano della Veglia Hoga Khan, Furie Bianche  
Trasmesso: CF/IA – Incrociatore Esorcista “Sentinella Vendicatrice”  
Trasmittitore: Astropate Osvald  
Ricevuto da: Fratello Bibliotecario XXX, Angeli Sanguinari

Pensiero del giorno: “sii benedizione per i tuoi fratelli e rovina dei tuoi nemici”

Fratelli gli alti vertici del sacro Ordo Xeno richiedono il nostro intervento sul pianeta Inda Vigilis per il salvataggio del Lord Inquisitore Maxmilian Ghrion. Sua Eccellenza è stato assalito da un numero imprecisato di eretici che lo hanno costretto a barricarsi nelle profondità della città di Nova Gheli mentre svolgeva i suoi sacri doveri. L'intera provincia è teatro di scontri feroci tra le forze di difesa planetaria fedeli all'Imperium e lo schieramento eretico che ha invaso la città. Se la Luce dell'Astronomican ha guidato correttamente le menti degli astropati la situazione è in stallo da giorni e da più di due settimane non si hanno contatti diretti con l'Inquisitore se non il messaggio di aiuto astropatico inviato ad intervalli regolari nell'immaterium. Il concilio ha notizie contrastanti sull'entità e la natura delle forze in campo.

Noi Astartes risponderemo alla chiamata, siate vigili fratelli, il nemico ha agenti fin dentro l'alto comando, fidatevi soltanto di voi stessi e dei vostri strumenti benedetti. Non abbiate pietà per nessuno, che il volere dell'Imperatore si compia.  
Capitano della Veglia Hoga Khan, Furie Bianche

## I Guardiani del Warp

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Il Sole negli Occhi                       |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di Ruolo                            |
| <b>Nome Master</b>                        | Castagnino Daniele                        |
| <b>Tipo evento</b>                        | ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Mondo di Tenebra] |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | D10 system                                |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Investigazione,                |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Interpretazione, fair play                |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | secondo giorno<br>Il Sole negli Occhi     |

Alcune volte la carni del Mondo vengono recise da lame affilate che creano ferite nella spirale del tempo, provocando cambiamenti radicali nella storia.

**Breve spiegazione dell'evento** Non la sequela di eventi, dati e date a cui sempre di più ci stiamo abituando, che ci paralizzano, rendendoci inermi al passare dei giorni, incapaci di percepire il Cambiamento. Siamo come dormienti al sole, avvolti dalle tele di scribacchini-ragni che ci punzecchiano continuamente con informazioni prive di importanza, ammorbandoci.

...Ma la “Storia”, quella di Clio. Lei è la musa che sussurra solo gli eventi importanti...  
quelle poche situazioni che trascendono il Tempo, creando immortalità, cambiando

generazioni, nazioni e popoli, trasformando la geografia, la cultura e l'arte.

Tutte le volte che chiudiamo gli occhi, lasciamo che altri prendano decisioni importanti al nostro posto.

Clio canta le gesta di chi osa guardarla negli occhi.

*Eppure... eppure ci sono imprese di una portata talmente vasta, che non possono essere narrate...*

Chissà se mai qualcuno riuscirà a capire se è più importante un grande cambiamento oppure mantenere il flusso del Continuo.

La voce sottile di Clio qui si curva in un'armonia allegra e impertinente: probabilmente i nostri eroi questa domanda non se la sono mai posta.

La Storia ha infatti i suoi profumi.

Ma l'umanità ha spesso un pessimo olfatto.

+++ **Anno Domini 2013** +++

Misteriosa scomparsa di un aereo turistico con sei italiani a bordo, tra cui Missoni. Benedetto XVI annuncia inaspettatamente le dimissioni dall'incarico di Pontefice e in pochissimo tempo (1 giorno) viene nominato il suo successore, Jorge Mario Bergoglio, che sceglie come nome Francesco.

Un grosso meteorite cade sopra la Russia, causando quasi 1500 feriti.

La Corea del Nord, dopo aver attaccato la Corea del Sud annuncia pubblicamente la volontà di eseguire un attacco nucleare contro gli Stati Uniti.

Due bombe esplodono alla maratona di Boston: l'intelligence americana attribuisce l'attacco terroristico a dei Ceceni musulmani che lo stesso e identico giorno erano stati coinvolti in una sparatoria all'MIT.

A Genova, tre giorni prima dell'eclissi solare, una nave urta inspiegabilmente una torre di controllo, provocando 11 morti.

Edward Snowden svela dettagli sull'esistenza di diversi programmi di sorveglianza di massa del governo statunitense e britannico e comincia un'incredibile caccia all'uomo.

Attentati di origine prevalentemente religiosa dilagano: Nigeria (42 persone bruciate vive), Colpo di stato in Egitto, serie di attacchi in diverse cittadine irachene, autobomba a Beirut (ucciso il primo ministro)...

*...eppure ...eppure ci sono imprese di una portata talmente vasta, che non possono essere narrate...*

*Daniele "dottwatson" Castagnino & Fausto "OrkoMastro" Boglione*

## Serenity Team

|   |  |
|---|--|
| <b>Titolo dell'evento</b>                 | Trapped  |
| <b>Categoria evento</b>                   | Gioco di narrazione  |
| <b>Nome Master</b>                        | Bongiovanni Riccardo   |
| <b>Tipo evento</b>                        | GIOCO AUTO-PRODOTTO [Racconti del Ragno]   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Narrativo]  |
| <b>Genere</b>                             | Avventura, Drammatico, Fantascienza, Investigazione,   |
| <b>Tipo di regolamento</b>                | ALTRO [Narrativo]  |
| <b>Criterio di valutazione avventura</b>  | Le azioni e i comportamenti di ciascun giocatore verranno premiati o penalizzati su una scala che va da -10 a +10. In particolare verrà premiata la capacità di superare le situazioni spinose, o l'interpretazione particolarmente efficace di un personaggio   |
| <b>Giorno in cui far giocare l'evento</b> | indifferente   |
| <b>Breve spiegazione dell'evento</b>      | <p>Siete ciò che rimane dell'equipaggio e dei passeggeri di una nave spaziale. Non sapete cosa sia successo esattamente: stavate navigando senza problemi diretti al più vicino pianeta abitato quando la vostra nave è stata attaccata e voi siete stati neutralizzati. Ora siete prigionieri, intrappolati in un labirinto di metallo mentre la voce gracchiante del vostro carceriere, da un qualche altoparlante, vi propone un terribile accordo: dovrete giocare per lui, essere il suo balocco per quarantotto ore, superando tutte le prove che il labirinto cela. Se lo farete, troverete le chiavi per uscire dal labirinto e sarete salvi, se vi rifiuterete, o se fallite, morirete. Avete quarantotto ore. Non sapete dove siete, non sapete se altri si siano salvati, non vi importa nemmeno in fondo, tutto ciò che conta, ora è sopravvivere.</p> |

