



RUOLI MPIADI



2014

In questo documento troverete tutte le informazioni relative ai vari eventi lunghi delle squadre partecipanti alle Ruolimpiadi ed 2014, 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 verrà aperta un'Asta al buio con lo scopo di permettere a ciascuna squadra di ottenere un posto al tavolo dell'evento nel quale si sente più forte, trova interessante, incuriosisce, ecc. L'Asta durerà 7 giorni, in questo lasso di tempo le squadre dovranno inviare all'indirizzo e-mail dell'Organizzazione le rispettive Puntate.

Ogni squadra ha a disposizione 34 Crediti da assegnare a un minimo di 4 fino ad un massimo di 14 Eventi. Ogni singolo Evento ha a disposizione 4 Posti. Nel caso in cui vi siano dei pareggi verrà effettuata un'estrazione casuale tra gli interessati, chi verrà scartato otterrà un "" che permetterà di vincere automaticamente alla squadra perdente il successivo eventuale pareggio per l'assegnazione del Posto.*

I Capitani delle squadre avranno il compito di inviare le rispettive Puntate dell'Asta all'e-mail dell'Organizzazione con Oggetto: "Puntata Asta - Nome della squadra", il testo dell'e-mail dovrà contenere i nomi degli Eventi sui quali viene effettuata la Puntata indicando a fianco il numero di Crediti utilizzati.

In caso di errori/modifiche ogni squadra ha a disposizione una sola e-mail per comunicarlo all'Organizzazione, con Oggetto: "Modifica Puntata Asta - Nome della squadra", il testo dell'e-mail dovrà contenere i nomi degli Eventi sui quali viene effettuata la Puntata indicando a fianco il numero di Crediti utilizzati.

Le e-mail dovranno essere inviate nei 7 giorni di tempo a disposizione, in caso di mancato recapito la squadra occuperà i Posti vacanti.

Se più squadre non invieranno le loro Puntate, I Posti vacanti saranno assegnati casualmente.

L'Organizzazione risponderà con un e-mail di presa visione. Una volta ricevute tutte le Puntate, verranno comunicati tramite e-mail e pubblicati sul forum i risultati dell'Asta."

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

I Gabbiani Karalis

Titolo dell'evento Prendete quella scimmia!

Categoria evento Gioco di Ruolo

Nome Master Leurini Luca "Magorosso"

Tipo evento Cyberpunk 2020

Tipo di Regolamento D10 system

Genere Fantascienza,

Tipo di regolamento D10 system

Criterio di valutazione avventura Inventiva e interpretazione

Giorno in cui far giocare l'evento indifferente

Breve spiegazione dell'evento In "Prendete quella scimmia!", un'avventura scritta da me per CP2020, i giocatori improvviseranno una squadra di mercenari, scelta tramite il meccanismo delle raccomandazioni o "calci in culo", che si trovano alle prese con un compito abbastanza singolare. I quattro dovranno recuperare una cavia da laboratorio (scimpanzé) da una corazziera al molo di Cagliari, sfruttando al massimo le proprie scarse capacità di infiltrazione in una nave militare a più livelli con rigidi sistemi di pattuglia e sorveglianza elettronica, per poi fuggire a metà della traversata mediante un elicottero.

L'avventura si concentrerà sulla pianificazione di azioni al volo, su scarni dialoghi esistenziali sulla futilità di un piano pensionamento, su letali scontri a fuoco e sui vani tentativi di evitare i suddetti. Una ricca ricompensa in Eurodollari attende i fortunati che arriveranno vivi al termine dell'avventura, anche se malauguratamente i compensi mercenari sono tassati da un Imposta sul Reddito P.E.F. del 92%.

La Compagnia della Breccia

Titolo dell'evento	"Il Grande Nord" Un' Avventura tra i ghiacci delle Marche d'Argento
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Lazzaroni Roberto
Tipo evento	Advanced/ Dungeons & Dragons seconda edizione/3.0/3.5
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Fantasy,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	"Sistema di calcolo dei Punti Esperienza dati dall'Interpretazione" pubblicata dal 5° Clone
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	Durante gli eventi verrà presentata una avventura basata sul gioco di Dungeons & Dragons 3.5, ambientata nel mondo di Faerun, nella regione delle Marche d'Argento. Il luogo è quindi una landa continentale nordica simile alla zona medio/settentrionale della Scandinavia interna. L'avventura sarà localizzata nella stagione invernale. Per le informazioni si consiglia la lettura del manuale del giocatore di D&D 3.5, del manuale dell'ambientazione di Faerun relativa alle marche d'argento e del manuale delle Marche d'Argento relativa alla cultura locale, alle religioni presenti e alle maggiori città.

Le Rune del Lupo

Titolo dell'evento	GIORNO "x" ...MESE "y" ...ANNO "2014"
Categoria evento	Gioco di narrazione
Nome Master	Flamini Marco
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Free form]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Fantascienza, Horror, Investigazione,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	Si terrà conto del comportamento del giocatore in base al background, tempi di reazione ad avvenimenti , riuscire a scoprire cosa è davvero successo e come uscirne.
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Molte avventure partono con l'idea di base di portare a compimento una missione: che tu sia un eroe, un rinnegato o un semplice mercenario, il tuo incarico sarà quello di salvare qualcuno, conquistare territori o uccidere draghi. Qui invece non sarai un eroe, una personalità carismatica in grado di smuovere persone o eserciti al tuo comando: no tu, sarai una persona normale. Che tu sia un barista, un idraulico, un dirigente , uno studente o altro non ha importanza perché, nel giorno "x" , del mese "y", dell'anno "2014" (un giorno qualunque che era iniziato come tutti gli altri) accade qualcosa che sconvolgerà la tua vita: dopo aver perso conoscenza infatti, ti risvegli in una stanza con addosso una maschera che sembra essere incollata al tuo viso, e indossi un semplice camice bianco da ospedale. Non ti ricordi come tu sia arrivato qui, in questa stanza di un acceso, insopportabile e abbagliante color bianco. Tuttavia non sei solo: infatti in questa sala si trovano 5 lettini, sulla quale sono sdraiate altre quattro persone nella tua stessa e identica condizione. Dopo che ti sei risvegliato e aver preso atto della tua situazione, la tua mente inizierà a chiedersi "Dove sono? Cosa ci faccio qui?".

Beh... per capirlo dovrete partecipare alla nostra storia.

L'avventura è di genere interpretativo e non utilizza nessun regolamento conosciuto.

Ci saranno ovviamente dei tiri di dado perché il fato ci mette davanti a delle scelte e... chissà come noi le affronteremo (e come loro affronteranno noi?). Come metodo di valutazione i master hanno deciso di tenere conto del comportamento del giocatore in base al suo background, nel riuscire a scoprire cosa è davvero successo quel giorno e come uscirne

indenne...psicologicamente e fisicamente.

Non solo quindi verranno valutati i tempi di reazione ad alcuni avvenimenti strani ed insoliti, ma anche la risoluzione dell'enigma più grande: Cosa diavolo è successo il giorno "X" , del mese "Y" , dell'anno "2014"???

Ultraniani col Bollino

Titolo dell'evento	Il Crepuscolo dell'Umanità
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Massei Michele
Tipo evento	Il richiamo di Cthulhu
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Genere	Horror, Investigazione,
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Criterio di valutazione avventura	Avanzamento, capacità di risoluzione problemi, interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Berlino. 1946. La città, spezzata dal conflitto, viene contesa dai vincitori che si aggirano per le strade fieri di aver messo fine alla minaccia tedesca. Ma sotto le ceneri fumanti qualcosa si muove. Dai peggiori incubi della propaganda nazista, l'ultima volontà di Hitler attende silente, per far calare il crepuscolo sull'umanità intera.</p> <p>«Sale immense, buie... silenziose. Nessun rumore. Niente. Le persone non mostrano alcun segno di vita. Non dicono niente. Alcune sono in piedi. Alcuni parlano di spiriti che vengono di notte a mangiare il loro cibo...» K.B. Infermiera, testimone al processo di Norimberga</p>

I Pirati di Sartosa

Titolo dell'evento	Strange Shimmers
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Marengo Luca
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Brass Age]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Investigazione,
Tipo di regolamento	D10 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione psicologica, Recitazione, Idee per fare avanzare l'avventura, Uso della scheda
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	<p>Nella Londra di quel 14 ottobre del 1886 non potevi che sentire gli strilloni urlare da ogni angolo: "Ultime notizie! Al party di Lord Timmer sparisce, sotto gli occhi di decine di persone il pezzo più pregiato della collezione! La polizia brancola nel buio!"</p> <p>A pag 2, 3 e 4 puoi trovare i particolari. C'è soltanto una cosa certa. Quel diamante va ritrovato, o ne andrà della stabilità della Corona! Il Club Diogene si rivolge ai suoi agenti. Tocca a questi straordinari gentlemen ritrovare la refurtiva, prima che possa accadere il peggio.</p>

Le Donne del Boss

Titolo dell'evento	Il Tumulo del Mago
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Musumeci Giuseppe
Tipo evento	Advanced/ Dungeons & Dragons seconda edizione/3.0/3.5
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Fantasy,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione e raggiungimento degli obiettivi
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Si tratta di una classica avventura Dungeons & Dragons (grado sfida 7), di azione ed indagine, ispirata ad alcune meccaniche post-fantasy della Saga di Shannara.</p> <p>L'avidità e la fame di avventura porterà un gruppo male assortito di avventurieri a vivere gli sviluppi inaspettati della ricerca di un archeologo gnomo che si è smarrito.</p> <p>“Non si può risolvere tutto con la forza o con l'ingegno, nè con le preghiere o la magia... a volte solo osare può, in una maniera o nell'altra, porre fine al peregrinare.”</p>

ClanTAC

Titolo dell'evento	Nihil Morte Certius - Esistono libri che nessuno dovrebbe mai leggere...
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Billi Angelo
Tipo evento	Sine Requie
Tipo di regolamento	ALTRO [Tarocchi]
Genere	Horror, Investigazione,
Tipo di regolamento	ALTRO [Tarocchi]
Criterio di valutazione avventura	Intepretazione dei Personaggi
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	<p>Nihil Morte Certius, niente è più certa della Morte....e dei Morti!!</p> <p>Cortona 1944, poco prima del Fatale Giorno i tedeschi bombardano inspiegabilmente le campagne Cortonesi facendo crollare su se stesse numerose Tombe Etrusche. Poi ci fu il Risveglio e nella piccola cittadina toscana apparvero i sogni...poi iniziarono le scomparse...non ultimo il "prezioso" nipote del vescovo di Cortona...poi arrivarono gli inquisitori...ma non dissero nulla...</p> <p>Sarete in grado di inerpicarvi negli oscuri vicoli della città? Avrete il coraggio di scoprire gli oscuri segreti che da secoli vengono celati? E se tutto facesse parte di un preciso disegno divino? Sarete in grado di investigare senza che gli inquisitori vi brucino sulla pubblica piazza? Esistono libri che nessuno, per nessun motivo, dovrebbe leggere né vedere, essi celano quanto più di oscuro possiate immaginare...</p> <p>Tutto questo è: Nihil Morte Certius!! (Avventura da Tavolo per 4 o 5 Giocatori)</p>

Clan della Montagna di Fuoco +1

Titolo dell'evento	Delitto a Capodanno
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Cavallaro Luca
Tipo evento	Il richiamo di Cthulhu
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Genere	Investigazione,
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione - Problem Solving
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno
	Articolo della Stampa 31 Dicembre 2014

Breve spiegazione dell'evento

La festa del secolo.

Come trascorere l'ultimo dell'anno in maniera non convenzionale? Se fate parte dei 999 invitati del Barone Von Bron saprete già come rispondere, andremo alla sua festa. Infatti la grande festa che si terrà per l'ultimo dell'anno sta già facendo parlare di se, ma andiamo a vedere come vanno i preparativi nel Castello dei Von Bron, nobile casata di antiche origini. L'Immenso castello è stato decorato a festa, le quattro torri presentano delle luminarie multicolori, che dalla cima scendono fino a terra per tutta la loro altezza, per non parlare del maschio centrale addobbato con strenne, babbi natale e tutte le più classiche figure del Natale. Anche il grande parco, con i suoi viali ed i suoi giardini, è stato riempito di luminarie. Pare che lo stesso Barone, Arnold Von Bron, abbia supervisionato personalmente alla sistemazione degli addobbi sia nel grande parco, sia all'Interno del Castello.

Per la serata finale dell'anno il Barone non ha badato a spese. Tra gli invitati ci sono nomi altisonanti delle più illustri famiglie reali, imprenditori, celebrità del cinema, del teatro e della televisione, manager di multinazionali, stilisti, cantanti e numerosi campioni del mondo dello sport. Voci non ufficiali dicono che gli inviti, vergati su pergamena con lettere in oro, recavano un piccolo presente per le signore. È stato anche predisposto un imponente servizio d'ordine per difendere la privacy degli invitati.

Il menù previsto, per quella che ormai è stata definita la festa del secolo, è stato ideato da tre grandi chef, i cui nomi sono ancora sconosciuti. E per

accogliere come si deve il nuovo anno allo scoccare della mezzanotte un grande spettacolo pirotecnico illuminerà il cielo sopra il castello, e segnerà l'inizio delle festa vera e propria con balli, spettacoli ed altro ancora. Queste le notizie trapelate fino ad ora, avvicinarsi al Castello e cercare di chiedere qualche informazione è impossibile, sia per il servizio d'ordine e sia perché gli addetti ai lavori hanno la bocca cucita. Continuate a seguirci su queste pagine per ulteriori dettagli.
Sabrina Zanconi

Tratto dalla Stampa del 1 Gennaio 2015

Delitto alla festa del Secolo

Il Barone Von Bron assassinato nel suo Studio
Mistero al castello.

"Di questa festa se ne parlerà per tutto il nuovo anno, da questa festa nascerà un nuovo mondo " le ultime parole del Barone Arnold Von Bron sono state profetiche, la sua festa sarà sicuramente ricordata, non per la magnificenza degli eventi organizzativi, né per le celebrità presenti, ma per il brutale assassinio del suo organizzatore. Gli eventi non sono ancora chiari e gli inquirenti stanno ancora esaminando la scena del crimine. Le testimonianze sinora raccolte hanno dipinto il seguente scenario. Il Barone è stato presente per tutta la cena, seduto al suo posto nella tavolata centrale della grande sala da pranzo. Poco dopo aver finito di cenare, si è allontanato annunciando agli illustri invitati che doveva sistemare le ultime cose per poter andare avanti con la festa, che sarebbe continuata fino al mattino seguente. Poco prima dello scoccare della mezzanotte è iniziato lo spettacolo pirotecnico. Gli ospiti sono concordi nell'affermare che il Barone non era ancora presente al momento dell'inizio dei fuochi. Una volta finiti i fuochi d'artificio il Barone non era ancora presente, allettato il responsabile del servizio d'ordine, costui dichiarava che il Barone era ancora nel suo Studio, visto che gli agenti di sicurezza riferivano che il Barone stesso aveva chiesto loro di non bussare in continuazione, dicendo che stava bene e avrebbe raggiunto gli ospiti di lì a poco. Secondo gli inquirenti questo accadeva alle ore 01:30 circa. In seguito, verso le ore 02:00, gli agenti di sicurezza hanno sfondato la porta dello studio del Barone, chiusa dall'interno, poiché non rispondeva. Da quanto è trapelato il Barone è stato trovato seduto alla scrivania con un bicchiere di champagne in mano, ed un profondo taglio alla gola che ne avrebbe provocato la morte. Le indagini sono tuttora in corso, vista l'importanza del Barone sono stati assegnati al caso 4 investigatori di vari nuclei speciali, sperando di poter consegnare, quanto prima, l'assassino alla giustizia. Ai nostri lettori ricordiamo che la porta dello studio era chiusa a chiave dall'interno e che nonostante l'imponente servizio d'ordine sia accaduto qualcosa di così grave...

Sabrina Zanconi

ULTRANIANI ZINCOCARBONE

Titolo dell'evento	Il Sogno di Gaia
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	De Marini Luca
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [un elenco di parole chiave che attivi descrivendo quello che fa il tuo personaggio: quando le attivi le hai consumate per quella scena e non puoi usarle di nuovo. Le carte possono essere usate come focus extra o spunto.]
Tipo di regolamento	ALTRO [mazzo di carte spunto, Focus sulla Scheda del Personaggio.]
Genere	Fantasy,
Tipo di regolamento	ALTRO [mazzo di carte spunto, Focus sulla Scheda del Personaggio.]
Criterio di valutazione avventura	Improvvisazione, capacità descrittiva delle azioni, capacità interpretativa, apporto creativo alla storia
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Un mondo in continuo mutamento, dove il limite tra sogno e realtà appare totalmente indistinguibile. Un mondo afflitto dalla minaccia dell'Oblio, che rischia di inghiottire la realtà, portando tutto l'universo verso il Nulla. In questo mondo, solo gli Evocatori possono opporsi al potere degli Oblivi, esseri composti da puro caos e volontà distruttiva, spinti da un unico folle bisogno: divorare la realtà, restituirla all'Oblio, il sonno senza sogni.</p> <p>Gli Evocatori possono manipolare la realtà onirica in modi incredibili, utilizzando poteri incredibili al fine di distruggere gli Oblivi... ed i misteriosi Evocatori Oscuri. Esseri umani votati alla causa dell'Oblio, per motivi sconosciuti. Individui dotati dei medesimi poteri devastanti degli Evocatori.</p> <p>Un gruppo di Personaggi esperti verrà inviato in missione verso una città lontana, avvolta da un mistero apparentemente inspiegabile. Durante la notte, interi edifici spariscono nel nulla e si sospetta che, da qualche parte, si nasconda un potente Oblivio... se non addirittura un Evocatore Oscuro.</p>

Domani è peggio

Titolo dell'evento	Lungo le rive dell'Odra
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Elia Peroni
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Obscuratur Mundus]
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Genere	Investigazione, Altro [sovrannaturale],
Tipo di regolamento	A soglia percentuale
Criterio di valutazione avventura	: in questo ordine di importanza si valutano attinenza al personaggio, interpretazione, conseguimento degli obiettivi personali e di missione.
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente

Breve spiegazione dell'evento

MECCANICHE DI GIOCO:

Le meccaniche di questo GdR sono state studiate per essere il più dinamiche ed immediate possibili: l'utilizzo di due sistemi diversi, il d100 per le abilità e il d6 per i combattimenti permette un più veloce scorrimento degli eventi ed un più repentino susseguirsi di azioni.

D100: Per effettuare prove di caratteristica o di abilità si effettua un lancio di dadi (d100), il risultato da ottenere deve essere inferiore al punteggio di caratteristica pura o al punteggio di caratteristica più il modificatore di abilità.

IL DOPPIO D6: Nel combattimento corpo a corpo il d100 viene sostituito da 2 d6. Entrambe le parti tirano 2d6, si sommano gli eventuali bonus e si stabilisce l'esito in base al punteggio più alto.

CRITICI: Uno 00 è sempre un successo critico mentre un 90 è sempre un fallimento critico, il risultato ottenuto con il dado delle unità è irrilevante in questo contesto. Nel d6 il successo è il doppio 6 e il fallimento il doppio 1.

AMBIENTAZIONE DEL GIOCO:

Benvenuti in Obscuratur Mundus, una nuova realtà ricca di segreti e misticismo. Questo nuovo GdR vuole incentrarsi sull'investigazione senza però disdegnare scontri di ogni genere, dalla ben nota e truculenta arma bianca a moderne sparatorie al cardiopalma, non potranno inoltre mancare intrighi, sotterfugi e rituali segreti. L'equilibrio tra bene e male è sempre precario, buoni e cattivi si scontrano in una lotta senza tempo per accaparrarsi il mondo.

Dall'alba dei tempi uomini coraggiosi si sono riuniti per combattere il male e difendere i deboli e quando le loro capacità non sono state sufficienti

hanno imparato a sfruttare forze mistiche ed antiche che hanno dato loro la possibilità di continuare la lotta.

Col passare del tempo queste persone hanno affinato le loro abilità fino a creare molti differenti gruppi che si sono poi organizzati in vere e proprie associazioni segrete, tramandando generazione dopo generazione i loro poteri ed inserendosi sempre di più all'interno del tessuto sociale, seguendone lo sviluppo e le azioni.

Il comune obiettivo di queste organizzazioni non le rende però immuni da contrasti e rivalità. Nel corso della storia le differenze ideologiche e di culto hanno creato attriti sfociati a volte in scontri ad oggi stemperati in danneggiamenti reciproci.

L'EVENTO:

Rapporto Missione: Polonia XX-XX-XXXX, individuazione XXXXXXXX

Il vento soffiava freddo come sempre e la vegetazione fitta lungo rive dell'Odras non stava aiutando poiché tratteneva tutta l'umidità dell'acqua, isolandoci dal resto del mondo.

Lo spettacolo che ci si aprì davanti era abbastanza raccapricciante da essere bello. Sicuramente per chi come noi poteva apprezzare le pieghe intrinseche di quell'immagine ne sarebbe rimasto colpito.

Segni di lotta, del sangue vecchio tra i fasci di erba, alcuni ramoscelli rotti, i segni del trascinarsi erano chiari. Oltre l'argine eravamo sicuri di quello che avremmo trovato, pronti alla scena ci spingemmo sulla riva. Niente.

Il vento continuava a soffiare in maniera innaturale mentre l'acqua che avrebbe dovuto lambire i nostri piedi si spostava rispettosamente dalla sabbia su cui poggiavamo i piedi.

Il sole passò attraverso uno spiraglio illuminando l'albero d'oro e d'argento vicino a noi. Un fruscio ed un grido acuto, il tempo di voltarci e fummo sopraffatti, ora era tutto chiaro

I Viaggiatori

Titolo dell'evento	Invasori dal Microverso
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Marconi Dario
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [adattamento semplificato]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Fantascienza, Uморistico,
Tipo di regolamento	D10 system
Criterio di valutazione avventura	capacità di risoluzione, fantasia, ironia
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	<p>(Da leggersi con una voce da annunciatore radiofonico degli anni '50) Avete sempre sognato di vivere un'emozionante, commovente, epica, eroica avventura di fantascienza, con mostri esotici e armi incredibili? Peccato, dovrete accontentarvi di: INVASORI DAL MICROVERSO Un'avventura ricca di umorismo e dei cliché più classici della fantascienza e degli anni '50. Sei personaggi archetipici saranno a vostra disposizione, dal più tipico e immortale eroe, alla bella di turno, ad un uomo orribilmente mutato. Preparatevi a vedere una manhattan invasa da crudeli esseri pronti a cibarsi dei nostri cervelli. Soltanto la prontezza e il coraggio dei protagonisti potranno salvare l'america. Benvenuti a INVASORI DAL MICROVERSO!</p>

Gli Iettatori

Titolo dell'evento	Deus Ex Machina
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Volpe Chiara Cassandra Annunziata
Tipo evento	Cyberpunk 2020
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Fantascienza,
Tipo di regolamento	D10 system
Criterio di valutazione avventura	Fair play, conseguimento degli obiettivi di gruppo e in seconda istanza individuali, Interpretazione
Giorno in cui far giocare l'evento	secondo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Come tutti -o quasi- saprete, cyberpunk è un gioco di fantascienza che ci permette di vivere in un probabile (comunque verosimile) futuro, condito di tecnologie immaginifiche, innesti ipertecnologici fighissimi nel proprio corpo, e stilose modifiche fisiche; e poi è un mondo permeato dai concetti che lo stile è tutto, del vivere sul filo del rasoio, eccetera eccetera.

Beh..no. Non tutto cyberpunk è così.

Quest'avventura, sebbene concepita su diverse “fasi” e ritmiche di gioco, ci porterà almeno in una di queste fasi a giocare la Chicago degli anni 30, la Chicago della mafia e dei gangster; del Charleston e delle lavanderie italiane, per intenderci, al fine di approfondire alcuni aspetti del proprio personaggio e poi... beh, non ti resta che iniziare a giocarla, se ne vuoi sapere di più, perché da me non saprai nient'altro, chom batta.

Ti avviso solo che la ritmica potrebbe essere soffocante, e non sempre ci potrebbe essere il tempo per far domande e ottenere risposte. Ma come dice lo zio Ed “sei tu il paranoico oppure è il tuo io a metterti in guardia?” capire e vivere sono una cosa sola, nel mondo della notte, e man mano che la storia si evolve, potresti scoprire nuove cose su di te... impensate...forse meravigliose...forse terribili. Capisci ciò che in te c'è di nuovo? Che fretta c'è..o forse no, forse tutto corre rapidamente, che Zeus ci protegga.

Ma ora basta, non ti resta che giocare.

Buona fortuna, Amico, ne avrai bisogno.

I criteri di valutazione dell'avventura sono, in ordine di importanza:

-la capacità di fruire della storia, coinvolgendo altri giocatori/personaggi nello sviluppo degli eventi. Preferirei far notare in questa sede che ogni forma di “sgomitamento” verrà considerata un elemento negativo al fine dell'acquisizione dei punteggi finali, e che sebbene ognuno possa portare

individualmente a termine l'obiettivo principale (vedi sotto alla voce “sopravvivenza”) sarà benvenuto ogni comportamento collaborativo. Lo zio Ed dice sempre che esser soli in questo sozzo mondo è forse da duri, ma niente affatto da intelligenti. Che chi non dimentica la sua famiglia e i suoi amici, quando verrà giudicato lassù sarà giudicato sempre meglio che uno sporco egoista corporativo.

-la capacità di procedere nei vari step della narrazione, utilizzando gli strumenti in essa stessa forniti. Da notare, che non stiamo parlando di “obiettivi dell'avventura”. L'obiettivo, niente affatto scontato, è sopravvivere. E talvolta anche una morte stilisticamente adatta al momento e allo svolgimento della storia, è preferibile a una morte da idioti. E lo sarà anche da questo punto di vista.

-la capacità di interpretare il personaggio assegnato, tenendo conto che non ci saranno percorsi prestabiliti nell'avventura, quindi non saranno prestabilite etiche di comportamento per nessuno, e ognuno sarà libero di reinterpretare il proprio personaggio secondo la propria concezione dello stesso. D'altronde anche lo zio Ed dice che “nessuno resta sempre lo stesso, in questa convulsa danza della vita”. anche se è possibile che ci siano personaggi che hanno dei target individuali all'interno, e che gli stessi target potrebbero modificarsi prima della fine di tutto questo grosso casino (e non ultimo, che possono esser modificati dagli stessi comportamenti dei giocatori!

La Nazionale Cantanti

Titolo dell'evento	L'Ombra di Mystryl
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Crovetto Matteo
Tipo evento	Advanced/ Dungeons & Dragons seconda edizione/3.0/3.5
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Avventura, Fantasy,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione dei Personaggi, raggiungimento di obiettivi personali e di gruppo, contributo all'avanzamento nella partita.
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno Highmoon, Deepingdale.

Nel proprio piccolo maniero, i Fagiani del Nord meditano sul da farsi. Hanno appena ricevuto un messaggio da Lithôniel, la maga del gruppo. Allontanatasi da qualche tempo per condurre degli studi su una anomala fonte di magia, nel profondo della foresta di Cormanthor, l'elfa fino ad allora aveva inviato un unico messaggio, sette giorni prima.

"Ho localizzato la sorgente magica che cercavo senza difficoltà. Le indicazioni erano accurate.

Breve spiegazione dell'evento

Sembra che un potente incantesimo stia sconvolgendo questa zona, ma non riesco a vederne gli effetti con chiarezza.

Il nucleo sembra essere nel cuore di un piccolo gruppo di rovine elfiche, abbandonate almeno dai tempi della Guerra delle Lacrime e saccheggiate da anni.

Ha colpito la mia attenzione quel che resta di un antico tempio, al centro delle rovine. Quando sarò dentro non so se potrò mettermi ancora in contatto con voi. C'è qualcosa di strano, in questo luogo: se mi guardo intorno mi sembra di vedere un posto sempre diverso, e questo effetto aumenta in prossimità del tempio.

Devo entrare e vedere con i miei occhi cosa si nasconde al suo interno. Non so se potrò ancora comunicare con voi, una volta dentro."

Il nuovo messaggio, appena inviato, ha un tono molto diverso:

"Nulla è come sembra, in questo luogo maledetto. La Trama scorre in maniera diversa da ogni altro luogo che abbia mai visto. Ho localizzato il nucleo, il cuore dell'incantesimo, ma non riesco ad uscire. Ho bisogno del vostro aiuto... Fate in fretta"

I Fagiani conoscono bene Lithôniel, la curiosa, audace Lithôniel che si è avventurata da sola in una foresta abitata da Drow per studiare delle rovine, e sanno che non si spaventa facilmente. Se chiede aiuto, la maga ne ha bisogno, e le serve in fretta.

In questa breve avventura, il gruppo di avventurieri noto come i Fagiani del Nord deve raggiungere le rovine dove è rimasta intrappolata la propria compagna Lithôniel.

La foresta di Cormanthor è un luogo pieno di insidie, e le antiche rovine degli elfi attirano spesso di drow, che, in seguito alla Ritirata, si sono fatti ancora più audaci. Forse i drow non sono la vera insidia, e la forza brutta potrebbe non essere la soluzione di tutti i problemi...

Note: l'Evento si svolgerà utilizzando le regole di D&D 3.5, e sarà ambientato nel Faerun, sfruttando l'ambientazione dei Forgotten Realms. Non è affatto necessaria nessuna conoscenza preliminare della stessa, ed eventuali dettagli anche su fatti "storici" citati verranno illustrati durante la sessione.

Elishiceabucketchallenge

ATTENZIONE PER QUESTO EVENTO SONO RICHIESTI 2 GIOCATORI PER SQUADRA

Titolo dell'evento	La minaccia viene dalle viscere dal profondo
Categoria evento	Gioco di Ruolo Live
Nome Master	Punelli Federico
Tipo evento	Elish
Tipo di regolamento	ALTRO [Fantasy World System (Elish d20 only)]
Genere	Fantascienza, Investigazione, Uморistico,
Tipo di regolamento	ALTRO [Fantasy World System (Elish d20 only)]
Criterio di valutazione avventura	Fantasy World System (Elish d20 only)
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno
Breve spiegazione dell'evento	Cosa succederebbe se il dottor Who trovasse la sua cabina occupata e dovesse usare un sebach? E se degli esseri che provengono dal passato del nostro pianeta ne minacciassero il futuro? E infine se da un futuro come quello descritto nel film de "L'esercito delle 12 scimmie" venissero inviati dei crononauti per risolvere il dramma che ha dato inizio alla fine? Mixate tutto e otterrete quello che aspetterà i giocatori in questa avventura al limite tra fantascienza e grottesco! Ricordatevi di portare una buona dose di inventiva e soprattutto i più schizzinosi non provino neanche ad avvicinarsi!

I Rinnegati 2: il giorno dell'odio

Titolo dell'evento	Mens Insana
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Turco Marco
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [D20 system]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Horror, Investigazione,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	1) capacità di calarsi nel personaggio; 2) utilizzo del background e della scheda; 3) iniziativa e risoluzione problemi; 4) inventiva
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno

Breve spiegazione dell'evento

«La schizofrenia è caratterizzata dall'alterazione del pensiero e del comportamento. Può indurre allucinazioni, deliri e disordine nel pensiero e nel linguaggio». (Concise Medical Dictionary, Oxford University Press)

«Un miliardo di persone vivono attualmente nei bassifondi delle metropoli mondiali. Le proiezioni dicono che saranno due miliardi entro il 2030». (UN-HABITAT report)

«Il genocidio del Ruanda è considerato uno dei più sanguinosi episodi del XX secolo. Dal 6 aprile al luglio 1994 vennero uccise oltre 800 mila persone, massacrate a colpi di armi da fuoco, machete e bastoni chiodati». (“Rwanda: How the genocide happened”, BBC)

«Tutti ci ricordiamo le foto di Raul Jibero. Erano qualcosa di unico, in ogni tragedia che ha documentato. Uno scatto di Jibero poteva spaventarti ma non lo scordavi più». (Max Frankel, ex direttore esecutivo NYT)

Las Vegas, 1999

Cocktail frizzanti e tavoli verdi, un casinò tirato a lustro.

Un urlo.

Incubi di guerra e apocalisse.

Fotografie sparse su un tavolo.

Un calendario, un documento, una moneta, un braccialetto.

Pareti di una stanza sporche di sangue.
Una conversazione al bar interrotta dal TG.
Una rosa che appassisce fra scarafaggi che si muovono sul pavimento.
Il rumore di un bastone da passeggio.

AUTORI

Mark & Terence (I RINNEGATI)

NOTE DEGLI AUTORI:

NOTE DEGLI AUTORI:

"Mens Insana" è un'avventura a tematiche MOLTO cupe e attuali. Include scene forti. Non è richiesta alcuna conoscenza di un sistema specifico. L'avventura si bulla di essere stata supervisionata & approvata dalla narratrice di favole oscure Cristiana Astori.

I Gattini di Randolph Carter

Titolo dell'evento	Lady Blackbird
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Briganti Luigi
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Lady Blackbird di John Harper]
Tipo di regolamento	ALTRO [pool d6]
Genere	Avventura, Fantascienza, Fantasy, Romantico,
Tipo di regolamento	ALTRO [pool d6]
Criterio di valutazione avventura	Contributo dei giocatori allo sviluppo della storia
Giorno in cui far giocare l'evento	terzo giorno

Breve spiegazione dell'evento

Lady Blackbird è in fuga da un matrimonio combinato con il conte Carlowe. Ha noleggiato una nave volante di contrabbandieri, la Owl, per portarla dal suo palazzo sul Mondo Imperiale di Ilysium fino ai lontani confini dei Frammenti, così che possa riunirsi con il suo amante segreto di un tempo, il Re dei Pirati Uriah Flint.

TUTTAVIA - A metà strada, poco prima di raggiungere Haven, The Owl è stato inseguito e catturato dall'incrociatore Imperiale The Hand of Sorrow, con l'accusa di volare sotto falsa bandiera.

IN QUESTO MOMENTO Lady Blackbird, la sua guardia del corpo e l'equipaggio del sono rinchiusi in cella, mentre il comandante dell'incrociatore, il capitano Hollas, controlla l'immatricolazione della nave dei contrabbandieri via radio. E' solo questione di tempo prima che venga a sapere del mandato di cattura e capisca che l'Owl è di proprietà nientemeno che del famigerato rinnegato Cyrus Vance.

Come faranno Lady Blackbird e gli altri a fuggire dalla Hand of Sorrow? Quali pericoli troveranno sul loro cammino?

Riusciranno a trovare il covo segreto del re dei pirati? E se ci riusciranno, Uriah Flint accetterà Lady Blackbird come sua sposa? E quando arriveranno lei lo vorrà ancora?

I Guardiani del Warp

Titolo dell'evento	DRACO DRACONIS VERMITHRAX
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Filippi Massimo
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [D&D Next]
Tipo di regolamento	D20 system
Genere	Fantasy,
Tipo di regolamento	D20 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione, problem solving, avanzamento della trama, fair play
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente

Breve spiegazione dell'evento

In occasione del quarantesimo anniversario dalla pubblicazione della "scatola rossa" primo manuale del gioco di ruolo Dungeons & Dragons e la recente rinascita con il titolo D&D Next... abbiamo pensato di rievocare i fasti dello storico padre di tutti i giochi di ruolo, cercando di immergerci nuovamente nello spirito che spronava i pionieri del dado a venti facce... come racconta la copertina dello storico manuale, un antica roccaforte sperduta fra le montagne, una tana abitata dal più potente fra tutti gli avversari... un grande Drago rosso che siede su di un tesoro enorme e luccicante, il suo sguardo e i suoi artigli minacciosi sfidano un audace guerriero che lo fronteggia spada sguainata e scudo aperto in posizione di attacco.

La via dell'avventuriero non è certa e non esistono facili guadagni, ma i coraggiosi non si fermano nella certezza di fortuna e gloria, se anche tu desideri ciò che ogni individuo anela, abbi il coraggio di lasciare le tue terre e i tuoi affetti per scoprire chi sei veramente. Se nel momento della disperazione rimarrai saldo, se quando i tuoi compagni avranno bisogno di te sarai al loro fianco capace di infondere coraggio, allora sei pronto a partire...

Per essere sicuri che abbiate capito (e per raggiungere i 500 caratteri) ve lo riscrivo:

In occasione del quarantesimo anniversario dalla pubblicazione della "scatola rossa" primo manuale del gioco di ruolo Dungeons & Dragons e la recente rinascita con il titolo D&D Next... abbiamo pensato di rievocare i fasti dello storico padre di tutti i giochi di ruolo, cercando di immergerci nuovamente nello spirito che spronava i pionieri del dado a venti facce...

come racconta la copertina dello storico manuale, un antica roccaforte sperduta fra le montagne, una tana abitata dal più potente fra tutti gli avversari... un grande Drago rosso che siede su di un tesoro enorme e luccicante, il suo sguardo e i suoi artigli minacciosi sfidano un audace guerriero che lo fronteggia spada sguainata e scudo aperto in posizione di attacco.

La via dell'avventuriero non è certa e non esistono facili guadagni, ma i coraggiosi non si fermano nella certezza di fortuna e gloria, se anche tu desideri ciò che ogni individuo anela, abbi il coraggio di lasciare le tue terre e i tuoi affetti per scoprire chi sei veramente. Se nel momento della disperazione rimarrai saldo, se quando i tuoi compagni avranno bisogno di te sarai al loro fianco capace di infondere coraggio, allora sei pronto a partire...

Svago&Games

Titolo dell'evento	Parallel lifes
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Leggio Giorgio
Tipo evento	GIOCO AUTO-PRODOTTO [Abomination]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Avventura, Fantascienza, Fantasy, Horror,
Tipo di regolamento	D10 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione, raggiungimento obbiettivi
Giorno in cui far giocare l'evento	pomeriggio primo giorno
Breve spiegazione dell'evento	<p>Quattro persone senza alcun legame, costrette loro malgrado alla guerra per servire il proprio paese come coscritti, si troveranno nel giorno della battaglia campale ad assistere ad un evento che non avrebbero mai immaginato, diventando sfortunati testimoni di qualcosa che, forse, nessuno avrebbe dovuto conoscere. Così inizierà la loro avventura alla ricerca della strada che li riporterà alle loro vite e alle proprie famiglie, tra le mille difficoltà di un mondo ostile e selvaggio dove non ti puoi fidare nemmeno del tuo migliore amico, in un clima di guerra costante e, braccati da un'oscura forza senza volto e senza nome che farà di tutto per rimediare a quel piccolo errore che li ha fatti rimanere in vita.</p>

Le modelle di R.U. Pickman

Titolo dell'evento Brutal World – La Foresta di Ghiaccio

Categoria evento Gioco di Ruolo

Nome Master Sesti Danilo

Tipo evento ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Dungeon World]

Tipo di regolamento ALTRO [Dungeon World]

Genere Fantasy,

Tipo di regolamento ALTRO [Dungeon World]

Criterio di valutazione avventura Sentimenti, simpatia e coinvolgimento.

Giorno in cui far giocare l'evento pomeriggio primo giorno

Brutal World – La Foresta di Ghiaccio

Breve spiegazione dell'evento

La Foresta di Ghiaccio è stata per secoli un luogo impenetrabile per chiunque, una barriera invalicabile, uno spauracchio per i bambini, un luogo di miti e leggende cantate dai bardi di tutto il Regno. Ma è anche l'unico luogo dove si trova il tesoro perduto di Dalath.

Vi hanno accusato di essere dei pazzi e degli incoscienti, ma voi sapete di essere i migliori esploratori in circolazione. Quali leggende sulla Foresta di Ghiaccio sono vere? Quali sono solo storie ingigantite dal tempo? Presto lo scoprirete.

Secondi Figli

Titolo dell'evento	Blood Bonds - Legami di sangue
Categoria evento	Gioco di Ruolo
Nome Master	Pappalardo Luca
Tipo evento	ALTRO GIOCO PUBBLICATO [Vampire: the Masquerade]
Tipo di regolamento	D10 system
Genere	Avventura, Horror,
Tipo di regolamento	D10 system
Criterio di valutazione avventura	Interpretazione del personaggio. Raggiungimento obiettivi. Introspezione del personaggio.
Giorno in cui far giocare l'evento	indifferente
Breve spiegazione dell'evento	<p>Nel cuore della società umana vi è una malattia nascosta. È difficile individuarla e riconoscerla, ma questo mondo è pieno di delinquenza, corruzione e violenza. La droga scorre nelle strade tra gli adulti e i ragazzi come se niente fosse, la prostituzione è all'ordine del giorno e gli omicidi sono sempre più comuni e cruenti...</p> <p>Davanti al motivo dietro tutto questo squallore, ti lasceresti sedurre dal potere o diventeresti solo un'altra vittima? La scelta è semplice, ma quando la distinzione è oscurata dalle tenebre della notte quante sono le sfumature che ne possono scaturire? Quale sarà il prezzo delle tue scelte?</p>