



Dreamlord Press



UNDING
UNDING

NARRA t TIVA

IN OMAGGIO IL GIOCO COMPLETO "DOLL"



Siete giunti fino a qui... complimenti!

Ma non penserete di sfuggirci!

La nostra gloriosa organizzazione ha radici molto più profonde di quanto potreste immaginare. Chi credete ci sia dietro a tutti gli strani eventi che accadono nel mondo? I nostri piani segreti sono praticamente infallibili. E nessuno ci ha ancora scoperto.

Credete di essere degli eroi? Di poterci sfidarci e uscirne indenni? Nessuno supererà le nostre **Room Escape!**

Parola del Boss

Rieccoci qui, a presentare questo nuovo Catalogo, più ricco e allettante che mai! Come potete vedere, anche quest'anno ci troviamo a condividere questo spazio con gli amici di Narrativa e Coyote Press, per proporvi un catalogo di giochi sempre più ampio e vario.

Le novità che troverete qui sono molte (dallo Steampunk di Caligo ai diversi approcci Horror di No Way Out e dell'originale Omen, fino alla riedizione dell'ottimo Ars Gladiatoria), ma non vogliamo fermarci qui, quindi continuate a seguirci: i progetti che abbiamo in mente sono molti, e grazie al vostro sostegno potremo realizzarli per voi!

Come il rock, "we are here to stay". Non bastano poche parole per dire tutte le novità che abbiamo in serbo. L'anno editoriale inizia con un "giocone" (Undying), con un gioco "estremo" nella più classica sia dei giochi **Narrativa** (La Creatura), con un annuncio attesissimo (AWII - Il Mondo dell'apocalisse seconda edizione) e con un paio di seconde edizioni da leccarsi i baffi (Annalise & Avventure in Prima Serata).

E non è finita qui. Le **Room Escape** sono diventate uzna consolidata realtà. Veniteci a trovare prenotando la vostra partita su **www.room-escape.it**. Oppure in tutte le maggiori fiere di settore. Saremo presenti con il marchio "**Malus. Inc.**"

Appuntamento sul retro del catalogo.

SCONDISCOPERTA EDIZIONE

contiene materiale

O

AT

Nominato "Miglior di"

di

Annalise

Storie di Desiderio,
Dolore e Redenzione

**A5 landscape, 110 pp. b/n, copertina
a colori plastificata con alette**

Il vampiro è là fuori. Voi siete i suoi nemici, i suoi amanti, i suoi servitori. Come affronterete la tenebra che vi attende?

Annalise è un gioco sulla creazione di storie di Vampiri, in cui il Vampiro stesso è il motore della storia, ma non il protagonista.

Ogni partita riguarda la presa di coscienza dell'influenza del Vampiro nella vita dei personaggi. Questo, nel bene o nel male, li spingerà a confrontarsi con la Creatura. Ogni giocatore assume il ruolo di un protagonista nella storia che si crea insieme: una vittima, un nemico o uno strumento del Vampiro.

Contiene l'edizione aggiornata delle regole e la versione completa del Diario di Annalise



2 ~ 4 giocatori • € 24,90

AVVENTURE IN PRIMA SERATA

AVVENTURE IN PRIMA SERATA

*Crea, dirigi e partecipa
alla tua serie TV ideale!*

A5, 90 pp. b/n, copertina a colori

Siete appassionati di serie TV?
Impazzite per Lost, Firefly,
Breaking Bad, il Trono di Spade?

Avventure in Prima Serata
vi permette di dare vita alla
serie TV che avete sempre
sognato ma nessuno ha
mai osato produrre.

**3 ~ 5 giocatori
€ 24,90**

**SCONDA
EDIZIONE**
contiene nuovo
materiale!

**SCONDA
EDIZIONE**
contiene nuovo
materiale!

**ORIGIN
AWARD**

Nomination come
"Miglior Gioco di
Ruolo"

**INDIE RPG
AWARD 2013**

Miglior supplemento
Miglior produzione
Gioco dell'anno

**ENNIES
AWARD 2013**

Miglior
regolamento

LUCCA 2014

Nomination
"Miglior Gioco
di Ruolo".



DUNGEON WORLD

DUNGEON WORLD

NARRA

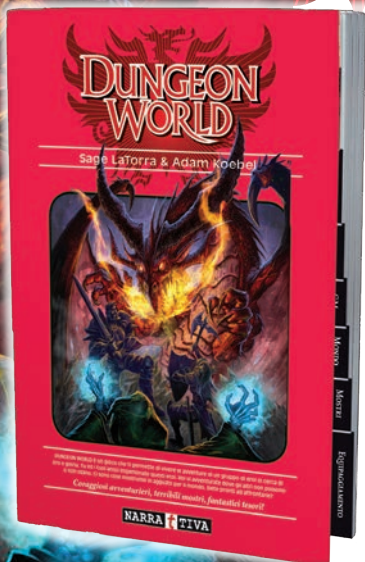
TIVA

WWW.NARRATIVA.IT

NARRA

TIVA

WWW.NARR



DUNGEON WORLD ~ Red Box Edition ~

A5, 526 pp. b/n, **rubricato**
copertina col. con alette

*Coraggiosi avventurieri,
temibili mostri, fantastici tesori!*

Elfi, uomini, nani e halfling. Invincibili guerrieri in armatura. Figure misteriose, in grado di evocare il potere degli spiriti e utilizzare le terrificanti forze della magia o della natura.

Dungeon World è il gioco fantasy che sta dominando la scena indie mondiale. Gli autori hanno trovato un equilibrio magico fra le classiche atmosfere di *D&D* e il "motore" di un gioco semplice e moderno (*Il Mondo dell'Apocalisse* di Vincent Cani nella Vigna Baker, vincitore del **Best of Show** a Lucca Comics & Games 2011).

3 ~ 5 giocatori • € 29.90



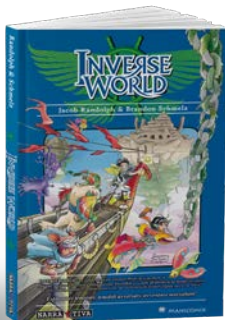
DUNGEON WORLD
EDIZIONE CARTONATA

A4, 256 pp. b/n, copertina cartonata

Prima edizione di **Dungeon World** realizzata con uno dei crowdfunding di maggior successo del campo. Nel manuale due classi extra diversedall'edizione Red Box. Questa edizione non verrà più ristampata.

SOLO ONLINE O ALLO STAND

3 ~ 5 giocatori • € 34,90



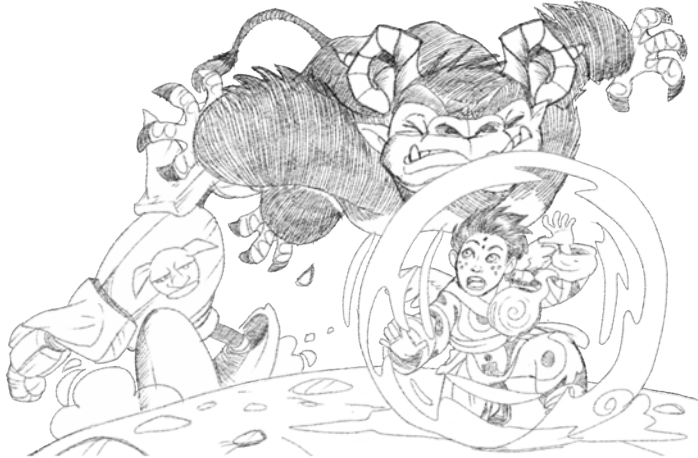
INVERSE WORLD

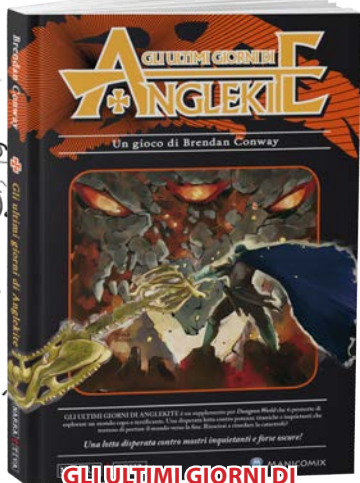
*L'avventura ti chiama.
Sei pronto a rispondere?*

A5, 256 pp. b/n, **rubricato**
copertina col. con alette

Viaggia fra le isole volanti di Inverse World, fra avventurieri di ogni tipo: spregiudicati capitani di pirati, impavidi scalatori che sfidano la gravità, antichi e potenti golem, sopravvissuti solitari alla ricerca di casa.

3 ~ 5 giocatori • € 24,90





GLI ULTIMI GIORNI DI ANGLEKITE

*La fine è vicina. E sicura.
Ma la forma che prenderà è sconosciuta.*

**A5, 250 pp. circa, b/n, brossurato,
rubricato, copertina con alette**

Espansione per **Dungeon World** che offre luoghi cupi e misteriosi, culture decadenti, mostri inquietanti nella migliore tradizione dei *Miti di Cthulhu* di Lovecraft, del *Vecchio Mondo* (Warhammer) o di *Elic* di Melniboné.

Sarà il Pyrewirm a distruggere il mondo in un inferno di fuoco e fiamme? Saranno gli intrighi dei demoni del Pandemonium? Sarà Karkis il Flagello, il gigante folle, a scrivere la parola fine sulla città di Anglekite? Oppure gli abitanti del Bacino del Cratere riusciranno a ergere un'ultimo, disperato baluardo e rinviare l'inevitabile?

3-5 giocatori • € 24.90

DUNGEON WORLD

NARRA

TIVA

WWW.NARRATIVA.IT

NARRA

TIVA

WWW.NARR



SHOWDOWN

Solo un duellante sopravviverà

Cartella A6 a colori, 20 carte, manuale a colori 52 pp., plastica soft-touch

Il gioco parla di due persone coinvolte in un duello mortale. Ma parla anche della nostra infinita capacità di auto ingannarci. Siamo sempre tutti convinti di essere gli eroi delle storie che fanno parte della nostra vita. Ma lo siamo? E se fossimo i cattivi?

2 giocatori • € 12.90



S/LAY W/ME

Un fantasy fantasmagorico

Cartella A6 a colori, 2 manuali spillati di 36 pp. e 36 pp. in bianco e nero

Nella migliore tradizione dei racconti di Conan il Barbaro firmati da R. H. Howard, **S/lay w/ME** (letto "slay with me") è una galoppata a perdifiato che vi porterà fra luoghi esotici e misteriosi, amanti appassionati e sensuali, mostri terrificanti e spietati.

2 giocatori • € 9.90



FANTASMI ASSASSINI

Un survival horror per due giocatori

Cartella A6 a colori con effetto "glow in the dark", 2 manuali spillati di 36 pp. in bianco e nero

Un esploratore urbano. I sotterranei di una vecchia fabbrica. Un'anima dannata alla ricerca di nuove vittime. Riuscirà l'esploratore a uscire o diventerà l'ennesima vittima dello spettro?

2 giocatori • € 9.90

*Caro Diario,
ho una Creatura
nel mio armadio.
Faccio l'amore
con lei di tanto
in tanto.*

*È il nostro
piccolo segreto.*

*I miei amici
cominciano a
chiedermi se vedo
qualcuno, e io
mento.*

Mento sempre...



LA CREATURA

«È incredibilmente intenso [...] Sarai sorpreso da come ti spinge e sarai sorpreso da quanto, magari, ancora non conosci di te stesso.»

Paul Czege

La Mia Vita col Padrone,
Bacchanalia

«È unico come temi e meccaniche, estremamente elegante come implementazione. [...]

Il formato epistolare non è completamente nuovo, ma è senza dubbio nuovo il modo in cui il racconto emerge dagli spunti nelle carte e dal tuo osceno cervello.»

Jason Morningstar

Fiasco, Night Witches

**UN GIOCO EROTICO
E INQUIETANTE
PER UN GIOCATORE**

**istruzioni, astuccio a colori,
32 carte a colori su carta pergamenata**

Un gioco per un solo giocatore, progettato svilupparsi nell'arco di 21 giorni. Durante la partita immaginerai una serie di incontri erotici con la Creatura, una bestia aliena e inumana. E terrai un diario di questi incontri, delle paure e delle inquietudini che generano.

1 giocatore • € 19,90

UNDYING

Chi sarà il Padrone della Notte?



Brossurato, A5,
190 pp. b/n, copertina
a colori plastificata con alette

3 ~ 5 giocatori • € 24,90



Black Bible edition
Cartonato, A5, 190 pp. b/n

SOLO ONLINE O ALLO STAND

3 ~ 5 giocatori • € 34,90

*Sei un vampiro:
un predatore che bracca
gli umani nella notte,
banchettando con il loro
sangue.*

*Il sangue è vita. È mangiare,
bere, respirare e sesso!
La tua sete di sangue è
accecante e berlo...
è pura estasi.*

*Ma anche il lupo fa parte di
un branco di suoi simili, e
tutti i predatori invidiano il
potere e il prestigio dell'alfa,
del capobranco. Ognuno
spera che una notte sarà
lui a guidare il branco. Dal
più potente predatore
all'ultimo dei paria, tutti
sono invischiati in un
interminabile conflitto, fatto
di intrighi e spargimenti di
sangue.*

*Questo significa essere un
predatore.*

Questo è Undying.



UNENDING UNENDING

POWERED BY THE APOCALYPSE

• WWW.NARRATIVA.IT

NARRATIVA
E LITVIA



NARRATIVA



CUORI DI MOSTRO

Le vite incasinate di mostri adolescenti

A5, 180 pp. b/n, copertina con alette

Storie di mostri sexy, di disperazione adolescenziale, di orrore personale e triangoli amorosi. Esplora il terrore e la confusione che vengono sia con la crescita che con il sentirsi un mostro. Vampiri, lupi mannari, streghe: loro sognano e soffrono fra noi.

3 ~ 5 giocatori • € 24,90

**ORIGIN
AWARD**

Nomination come
"Miglior Gioco
di Ruolo"

LUCCA 2012

Nomination
"Miglior Gioco
di Ruolo".



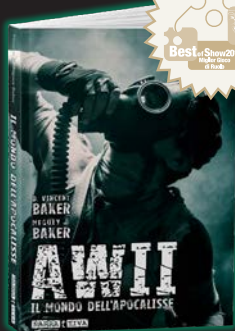
IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

Ci sono mostri là fuori

A5, 250 pp. b/n, copertina con alette

Quando qualcuno scopre che i mostri sono reali, solitamente è appena prima di essere mangiato. Ma alcune persone sono abbastanza intelligenti, ferite o semplicemente da poterli affrontare. E diventare cacciatori.

3 ~ 5 giocatori • € 24,90



Best of Show 2011
Miglior Gioco di Ruolo

IL MONDO DELL'APOCALISSE II

Dall'autore di Cani nella Vigna

A5, 300 pp. circa, b/n, copertina a colori

Un regolamento sofisticato che riprende la struttura del gioco più classico e gli conferisce una nuova profondità. Una struttura "a mosse" che frazione la complessità del gioco e lo rende immediato e fruibile.

Indicazioni esaustive e regole davvero efficaci guidano i giocatori nella

POWERED BY THE APOCALYPSE

2017

creazione di una narrazione emotiva e spettacolare.

Dal genio di Vincent Baker (*Cani nella Vigna*, *Fantasmî Assassini*) un gioco che ha rivoluzionato il design e profondamente influenzato tutte le uscite successive. Ora in una seconda edizione rivista e corretta in collaborazione con Meguey Baker (*Mille e una Notte*, *PSI*RUN*), ulteriormente perfezionata e arricchita di tanti contenuti.

3 ~ 6 giocatori • prezzo da stabilire

11

NARRATIVA

13

NARRATIVA


LUCCA 2007

 Nomination
 "Miglior Gioco
 di Ruolo".

**INDIE
 RPG AWARD**

 Gioco dell'Anno.
 Gioco più Innova-
 tivo dell'Anno.

CANI NELLA VIGNA

 Dall'autore de
Il Mondo dell'Apocalisse
A5, 196 pp. b/n, copertina a colori

La pistola in una mano, la Bibbia nell'altra. Nel selvaggio West, ragazzi carichi di enormi responsabilità combattono per dirimere problemi che né una Bibbia né un fucile potranno mai risolvere.

3 ~ 5 giocatori • € 24.90


CANI NELLA VIGNA

**EDIZIONE DELUXE
 LIMITATA E NUMERATA**
A5, 196 pp. b/n, copertina in pelle

Sovraccoperta in vera pelle lavorata artigianalmente, disponibile in diversi tipi di pellame. Sul fronte il Simbolo del Re della Vita pirografato a mano.

ULTIMI PEZZI!
3 ~ 5 giocatori • € 49.90

**BOOK
 EDITION**

 Regole spiegate
 interamente
 a fumetti

PSI*RUN BOOK EDITION

Corri! Corri! Corri!
A5, 154 pp. b/n, copertina con alette

Chiunque siano, ti stanno dando la caccia. Ci sono lacune tua memoria. Possiedi strabilianti poteri, e non sai nemmeno perché. Ma devi restare una mossa avanti agli inseguitori e sperare che non si scateni la furia incontrollata dei tuoi poteri psichici.

3 ~ € giocatori • € 24.90



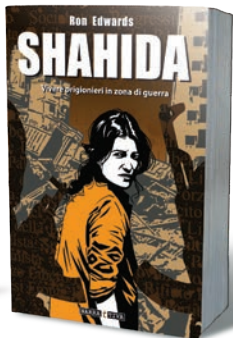
SPIONE

*Storie di spie
nella Berlino della Guerra Fredda*

A6, 256 pp. b/n, copertina a colori

Spione è sia saggio letterario, sia controversa cronaca storica, sia gioco di creazione collettiva di una storia: **Spione** è tutto questo e di più! Vivete un'appassionante storia di spie sulle orme dei migliori romanzi di Le Carré o Graham Greene.

3 ~ 8+ giocatori • € 24.90



SHAHIDA

Vivere intrappolati in zona di guerra

A5, 264 pp. b/n, copertina a colori

Shahida significa "testimone" o "testimoniare". Chi è il testimone? Qualcuno intrappolato nella guerra civile Libanese degli anni '70 ~ '80. Una persona che cerca di salvare la sua famiglia, un operaio che tenta di sopravvivere agli scontri a fuoco, un giovane che si unisce alla guerriglia...

4 ~ 7 giocatori • € 24.90

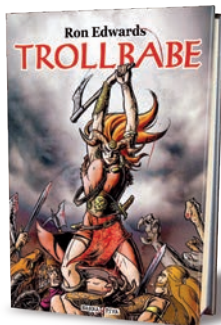
TROLLBABA

*Un fantasy frenetico e selvaggio,
fra boschi impenetrabili e fiordi*

**A5, 168 pp. b/n, copertina cartonata,
verniciatura con riserva**

In un mondo fra l'epico e il fumetto underground si muove la **Trollbabe**: né essere umano, né troll. Il suo arrivo è destinato a far precipitare ogni situazione. Un grande classico in versione riveduta e arricchita.

2 ~ 5 giocatori • € 29.90





LE MILLE E UNA NOTTE

Un gioco di storie seducenti.

A5, 80 pp. bicromia, copertina con alette, carta speciale iridescente

Misteriosi stranieri, spade incantate, splendide donne e cammelli parlanti. I membri della corte del Sultano trascorrono le serate raccontandosi storie e lottando per raggiungere le proprie ambizioni.

3+ giocatori • € 22.90



KAGEMATSU

Vergogna, onore, amore nel Giappone dell'era Sengoku

A5, 70 pp. b/n, copertina a colori

Riusciranno le donne a persuaderlo a combattere per loro? Kagematsu è un ronin errante e lui solo può salvarle dalla minaccia... Ma Kagematsu è una giocatrice donna! Esplorate inusuali meccanismi di seduzione attraverso l'inversione dei generi rispetto ai ruoli.

3 ~ 6 giocatori • € 19.90



TRE GIOCHI COMPLETI

GIOCHI D'AMORE

Tre emozionanti giochi su passioni, relazioni e sentimenti

15 x 15, 300 pp. due colori, brossurato
Decine di fotoillustrazioni!

Avete esplorato dungeon e sconfitto mostri di ogni tipo. Avrete il coraggio necessario a esplorare i sentimenti? **TRE GIOCHI COMPLETI** firmati da **Emily Care Boss**, celebrata designer.

2 ~ 8 giocatori • € 24.90



SPORCHI SEGRETI

Storie noir di tradimenti, inganni e omicidi

A5, 106 pp. b/n, copertina a colori

Un testardo investigatore dà la caccia alla terribile verità fra corruzione, tradimenti, inganni e omicidi. Un gioco noir/hard-boiled nella miglior tradizione di Raymond Chandler, James Ellroy, Ross MacDonald, Dashiell Hammett.

3 ~ 6 giocatori • € 24.90



IL GUSTO DEL DELITTO

Un gioco di relazioni mortali

A5, 100 pp. b/n, copertina a colori

Una tipica casa di campagna inglese anni Trenta, un delitto misterioso. Un gioco semplice e veloce che ricrea storie gialle in perfetto stile Agatha Christie stimolando l'interpretazione e la narrazione collaborativa dei giocatori.

4 ~ 7 giocatori • € 19.90



PIOMBO

Criminali e sbirri per le strade di Roma

A5, landscape, 144 pp. b/n, copertina a colori

C'hai visto Romano Criminale, no? Piombo pare su fratello. È a storia de 'na cricca - ci hai presente quella della Magliana, no? - che fa come 'o sputnik. Parte en orbita e poi se bbrucia! A 'bbello, se nun me compri Piombo t'aspetto fòri. E poi sò c...

4 giocatori • € 24.90



THE UPGRADE!

Un gioco del gruppo "Vi Åker Jeep"
**Manuale del conduttore,
 manuale del concorrente e tutti
 gli hand-out necessari per giocare**

L'audience innanzi tutto! Produttori senza scrupoli faranno di tutto per mettere alla prova le incaute coppie che partecipano a questo reality show. I partner resteranno insieme o, alla fine, decideranno di fare un "Upgrade"?

7-10 giocatori • € 19.90



OTTO AWARD

Miglior storia.
 Premio Speciale
 della Giuria.

DUBBIO

Un gioco del gruppo "Vi Åker Jeep"
**Manuale e tutti gli hand-out
 necessari per giocare**

Un gioco live su due storie d'amore parallele, nel teatro e nella vita reale. Tentazioni, scelte, tradimenti, fedeltà. I giochi "Jeep" si caratterizzano per l'intensità, l'immediatezza e le tecniche semplici ed efficaci che utilizzano.

5 ~ 6 giocatori • € 19.90



The
**DIANA JONES
 AWARD for
 EXCELLENCE
 in GAMING**

Short List

MONTSEGUR 1244

Brucerai per quello in cui credi?

**Plancia in tessuto, 41 Carte,
 12 Schede Personaggio, Manuale di 56 pp.,
 Segnalino degli Atti**

Nella fortezza di Montsegur, ultimo rifugio degli eretici Catari durante l'assedio crociato del 1244, si dipanano le vicende di un gruppo di personaggi legati tra loro da una complessa rete di rapporti.

3 ~ 6 giocatori • € 34.90


**OUT OF THE
BOX AWARD**

 Best Sui Generis
RPG of 2003

**INDIE
RPG AWARD**

 Gioco dell'Anno
Miglior produzione
Gioco più innovativo
Miglior sinergia fra
gioco e regole

**The
DIANA JONES
AWARD for
EXCELLENCE
in GAMING**
**LA MIA VITA
COL PADRONE**
*Un gioco gotico di Infamia,
Disgusto di sé e Amore non corrisposto*
A5, 76 pp. b/n, copertina a colori

Il Padrone domina l'intero villaggio. La sua malvagità è ovunque. Voi siete i suoi servitori, la sua *longa manus*. Forse il Padrone ha ragione. Forse siete solo mostri. Se solo qualcuno vi amasse...

3 ~ 5 giocatori • € 19.90
**LA MIA VITA
COL PADRONE**
EDIZIONE DELUXE
A5, 76 pp. b/n, copertina in legno

Edizione deluxe de La Mia Vita col Padrone, limitata e numerata. Copertina in legno impresso a fuoco (disponibile in due colori), vera pelle e borchie in metallo.

ULTIMI PEZZI!
3 ~ 5 giocatori • € 49.90
BACCHANALIA
Furor Immanis Vini Et Deorum
**Manuale + 80 carte a colori
con contenuti in realtà aumentata**

Bertinoro, 61 d.C.; sei in fuga insieme alla persona che ami, con l'accusa di aver commesso un crimine contro l'Impero Romano. Nel caos del baccanale causato dall'arrivo degli dei dell'Olimpo, riuscirete a sfuggire agli inseguitori e raggiungere la salvezza?

3 ~ 6 giocatori • € 11.90


un gioco di Jos



Doll ~ La



Giocatore della Bambola

Gioca in pubblico. Porta una bambola, un pupazzo o un altro giocattolo. Tu giochi la bambola e parli per la bambola. L'altra persona, il *Giocatore del Bambino*, narra la storia, ma tu puoi aggiungervi dettagli soprannaturali.

La bambola sa tutto, ma non è sempre sincera. Inizia il gioco decidendo se i genitori del bambino sono cattivi oppure meravigliosi. Non rivelare la scelta all'altro giocatore finché la storia non sarà conclusa.

Ogni volta che il bambino ti fa una domanda riguardo un diverso personaggio o evento,

entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fino a tre. Al tre, gira la testa della bambola a sinistra, a destra o lascia che guardi di fronte a sé. Se la bambola e il bambino guardano nella stessa direzione, la bambola non deve mentire. Altrimenti, la bambola può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera.

Dopo venti minuti la storia è conclusa. Di al Giocatore del Bambino di indovinare se i genitori sono cattivi o meravigliosi.

Disposizioni della Bambola

I Giocatori della Bambola che hanno bisogno di ispirazione per giocare dovrebbero scegliere una delle opzioni seguenti:

- Sono sgarbata con il mio Bambino.
- Covo rancore verso i genitori.
- Sono spaventata da qualcosa di sopran-

naturale.

- Mi muovo sempre in un certo modo quando mento.
- Ho parlato con qualcun altro.
- Ho un segreto pericoloso.

Josh T. Jordan

La Bambola



Giocatore del Bambino

Gioca in pubblico. Parla alla bambola, non all'altro giocatore. Tu descrivi cosa fa il bambino. Inoltre, narra in ordine ciascuno degli Eventi elencati sotto, descrivendo cosa ac-

cade attorno al bambino e alla bambola.

L'altra persona, il *Giocatore della Bambola*, può aggiungere dettagli soprannaturali.

Eventi

- Il tuo animale domestico è appena morto.
- Uno dei tuoi genitori ti mette a letto. Senti i tuoi genitori urlare in un'altra stanza.
- Hai un incubo. Durante l'incubo, la bambola può rispondere alle tue domande.
- La mattina dopo, uno dei tuoi genitori ti sta preparando per un "viaggio speciale".

Narra gli Eventi in ordine. Dopo ogni Evento, chiedi alla bambola cosa sta succedendo. Poni domande del tipo: chi, cosa, quando, dove e come.

Ogni volta che fai una domanda alla bambola (riguardo un nuovo Evento o anche su un diverso personaggio nello stesso Evento), entrambi i giocatori dovrebbero schiacciare le dita, annuire, o trovare un qualunque altro modo per contare fi no a tre. Al tre gira la testa a sinistra, a destra o guarda di fronte a te. Se tu e la bambola guardate nella stessa direzione, la bambola non deve mentire.

Altrimenti, il *Giocatore della Bambola* può scegliere se rispondere alla domanda in maniera veritiera. Dopo alcuni minuti di conversazione con la bambola, narra l'Evento successivo.

Fate: Una storia di Premi

Negli anni, Fate ha riscosso grande successo grazie al grande supporto e alle meccaniche innovative che ha introdotto, meritandosi i seguenti premi internazionali:

Tra gli **Indie RPG Awards del 2003**, Fate ha vinto alcuni premi:

- First Place - Best Free Game of the Year
- First Place - Best Support
- Third Place - Indie RPG of the Year
- Recipient - Andy's Choice Award



Fate ha inoltre vinto i seguenti **ENNIES awards**:

- 2014 Best Website, Silver Winner for **Fate SRD**; Best Aid/Accessory, Silver Winner for **Eldritch Fate Dice**; Best Family Game, Gold Winner for **Fate Accelerated Edition**; Best Game, Gold Winner for **Fate Core System**; Best RPG Related Product, Silver Winner for **Strange Tales of the Century**; Best Rules, Gold Winner for **Fate Core System**; Best Supplement, Silver Winner for **Fate System Toolkit**; Product of the Year, Silver Winner for **Fate Core System**
- 2011 Best Game, Gold Winner; Best New Game, Gold Winner; Best Production Values, Silver Winner; Best Rules, Gold Winner; Best Writing, Gold Winner; Product of the Year, Silver Winner — **Dresden Files Roleplaying Game**
- 2008 Nominated for Best Supplement — **Spirit of the Season**
- 2007 Best Rules, Silver Winner; Best Game, Honorable Mention — **Spirit of the Century**



Nel **2014 Fate ha ottenuto il Golden Geek Award**.

Infine, nel **2015, ha ottenuto la nomination al Gioco di Ruolo dell'Anno**.



Portale Italiano dedicato a Fate
www.fateitalia.it
www.facebook.com/fateitalia
www.google.com/+Fateitalia
twitter.com/Fateitalia



Dreamlord Press

www.dreamlordpress.it
www.facebook.com/dreamlordpress
www.google.com/+Dreamlordpressit2014
twitter.com/DreamlordPress



IN COLLABORAZIONE CON



BLACKBOX
GAMES

**CATALOGO
2016-2017**

REGOLAMENTI DI BASE

FATE EDIZIONE ACCELERATA (DLP0001)

Diciamocelo: la maggior parte dei giochi di ruolo non sono prendi-e-gioca. I manuali giganti e il lavoro di preparazione possono essere divertenti se ne avete il tempo, ma se non ce l'avete? E se cercate un gioco dell'ultimo minuto? E se siete nuovi nel mondo del Gioco di Ruolo e volete un modo senza scocciature per provarne uno? E se voleste introdurre al Gioco di Ruolo i vostri figli con qualcosa di facilmente accessibile per loro che non vi anni a morte? Abbiamo la soluzione: Fate Edizione Accelerata.

Fate Accelerato, o FEA, è una versione concentrata del sistema popolare **Fate Sistema Base** che porta tutta la flessibilità e il potere di Fate in un pacchetto facilmente digeribile e di veloce lettura. Con FEA, voi e i vostri amici potete entrare nel mondo dei vostri libri, film e serie TV preferiti, oppure potete crearne di vostre. La preparazione è semplice: potete cominciare a giocare in pochissimi minuti. Che siate nuovi del Gioco di Ruolo o che siate giocatori esperti, FEA porta qualcosa di speciale sul tavolo di gioco.

Fate Edizione Accelerata. La vostra storia, a piena velocità.



Libro (17x24, 48pp, b/n, brossura cucita) + PDF: 10€
PDF: *Paga quanto vuoi*



FATE SISTEMA BASE (DLP0002)

Imbracciate i vostri fucili al plasma, i componenti dei vostri incantesimi, e i vostri zaini-jet! Dite a cosa volete giocare; Fate Base pone le fondamenta per farlo accadere. Fate Base è un sistema flessibile che può supportare qualsiasi mondo possiate sognare.

Avete sempre voluto giocare in uno spaghetti-western post-apocalittico pieno di mostri tentacolati? Sword & Sorcery nello spazio? Desiderate un gioco basato sul vostro libro, film o serie TV preferite? **Fate Sistema Base** è la vostra risposta.

Fate Sistema Base è un gioco di ruolo da tavolo in cui si interpretano persone proattive e capaci che vivono

i vostri personaggi e sviluppate dinamiche di gruppo istantaneamente con il sistema di creazione del personaggio a fasi. Usate i personaggi stessi come trampolino di lancio per i vostri racconti seguendo le indicazioni dei capitoli sulla costruzione del mondo per il GM.

Chi ha già familiarità con Fate potrà avvantaggiarsi di approcci nuovi e migliorati alle azioni dei personaggi, agli aspetti, alle tentazioni e tanto altro. Con **Fate Sistema Base** la vostra storia dipende da voi. Qualsiasi cosa decidiate di raccontare, potete aspettarvi un'esperienza di narrazione divertente e piena di svolte del... fato.

Copertina Rigida (17x24, 320pp, b/n, cartonato softtouch cucito) +PDF: 35€
Copertina Morbida Libro (17x24, 320pp, b/n, brossura cucita) +PDF: 20€
PDF: *Paga quanto vuoi*

REGOLAMENTI DI BASE



FATE STRUMENTI DEL SISTEMA (DLP0005)

Fate Sistema Base è flessibile, modificabile, e adattabile a qualsiasi mondo possiate sognare. Questo Fate Strumenti del Sistema è pieno di idee per dare vita a quei sogni.

Imparate come modificare il sistema di abilità per adattarsi meglio alla vostra campagna di terraformazione. Fatevi un'idea su come creare le razze e società per i vostri elfi silvani, alieni sotterranei o forze di polizia dell'aldilà. Personalizzate i nostri esempi di sistemi magici per creare il vostro, e usate gli esempi di gadget per dare vita al vostro equipaggiamento (ma non letteralmente).

Qualsiasi genere giochiate, nel Fate Strumenti del Sistema troverete un'ampia gamma di concetti personalizzabili e regole opzionali per portare la vostra campagna al livello successivo.

Fate Strumenti del Sistema.

Migliorate il vostro gioco!

Libro (17x24, 184pp, b/n, broccia cucita) + PDF: 25€

PDF: Paga quanto vuoi

ACCESSORI



DADI FATE

Abbiamo deciso di produrre una nuova linea di Dadi Fudge, per personalizzare la nostra offerta di accessori per Fate.

Ecco che, col nuovo design accattivante e i colori sgargianti e trasparenti, potrete aggiungere colore e divertimento alle vostre partite di Fate!

Ne esistono tre varianti di colori: blu, rosso, verde.

Ogni confezione contiene quattro dadi, il set minimo per giocare a Fate.

Preparare i personaggi, le matite e la fantasia: non vi resta che tirare i dadi!

Sono disponibili nei colori Rosso, Blu e Verde

Set di quattro Dadi Fate: 5€

MONDI E AVVENTURE



* I MONDI DI FATE vol.1 MONDI IN FIAMME (DLP0003)

* I MONDI DI FATE vol.2 MONDI NELL'OMBRA (DLP0004)

Sistemi per Giochi di Ruolo come **Fate Sistema Base** sono fantastici se hai il tempo e l'energia da mettere nella costruzione di un mondo. Ma sappiamo anche che a volte la preparazione intensiva non è praticabile. Le buone notizie? Potete comunque godervi la bellezza di Fate con l'aiuto delle espansioni "I Mondi di Fate".

I Mondi di Fate Volume Uno: **Mondi in Fiamme** include:

- **La Torre dei Due Serpenti** di Brennan Taylor, avventura fantasy alla ricerca di un artefatto magico!
- **Streghe della porta accanto** di Filamena Young, in cui potrete impersonare gli appartenenti ad una delle dinastie in lotta, con le conoscenze della stregoneria dalla vostra parte!
- **I Guerrieri del Fuoco** di Jason Morningstar, per affrontare incendi e incidenti mortali come appartenenti ad una squadra di pompieri.
- **Kriegszeppelin Valkyrie** di Clark Valentine, alla guida di aerei da guerra tra la Prima e la Seconda Guerra Mondiale, contro i droidi di uno scienziato pazzo, e per guadagnarsi la prima pagina dei giornali grazie a **Hernest Hemingway**
- **Brucciature** di Sarah J. Newton, ambientazione post-nucleare con un mondo che cerca di ricostruirsi dopo il cataclisma
- **Nel selvaggio azzurro** di Brian Engard, per affrontare un Selvaggio West in cui la Magia, le Fate e i Superpoteri esistono veramente! Pirati su navi volanti!

*Libro (17x24, 308pp, b/n, broccatura fresata) + PDF: 25€
PDF: 12,5€*

I Mondi di Fate Volume 2: **Mondi nell'Ombra** include:

- **CrimeWorld**, di John Rogers, un saggio completo su come entrare nel mondo delle Truffe e delle Rapine, dal produttore di Leverage, e adattabile a qualsiasi Gioco di Ruolo.
- **TimeWorks**, di Mark Truman Diaz, in cui sarete agenti corporativi e viaggerete nel tempo per cambiarne le linee temporali. Regole complete per i viaggi nel tempo!
- **L'Arrare Ellis**, di Lisa Steele, avventura investigativa nella quale verrete lanciati nel mezzo di un mistero Pulp anni '20 nel lontano Oriente! Segue un piccolo saggio su come giocare i misteri con Fate!
- **No Exit**, di Shoshanna Kessock, in cui sarete inquilini del misterioso Complesso Abitativo Wesley House, in un'avventura di horror psicologico/sovranaturale, alle prese con un'entità che tenterà di sottomettervi nutrendosi dei vostri ricordi!
- **Court/Ship**, di J.R. Blackwell, in cui affronterete un'invasione aliena alla corte di Luigi VI, nella Francia del '700. Alien mangia-uomini, cortigiani, complotti, cospirazioni, segreti! Il tutto condito da regole efficaci per gestire la vita a corte, compresa la gestione dei Segreti personali dei personaggi!
- **Cameot Trigger**, di Rob Wieland, in cui vi troverete a impersonare i Cavalieri di Re Artù, guidando Robot Giganti. Un'affascinante rilettura dei Miti Arturiani in salsa fantascientifica! Regole complete per la creazione dei vostri Robot Giganti, dalle Power Armor tipo Iron Man ai Mecha più potenti e diversi!

*Libro (17x24, 264pp, b/n, broccatura fresata) + PDF: 25€
PDF: 12,5€*



AEON WAVE (DLP0007)

E' l'anno 2073. La scoperta di un antico segnale radio Marziano conosciuto come l'**Aeon Wave** ha portato allo sviluppo di tecnologia avanzata chiamata **Aeontech**. Lo spostamento di potere tecnologico ha ridotto interi governi sul lastrico e ha portato alla ribalta le megacorporazioni che al momento combattono una guerra silenziosa sugli ultimi segreti senza prezzo racchiusi nell'**Aeon Wave**. Incentivato dall'avidità delle megacorporazioni, il deterioramento ecologico ed economico del pianeta punta all'estinzione della razza umana in 200 anni. Nella città di New Tianjin, nascosti tra le ombre delle megacorporazioni, i mercenari lottano per il potere, la ricchezza, l'anarchia, o per salvare l'umanità dal destino preannunciato dall'**Aeon Wave**.

La storia di **Aeon Wave** si basa sui temi delle grandi storie cyberpunk e di fantascienza come **Blade Runner**, **Neuromancer**, **Snow Crash**, **AI**, e **Altered Carbon**. **Aeon Wave** è progettato per essere giocato come sessione singola o come corta campagna con pochissimo tempo di preparazione. Lo scenario include tutti gli strumenti di cui il GM e i giocatori avranno bisogno per giocare, ed include lo scenario stesso, la descrizione dei luoghi, dei Personaggi Non Giocanti, una guida per i giocatori, gli handout per i giocatori, e alcuni archetipi di personaggio da sviluppare. Lo scenario include anche abbastanza informazioni per dare vita a nuovi Personaggi Giocanti ed espandere lo scenario un una piccola campagna da più sessioni.

La confezione contiene:

- Libretto di 52 pagine: Lo Scenario
- Libretto di 20 pagine: Guida del Giocatore
- Fascicolo di 32 pagine: Schede e Handouts

Libro (17x24, 52+20+32pp, b/n, brossura fresata) + PDF: 15€
PDF: 7,5€



CALIGO (DLP0011)

Caligo è il secondo Mondo di Fate creato in Italia. Vivrete in un'Italia risorgimentale alternativa, a cavallo tra la realtà storica e la fantasia. Dopo quasi trecento anni, il dominio degli angeli, esseri soprannaturali giunti sulla Terra grazie all'Artefatto di Leonardo Da Vinci, si è sfaldato a causa della **Caligine**, una nebbia perenne. Oggi il mondo è offuscato da mostri spaventosi, intrighi politici, ordini esoterici e regimi dispotici.

Ma **Caligo** non è solo la foschia che avvolge il mondo: indica anche l'annebbiamento della mente umana: che tu sia un umano Supremo, un Confinato mutato, un Golem senziente o un Nephilim di stirpe angelica, preserva la tua anima, perché la follia che ti circonda proverà in ogni modo a strappartela via.

Libro (17x24, 240pp, b/n, brossura fresata) + PDF: 25€
PDF: 12,5€

MONDI E AVVENTURE



EVOLUTION PULSE (DLP0006)

Evolution Pulse è la prima ambientazione per Fate Sistema Base o Fate Edizione Accelerata interamente concepita in Italia da Black Box Games (www.blackbox-games.com).

Evolution Pulse vi catapulterà in un oscuro mondo futuristico, dove la realtà che conosciamo è stata distrutta e rimodellata dagli Hekath, misteriose e letali creature aliene.

Un mondo fatto di combattimenti ipercinetici e di lotta per mantenere la propria umanità, nel quale il tempo è fondamentale mentre la realtà muta al battito del cuore!

*Libro (A5, 184pp, b/n, broccura fresata) + PDF: 20€
PDF: 5€*



EVOLUTION PULSE - ECHI OSCURI (DLP0009)

Getta lo sguardo nell'oscurità, ascolta l'eco di grida strazianti e i sussurri di voci aliene nella tua mente.

Non puoi sfuggire al tuo destino nel mondo di Evolution Pulse, non puoi fermare il battito del tuo cuore, ed è proprio quello che nutre i tuoi peggiori incubi...

Echi Oscuri è un'espansione per l'ambientazione Evolution Pulse, schegge di un mondo a pezzi che potrai unire formando un affresco dalle tinte oscure con cui tratteggiare il tuo mondo di gioco. Un manuale ricco di materiale di ogni genere, per personalizzare le tue partite e i tuoi personaggi.

*Libro (A5, 164pp, b/n, broccura fresata) + PDF: 20€
PDF: 10€*

DUNQORA: Le Cronache delle Guerre Eterne (DLP0008)

Dunqora Le Cronache delle guerre Eterne - La profezia Fulgente - è un modulo avventura che vi spalancherà le porte del fantasy nella sua forma più classica e avvincente. Un'avventura progettata per essere un'introduzione al sistema di Fate e un trampolino di lancio per tuffarsi nel mondo dei giochi di ruolo con facilità. Il modulo è progettato come supporto di Fate Edizione Accelerata e per rendere qualsiasi gruppo di gioco, veterano o alla prima esperienza, capace di gestire un'intera avventura senza problemi o dubbi, approcciando le regole passo passo con il procedere degli eventi.

Ma Dunqora Le Cronache delle guerre Eterne - La profezia Fulgente - è anche un'avvincente modulo avventura per vivere un'intensa serata di gioco, utile per mostrare tutte le potenzialità di Fate con zero preparazione o in abbinamento a Fate Edizione Accelerata, il regalo perfetto per introdurre chiunque al magico mondo dei giochi di ruolo!

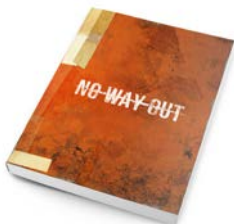
Il modulo comprende:

- Libro dell'avventura di 64 pagine
- Quattro Schede dei protagonisti: Queshill la viaggiatrice, Faen/Rivill lo stregone, Arghall l'alchimista e Nomak Torq il guerriero
- Una mappa della città di Carcosa, luogo in cui si svolge l'avventura, completa di utili tabelle per inventare incontri casuali aggiuntivi

Libro (A5, 62pp, b/n, broccura fresata) + PDF: 10€
PDF: 5€



MONDI E AVVENTURE



FATE NO WAY OUT (DLP0016)

Fate No Way Out è un Mondo di Fate per Fate Accelerato pensato per portare in gioco le storie di zombi e i temi tipici del survival horror e del genere post-apocalittico. Nel manuale troverete le regole integrali di Fate Accelerato che rendono a tutti gli effetti Fate No Way Out un gioco stand alone, completo di tutto ciò che serve per iniziare immediatamente a giocare. Un testo completo per i veterani di Fate e un ottimo punto di inizio per chi vuole avvicinarsi a questo sistema di gioco in modo semplice con un unico manuale.

All'interno del libro troverete tutte le varianti alle regole di Fate Accelerato, per permettere la gestione di un nutrito cast di personaggi. In Fate No Way Out la vita dei protagonisti sarà sempre in pericolo, e per questo le schede personaggio sono ridotte rispetto a quelle classiche di Fate. Troverete archetipi rappresentativi, ognuno con Approcci e Talenti personalizzati per meglio ricreare i protagonisti tipici del genere. E ancora, regole per la gestione della partita e per permettere al GM di scatenare un'apocalisse zombi in tutta la sua potenza!

Il Manuale di Fate no Way Out comprende:

- Regole per la gestione dell'intera comunità di protagonisti e per l'uso di un cast completo di personaggi.
- 9 tipi differenti di Minacce: ognuna con una scheda apposita per costruire la vostra personalissima apocalisse.
- 22 archetipi differenziati per approcci: talenti e aspetti peculiari, ognuno rappresentativo del genere per creare la comunità, spaziando dal Soldato fino al Paziente zero.
- 27 aspetti/problema: ognuno con uno speciale talento dedicato per meglio caratterizzare e dare risalto alla sfida, per non perdere la propria umanità.
- Un set completo di regole e consigli per il GM per gestire minacce, fasi di gioco e dare vita alle vostre partite.

Libro (17x24, 132pp, colore, broccura fresata) + PDF: 25€
PDF: 12,5€

ALTRI GIOCHI



OMEN (DLP0014)

Qualcosa di oscuro si annida nell'ombra del quotidiano, e anche se non sai il perché ne percepisci la presenza. Acquisterai consapevolezza dell'universo diventando un Vedente, affronterai le tue paure, i tuoi vizi ed un'oscurità imminente. L'Ombra è ovunque.

Omen è un gioco di ruolo di orrore, presagi e follia, dove vestirete i panni di coloro che leggendo i segni riusciranno a plasmare il proprio destino... O moriranno nel tentativo.

Omen è un gioco di ruolo di stampo horror, dove vivrete storie di presagi, poteri occulti o paranormali ed esoterismo. Pensate a I Miti di Cthulhu e alle leggende popolari, alle storie di tetre veggenti rintanate in foreste millenarie e uomini che affrontano il proprio destino in un mondo deviato, dove nulla è ciò che sembra.

Omen è un sistema diceless, che utilizza delle pietre per gestire le situazioni di gioco e gli elementi narrativi tipici del genere. Nel manuale troverete diverse modalità di gioco, per adattarsi a diversi stili e necessità.

Il regolamento di Omen è semplice, fluido e incentrato sulla narrazione, con l'unico e preciso scopo di portare al tavolo il feeling di oscuri presagi. La lotta contro l'Ombra, che in ogni ambientazione deciderete di giocare, metterà in pericolo i vostri protagonisti. All'interno del manuale troverete tutte le indicazioni per creare la vostra partita da zero, scegliendo genere, stile e particolarità con una creazione dei personaggi incentrata sui tratti narrativi utili a metterli in relazione con la parte esoterica e oscura del mondo.

Esistono infinite realtà e infiniti riverberi dell'Ombra sul mondo, a voi il compito di esplorarli.

**Libro (A5, 116pp, b/n, brossura fresata) + PDF: 15€
PDF: 7,5€**

ARS GLADIATORIA (DLP0007)

*Scendi nell'arena e affronta il tuo destino!
Immagina un mondo oscuro, tetro e soggiogato da
una tirannia dispotica e violenta.
Immagina dei gladiatori, disperati prigionieri costretti
a combattere per riavere la libertà.
Immagina una società distorta, basata sugli intrighi e
potere sulla vita degli altri.*

Ars Gladiatoria è tutto questo, un racconto di uomini disperati in cerca della libertà, un gioco di competizione e strategia.



Ars Gladiatoria è un gioco di strategia e narrazione che mischia boardgame e gioco di ruolo per 3-6 giocatori. Non è necessaria la figura di un Game master, ed essendo il gioco competitivo, ogni giocatore creerà il proprio gladiatore per affrontare gli altri in una sfida al massacro che vedrà un unico vincitore.

Ars Gladiatoria è un gioco modulare, può essere affrontato come gioco di ruolo, raccontando in un paio di sessioni l'intera corsa alla gloria dei vostri gladiatori nel tentativo di primeggiare sugli altri, oppure essere giocato come un boardgame, scegliendo il vostro campione tra i 10 disponibili e uno degli scenari di gioco.

Questa nuova versione di **Ars Gladiatoria** è stata rivista e corretta per rendere il testo ancora più chiaro e fluido, sono state aggiunte nuove arti gladiatorie, nuovi segreti di combattimento e nuovi Dèi dell'arena da mettere in campo, il tutto in un'edizione ottimizzata per essere consultata al volo, mentre il testo è presentato in modo da poter essere letto e giocato direttamente al tavolo.

Pronti a combattere per la vostra libertà?

**Libro (17x24, 116pp, colori, broccura fresata) + PDF: 20€
PDF: 10€**

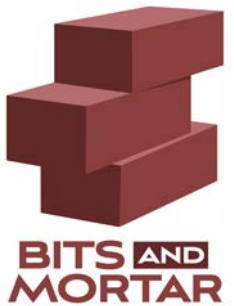
PDF GARANTITI

PDF GARANTITI

Bits and Mortar: PDF garantito!

Questa iniziativa, un po' insolita in Italia, vuole essere a favore dei Negozi "fisici", dei manuali "fisici", dei PDF. E' legata al progetto **Bits and Mortar**, che potete trovare su www.bits-and-mortar.com.

Amiamo i Negozi "fisici", e ci piace che continuino a vendere Giochi di Ruolo con profitto, nonostante il mercato si stia volgendo, sempre di più, verso il digitale. Molti dei clienti là fuori vogliono il meglio dei due mondi, quello fisico e quello digitale. Vogliono la facile portabilità dei prodotti digitali e la fisicità durevole di un fatto di carta, colla e inchiostro. Vogliono supportare i propri Negozi "fisici" preferiti, e vogliono supportare i propri Editori preferiti. **Bits and Mortar** si basa sull'assicurarsi che non debbano scegliere. **Vogliamo che scelgano entrambi, sempre.**



Ecco cosa offriamo

Se un cliente compra un manuale pubblicato dalla Dreamlord Press, (o da un altro editore affiliato al programma **Bits & Mortar**, potete vederne l'elenco su www.bits-and-mortar.com, dal proprio Negozio "fisico" preferito, e quel manuale è disponibile come pacchetto unico "Libro + PDF", gli forniremo il PDF senza costi aggiuntivi. È un premio gratuito dall'Editore per il supporto al proprio Negozio "fisico".

Meglio ancora: renderemo possibile a quel Negozio "fisico" fornire il PDF al cliente direttamente, mantenendo la vendita completamente "in casa".

Quando un Editore B&M ha un prodotto in preordine online, e offre un PDF gratuito per chi preordina, lavoreremo con i Negozi "fisici" per fornire anche quello. I vostri clienti non dovranno scegliere tra l'aver prima l'accesso a qualcosa online e supportare il proprio Negozio "fisico" preferito. *Potranno fare entrambi nello stesso posto.*

Negozianti, siete interessati? Registratevi su www.bits-and-mortar.com.

Acquirenti, se avete acquistato un manuale che risponde alle specifiche da uno dei Negozi affiliati (elenco su www.bits-and-mortar.com), dovrebbero avere la possibilità di fornirvi il PDF da associare a quel manuale. Tutto quello di cui hanno bisogno è un indirizzo email e un minuto di tempo con un browser web. Parlatene col vostro negoziante, a volte basta ricordarglielo.

Se questo non funziona, anche se dovrebbe, potete contattarci (shop@dreamlordpress.it) per ottenere il PDF. Assicuratevi di avere una prova digitale dell'acquisto (dovrebbe bastare una ricevuta scannerizzata o una vostra foto col libro) per rendere la cosa più agevole.

Un altro modo per ottenere il PDF, è quello di presentarvi col manuale acquistato presso il Negozio al nostro stand in una delle Fiere cui presenziamo: riceveremo l'indirizzo mail cui inviare i contenuti digitali.

ON MIGHTY THEWS

Racconti di spada e negromanzia

- di *Simon Carter*

On Mighty Thews permetterà a te e ai tuoi amici di dare vita a storie bizzarre e cruente in un mondo fantastico secondo lo stile sword & sorcery di autori come Fritz Leiber o R.E. Howard. Perfetto per chi cerca un gioco immediato e veloce, può essere giocato già dopo pochi minuti dalla prima apertura del manuale.



N° giocatori: da 3 a 6
 Tempo: 2/4 ore – 1 sessione Prezzo: 20,00 €
 Formato: A5 verticale, 80 pagine, brossurato

CHRONICLES OF SKIN

Disegna la guerra dimenticata

- di *Sebastian Hickey*

È un gioco di narrazione creativa. Tu e i tuoi amici inventerete personaggi epici e scoprirete cosa succederà in una terribile guerra in cui due culture preistoriche si scontrano per il pre-dominio. Disegnerete e collaborerete, usando delle CARTE e una matita, la storia così come ne lasciano traccia i graffiti dei vincitori!



N° giocatori: da 3 a 5
 Tempo: 2/5 ore – 1 sessione Prezzo: 17,00 €
 Formato: scatola con mazzo di 80 carte, Manuale spillato A6 incluso

COMA

Un gioco di ruolo per due di sogno e agonia
di Alessandro Temporiti -

Coma è un gioco narrativo, in cui i giocatori potranno creare e interpretare quello che la mente di una persona in coma vive mentre il corpo è immobile, il sogno che la tiene lontana dalla realtà, e da esso estrapolare la vita reale della persona e scegliere se abbandonarla immergendosi definitivamente nel sogno o accettare la realtà e tornare ad affrontarla.



N° giocatori: 2
 Tempo: 2/5 ore – 1 sessione
 Prezzo: 7,00 €
 Età: 15+
 Formato: A6 verticale, 48 pagine, spillato

HELL 4 Z

Un gioco di sopravvivenza all'apocalisse zombie
- di Joe Prince -

Ecco, ci siamo, l'epidemia zombie si diffonde e la società vede crollare tutti i suoi bastoni! Siete rimasti in pochi, andate anche poco d'accordo, ma ognuno di voi ha bisogno degli altri! Sperando di sopravvivere. Usate il mazzo di tarocchi per sfuggire al morso letale dei morti che camminano e sperate di giungere all'unica salvezza rimasta.



N° giocatori: da 3 a 6
 Tempo: 2/4 ore – 1 sessione
 Prezzo: 7,90 €
 Età: 10+
 Formato: A5 verticale, 28 pagine, spillato

MARS COLON

Un gioco sul fallimento personale e di governi

- di Tim C. Koppang -

La Colonia di Marte sta morendo, dilaniata da pericoli ambientali, infrastrutture scadenti, disordini sociali. La Coalizione Terrestre mantiene segreti i fallimenti della Colonia, ed ha invece deciso di assumere un esperto per rovesciarne i sorti, Kelly Perkins. L'obiettivo del gioco è quello di raccontare una storia piena di significato e tentativo di Kelly Perkins di salvare la Colonia. Marte e affrontare il proprio senso di autostima

N° giocatori: 2

Tempo: 2 ore - 1 sessione

Prezzo: 6,50 €

Età: 13+

Formato: A6, 28 pagine, brosurato



THE FINAL GIRL

Un gioco horror di amicizia, rivalità, sesso e sopravvivenza

- di Bret Gillian -

Un classico del film horror, un assassino o un mostro disturba la quiete di un gruppo, uccidendoli uno a uno. Nel film di solito soprattive la Final Girl, la classica ragazza casta e pura in grado di sconfiggere la minaccia, rendendo il film scontato e banale. E se le storie potessero andare in modo diverso e concedere a qualcuno di meno probabile la possibilità di salvarsi? Questo gioco ti permetterà di creare il tuo personale film horror con alcuni amici e di vedere chi sopravviverà alla fine.

N° giocatori: 3 o più

Tempo: 2/3 ore - 1 sessione

Prezzo: 9,90 €

Età: 13+

Formato: A5 verticale, 40 pagine, spillato



PRECIOUS

Gioco educativo sulla pena di morte

- di Jacopo Figgerio -

Precious è lo strumento che ci dà la possibilità di entrare direttamente nei panni di un condannato a morte, un attivista ma anche un sostenitore della pena di morte attraverso un meccanismo ben studiato e corredato di molte informazioni, spunti di riflessione e descrizione di casi. L'abolizione della pena di morte passa per tante vie e si avvale di tanti strumenti. Precious è una di questi.

in collaborazione con Amnesty International



N° giocatori: da 3 a 4
Età: 14+
Tempo: 2/4 ore – 1 sessione
Prezzo: 15,00 €
Formato: A5 verticale, 150 pagine, brossurato



Un gioco di piccoli problemi di cuore
- di Jake Richmond -
Momoko è una timida matricola del liceo Atarashi, ansiosa di innamorarsi per la prima volta. Ma chissà, scieglierà? Il ragazzo perbene? Il ragazzo pericoloso? La capoclasse? Segui Momoko alla ricerca del primo amore in questo gioco di appuntamenti.

GIRL X BOY

N° giocatori: 4
Età: 11+
Tempo: 2/4 ore – 1 sessione
Prezzo: 11,00 €
Formato: A5 verticale, 24 pagine, spillato

COLD SOLDIER

Un gioco di ruolo di ricordi e libero arbitrio

- di Bret Gillan -

Un Oscuro Signore risveglia dalla morte un uomo. Se ne serve come soldato per i suoi biechi scopi. La mente del soldato è buia e fredda, ed egli ubbidisce ciecamente ad ogni ordine del Signore. Eppure, un barlume della persona che era ancora balena nella sua mente. Forse può ancora risolvere le cose che ha lasciato in sospeso prima di morire.

Vincitore del High Ronnie Award 2011



N° giocatori: 2
Tempo: 1/2 ore – 1/2 sessioni
Prezzo: 6,66 €
Età: 15+
Formato: A6 verticale, 24 pagine pergamenate, spillato

CALIPSO E ODISSEO

Un viaggio d'amore, di epica e malinconia
- di Carlo Antonelli -



Sull'onda degli echi lontani del poema Omerico una Dea accoglie un Naufrago nella sua terra e se ne innamora alla prima vista. Egli è un uomo malinconico e tormentato, sconfitto dagli eventi e dal fato avverso, che gli impedisce di tornare alla sua patria dopo una lunga Guerra. La Dea costringe l'uomo a raccontare la sua storia, nella speranza di scuoterlo dal suo torpore e nella paura di risvegliare il suo ardore per ciò che lo aspetta in patria.

N° giocatori: 2
Tempo: 1/2 ore – 1 sessione
Prezzo: 6,50 €
Età: 11+
Formato: A6 verticale, 28 pagine, spillato

Collana Pila

HELL 4 LEATHER

Un gioco di sanguinosa vendetta nella notte del diavolo

- di Joe Prince -

Un gruppo di motociclisti satanisti. Il più feroce del gruppo viene fatto fuori dai suoi compagni, ma tutto quel satanismo ha ripagato! Il Diavolo gli rivela la verità sulla sua morte e gli concede una notte per compiere la vendetta sui suoi ex-compagni. Prima che il gallo canti!



N° giocatori: da 3 a 6
Tempo: 2/3 ore – 1 sessione
Formato: booklet A4, 6 pagine
Età: 15+
Prezzo: 5,00 €

AMORE AL TEMPO DELLA GUERRA

Un gioco di ruolo di amore, nostalgia, tentazione e lontananza

- di Mario Bolzoni e Luca Velutini -

Due innamorati vengono separati da una guerra che si preannuncia lunga e difficile. Lui è costretto a partire, ad arruolarsi. Lei, incinta, lo attende a casa, sperando che ritorni. Tutto ciò che hanno per rimanere aggrappati l'uno all'altra è affidare loro parole ad una lettera. È il loro unico possibile contatto, l'unico modo per farsi forza a vicenda. O per trascinarsi nel baratro.

Vincitore del Side Award "Miglior Meccanica"
al Best of Show Lucca 2012



N° giocatori: 3 0 4
Età: 15+
Tempo: 4/5 ore – 2 sessioni
Formato: A5 verticale, 40 pagine, spillato
Prezzo: 9,90 €

HOT WAR

Un gioco di amici, nemici, segreti e conseguenze nel dopoguerra

- di Malcom Craig

Una Londra distrutta, invasa e nuclearizzata. La vita è aspra, ci sono spie, banditi e mostri creati dalle radiazioni. La popolazione è impaurita, divisa in fazioni e la fiducia è ai minimi necessari a garantire solo la convivenza. Tu lavori nell'SSG, un gruppo di agenti speciali chiamato a risolvere situazioni paranormali. Quando verrà il momento, a chi sceglierai di dare la tua fedeltà? All'SSG? All'organizzazione che rappresenti? Alla tua famiglia? O, forse, solo a te stesso?



Nomination Best Writing & Best Setting Ennie Award 2009

Nomination Best of Show Lucca 2012

N° giocatori: da 3 a 6
Tempo: 2/5 ore – 2/12 sessioni
Prezzo: 32,00 €
Età: 13+
Formato: A5 verticale, 200 pagine, cartonato

3:16

Massacro fra le stelle
- di Gregor Hutton

Terra è un luogo prosperoso. Nessuno lavora più e non ci sono malattie, odio, crimini o problemi. Il paradiso è realtà. Quando si costituirono le Forze di Spedizione, ridurre la vita molto facile; veniva offerta una vita esaltante e avventurosa: non buttarci in una cabina da suicidio, esplora il cosmo, viaggia e vivi la vita al massimo! Tutti i giocatori interpretano personaggi diventati membri dell'unità 3:16ma elite. La 16ma Brigata della 3a Armata. Questi personaggi sperimenteranno una serie di eventi dipanati attraverso le vastità del cosmo. E forse un giorno ritorneranno su Terra.

Vincitore di un High Ronnie Award 2005

Finalista "Gioco dell'Anno 2014"

N° giocatori: da 3 a 5
Tempo: 2/4 ore – 4/20 sessioni
Prezzo: 24,90 €
Età: 11+
Formato: A5 verticale, 200 pagine, brussolato



STEAM & FOG

Un gioco steampunk gotico
- di Iacopo Frigerio -

In un mondo ottocentesco vittoriano, simile al nostro, ma più tetro e oscuro si dipana la storia di personaggi sopra le righe, ma costretti a fare i conti con un mondo nichilista, destinato a spegnersi e distruggersi. Attraverso un'innovativa meccanica di tratti, che favoriscono l'interpretazione, i giocatori sono portati a scavare in profondità nel lato oscuro dei loro eroi.



№ giocatori: da 3 a 5
Tempo: 2/4 ore - 3+ sessioni
Prezzo: 17,90 €
Formato: B5 verticale, 64 pagine, brossurato
Età: 14+

IL CANTO DEL CIGNO

Un gioco di narrativa epica e tarocchi
- tratto da un gioco di Joe Prince -

L'idea che sta dietro al gioco è la creazione di un avvincente racconto epico, modellato dal gruppo e guidato dalle azioni di personaggi drammatici. I giocatori assumono il ruolo dei protagonisti del gioco, che si trovano costantemente a decidere se aiutarci a vicenda o se perseguire esclusivamente i propri scopi personali.



№ giocatori: da 2 a 7
Tempo: 2/5 ore - 6+ sessioni
Prezzo: 19,90 €
Formato: B5 verticale, 84 pagine, brossurato.
Età: 12+

Slow Play

CONTENDERS

Un gioco di sangue e sudore, dolore e speranza

- di Joe Prince

I personaggi di questo gioco sono pugili. Il tempo a loro disposizione sta finendo, e adesso o mai più. Riusciranno a conquistare la fiducia e la speranza necessarie per diventare veri campioni? O saranno destinati ad essere trascinati in un mare di dolore e disperazione?

Vincitore di un High Ronnie Award 2005



N° giocatori: da 2 a 5
Tempo: 2/3 ore – 2/5 sessioni
Prezzo: 16,90 €
Età: 15+

Formato: A5 verticale, 100 pagine, brossurato



Un gioco di scelte personali
- di Matt Machell

Covenant è un gioco di decisioni e verità scomode. Nell'anno duemila il mondo sarebbe dovuto finire, stando alle profezie dell'Alleanza. Ma così non è stato. L'Apocalisse non è arrivata, le profezie hanno fallito e l'Alleanza si sta sgretolando. E tu cosa farai? Ti è rimasto ancora qualcosa in cui credere?

COVENANT

N° giocatori: da 4 a 6
Età: 13+

Tempo: 2/5 ore – 2/5 sessioni
Prezzo: 13,00 €
Formato: A5 verticale, 62 pagine, brossurato

RAVENDEATH

Un gioco di storie di vendetta...

- di *Iacopo Frigerio*

Vivi le gesta di una persona la cui vita è stata distrutta. Dal forza ai suoi sogni di vendetta contro coloro che lo hanno spezzato. Anima gli antagonisti che subiranno la sua ira e gli amici che lo affiancheranno. Approfondisci i chiaroscuri di qualcuno che non ha più nulla da perdere, in bilico tra vita e morte, delirio e delizia, amore e odio, vendetta e perdono.

Nomination al Best of Show Lucca 2012



N° giocatori: da 3 a 6
Tempo: 3/4 ore – 1/5 sessioni
Prezzo: 20,00 €
Età: 15+
Formato: A5 orizzontale, 128 pagine, brossurato

SOLIPISTI

Un gioco per cambiare la realtà

- di *David Donachine*

La realtà non è altro che una convenzione creata dalle credenze delle masse. Ma ci sono persone capaci di cambiare la realtà a loro piacimento; persone come te, chiamate Solipisti. Ma non tutto è così semplice, non sei l'unico che vuole cambiare la realtà e la brama della tua utopia comporta dei sacrifici e delle perdite.



N° giocatori: da 2 a 6
Età: 10+
Tempo: 2/4 ore – 3/12 sessioni
Prezzo: 18,00 €
Formato: A5 verticale, 120 pagine, spillato

GOYOTE PRESS



CATALOGO

VUOI APRIRE UNA ROOM ESCAPE?

Le nostre **Room Escape** sono fra le più apprezzate dai giocatori, sia per la qualità degli enigmi che delle storie.

Alcune stanze appaiono e scompaiono in giro per l'Italia, in occasione dei migliori eventi come Lucca Comics & Games, Modena Nerd, Play Modena, Pesaro Comics.

Il nostro team è composto da esperti art designer, sviluppatori software, grafici, editor, game developers e consulenti amministrativi.

Seguiamo i progetti dall'ideazione alla realizzazione, fino all'assistenza operativa di ogni giorno. La **Malus, Inc.** è pronta a colpire anche nella tua città!

ROOM

ESCAPE

ROOM ESCAPE "CHIAVI IN MANO"

Ma quanto può costare aprire una **Room Escape** di qualità? Meno di quanto tu credai! Grazie alle nostre offerte e le possibilità di noleggio abbiamo proposte a partire da

4.990,00 + IVA

Contatta l'ufficio commerciale
(347.2636989 o info@room-escape.it)
per conoscere i dettagli dell'offerta!





INTRIGO INTERNAZIONALE

Località: Rimini

Tempo: 60'

Giocatori: 2-6

Anno 1989. Tra Italia e San Marino c'è aria di guerra. Sotto sotto, un pericoloso complotto. Un'aventurosa spy story anni '80! Saprete sconfiuggere i geni del male?

DENTIST

Località: Rimini / mobile!

Tempo: 30'-60'

Giocatori: 2-5

Nell'universo si agitano dei Signori del Tempo. Uno di questi è noto come il Dentista, la sua astronave, il Gravastar, sembra avere alcuni problemi...



CRYPTO LOCKED

Località: Rimini / mobile!

Tempo: 30'-60'

Giocatori: 2-6

Con un inganno, siete stati chiusi in un vecchio magazzino. Uno strano macchinario e un timer che scorre. Cosa sta succedendo?





WWW.ROOM-ESCAPE.IT

Informazioni & prenotazioni:

info@room-escape.it

Rimini: 346.5731461

Ravenna: 339.1158431



Giocatori: 2-4

Tempo: 60'

Località: Ravenna

MONDO DI TENEBRA

Tu e la tua squadra, chiusi in una stanza. Avete a disposizione poco tempo per scoprire quello che sta succedendo, risolvere enigmi, sbloccare informazioni, trovare le chiavi e mettervi in salvo!

E magari scombinare anche i piani della **Malus, Inc!**

Un gioco di squadra, live, cooperativo: voi contro una diabolica stanza. Un'esperienza indimenticabile, per tutti.

Quando calano le tenebre, nessuno è al sicuro. Strane creature si aggirano nella notte e una di esse vi ha catturato e portato nel suo rifugio. Ma per quale motivo? Un'avventura per i più coraggiosi!

FUGA

DALLA PALUDE

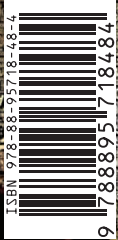
Località: Ravenna

Tempo: 60'

Giocatori: 2-6

1890. I primi scariolanti si inoltrano nella palude per iniziare la bonifica. Ma il mattino dopo li ritrovate in preda al delirio. Cosa sta succedendo nella palude?





WWW.ROOM-ESCAPE.IT

	R	O	O	M	
E	S	C	A	P	E