

CONTIENE UN GIOCO COMPLETO: "VASTO & STELLATO"

NARRA *t* TIVA



Dreamlord Press



COYOTE PRESS

C A T A L O G O G E N E R A L E 2 0 1 5

Ed eccoci, nuovo anno e il miracolo editoriale si rinnova, con nuovi titoli da giocare e nuovi mondi da esplorare.

Ma oggi c'è di più, perché c'è un rinnovato senso d'unione tra realtà editoriali tra loro complementari.

Quest'anno si punta principalmente ad arricchire la collana Play Away, con 4 giochi nuovi tutti diversi ma accomunati da una facilità di gioco con pochi precedenti, adatti a ogni genere di giocatore.

In particolare vi consigliamo di tenere d'occhio *Chronicles of Skin*, un perfetto connubio tra gioco di carte narrativo e gioco di ruolo.

Buon divertimento!

Iacopo Frigerio

Da sempre attenti alle collaborazioni, vediamo questo momento come la possibilità di condividere le esperienze di tre diverse realtà editoriali per portarvi una proposta varia e completa di Giochi avvincenti e intelligenti.

Con Fate Strumenti del Sistema facciamo un buon passo verso il completamento della linea di base di Fate, permettendoci quindi di guardare al futuro con la mente aperta a nuovi progetti, che da tempo aspettano nel cassetto dei sogni.

Il senso di comunità è per noi un valore aggiunto ed un obiettivo importante, continuate a seguirci per crescere insieme e per far crescere il nostro Hobby preferito.

Urbano Nole

Poche parole per dire che inizia (editorialmente parlando) un anno ricco di entusiasmanti novità. Non solo quello che avete fra le mani è un catalogo potenziato grazie all'unione di più forze, ma Narrativa si imbarca anche in una nuova, eccitante impresa.

Le Escape Room rappresentano la nuova frontiera del gioco: raccolgono elementi dai *videogiochi* (di cui sono in un certo senso figlie), dai *Giochi di Ruolo*, dai *Live*, in un mix eccitante e innovativo. Spero che vorrete seguire la **Malus, Inc.** con lo stesso affetto con cui seguite Narrativa.

Appuntamento sul retro del catalogo.

Michèle



SHOWDOWN

Ci siete voi due, e nessun altro. Ma solo uno se ne andrà sulle sue gambe.

**Cartella A6 a colori plastificata soft-touch,
20 carte a colori con plastica soft-touch, manuale spillato a colori di 52 pp.**

Scritto da **Seth Ben-Ezra** (già autore di *Sporchi Segreti*), *Showdown* è un gioco che parla di due persone coinvolte in un duello che può concludersi solo con la morte di uno di loro. È pensato per due giocatori e dura circa un'ora / un'ora e mezza. Durante il gioco tu e il tuo avversario vi scontrerete per due cose: il risultato del duello finale fra i due personaggi e la storia che li ha condotti a quel punto. Vinci il duello, e potrai scegliere chi vive e chi muore. Controlla la storia e potrai scegliere perché stavano combattendo.

« *Showdown* non è un gioco collaborativo. Giocate duro. Distruggete il personaggio del vostro avversario. Trovate i lati emotivi scoperti dell'avversario e pungolateli. E, lungo la strada, imparate a dubitare di voi stessi. *Showdown* parla 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? »

Cosa cambieremmo nella nostra vita in quel caso? »

2 giocatori, € 12.90



S/LAY W/ME

Un'fantasmagorico fantasy faccia a faccia

Cartella A6 a colori, 2 manuali spillati bn. di 32 pp. e 36 pp.

"Fantasmagoria" significa un rapido susseguirsi di immagini, suoni, colori, oggetti, azioni che colpiscono vivamente i sensi e la fantasia.

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

Da Ron Edwards, autore di **Spione, Shahida, Trollbabe**.

2 giocatori, € 9.90



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

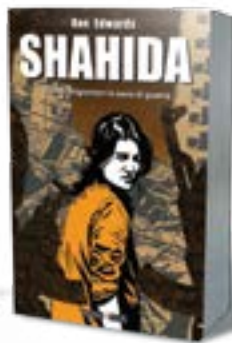
TROLLBABE

Una 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



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





PSI*RUN BOOK EDITION

Corri! Corri! Corri!

**A5, 154 pp. bn, brossurato
manuale completamente a fumetti
cover a colori, plastificata, con alette**

Chiunque siano, ti stanno dando la caccia. Di una sola cosa sei sicuro: non si fermeranno di fronte a nulla pur di catturarti, e tu non lascerai nulla di intentato pur di restare libero. Ci sono buchi nella tua memoria. Possiedi strabilianti poteri, e magari 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.

Da Meguey Baker, acclamata autrice de *Mille e Una Notte*.

3-5 giocatori, € 24.90



GIOCHI D'AMORE

*Tre emozionanti giochi su
passioni, relazioni e sentimenti*

**15 x 15, 300 pp. due colori, brossurato
cover col., plastificata con alette.
Decine di fotoillustrazioni!**

TRE GIOCHI COMPLETI firmati da **Emily Care Boss**, celebrata designer. L'emozione dei primi appuntamenti, la ferocia della competizione per l'amato, la complessità di una di una relazione...

Avete esplorato dungeon e sconfitto mostri di ogni tipo. Avrete il coraggio necessario a esplorare questi sentimenti?

Contiene **Rompere il ghiaccio** (2 giocatori), **Mira alla luna** (2 ~ 3 giocatori) **Sotto la pelle** (live, 4 ~ 8 giocatori).

€ 24.90

TRE GIOCHI COMPLETI



**INDIE RPG
AWARD 2013**

Miglior supplemento
Miglior produzione
Gioco dell'anno

LUCCA 2014

Nomination
"Miglior Gioco
di Ruolo".

**ENNIS
AWARD 2013**

Miglior
regolamento



DUNGEON WORLD ~ Red Box Edition ~

*Coraggiosi avventurieri,
temibili mostri, fantastici tesori!*

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

Elfi, uomini, nani e halfling. Invincibili guerrieri in armature di ferro. 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 magico equilibrio fra un "motore" di gioco semplice e moderno (mutuato da *Il Mondo dell'Apocalisse* di Vincent "Cani nella Vigna" Baker, vincitore del **Best of Show** a Lucca Comics & Games 2011) e le classiche atmosfere di *D&D*.

3 ~ 5 giocatori, € 29,90



DUNGEON WORLD

EDIZIONE CARTONATA

A4, 256 pp. b/n, copertina cartonnata

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



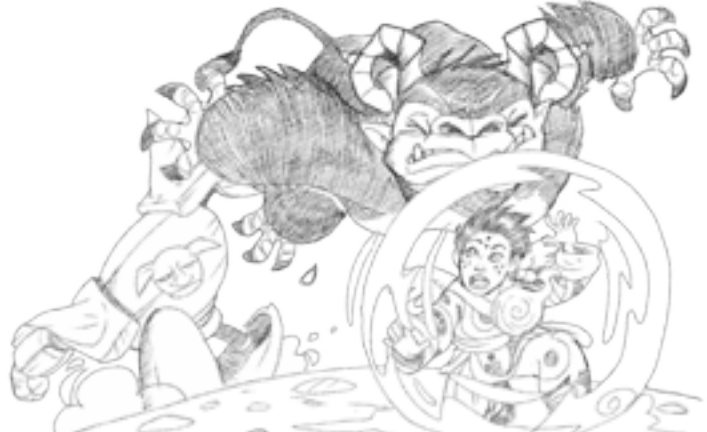
INVERSE WORLD

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

**A5, 260 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, € 49,90





ORIGIN AWARD

Nomination come "Miglior Gioco di Ruolo"

LUCCA 2012

Nomination "Miglior Gioco di Ruolo".

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



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, abbastanza pazze o abbastanza ferite da poterli affrontare. E diventare cacciatori.

3 ~ 5 giocatori, € 24,90



INDIE RPG AWARD

Gioco dell'Anno. Gioco più Innovativo dell'Anno.

CANI NELLA VIGNA

Dall'autore de Il Mondo dell'Apocalisse

A5, 120 pp. b/n, copertina a colori

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

3 ~ 5 giocatori, € 24,90

LUCCA 2007

Nomination "Miglior Gioco di Ruolo".



CANI NELLA VIGNA

EDIZIONE DELUXE LIMITATA E NUMERATA

A5, 120 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



Best of Show 2011
Miglior Gioco di Ruolo

IL MONDO DELL'APOCALISSE

Dall'autore di Cani nella Vigna

A5, 300 pp. b/n, copertina con alette

Un regolamento sofisticato che riprende la struttura del gioco più classico e gli conferisce una nuova profondità. Indicazioni esaustive e regole davvero efficaci guidano i giocatori nella creazione di una narrazione emotiva e spettacolare.

3 ~ 6 giocatori, € 24,90

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





**INDIE
RPG AWARD**
Gioco dell'Anno
2009

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



**LE MILLE E
UNA NOTTE**

Un gioco di storie seducenti.

**A5, 80 pp. b/n, 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



**INDIE
RPG AWARD**
Andy's Choice.
Gioco più innovativo
dell'anno (2° posto).
Gioco dell'Anno
(2° posto).

**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? Impazite 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, € 16,90



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 Romanzo 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



OTTO AWARD
Miglior storia.
Premio Speciale della Giuria.

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



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**

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

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



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



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

ANNALISE

Storie di Desiderio, Dolore e Redenzione

A5, 108 pp. b/n e colori, sovraccoperta in carta da lucido, taglio colorato

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 per creare e vivere storie di vampiri, viste però dalla parte delle vittime.

2 ~ 4 giocatori - € 29,90



VASTO E STELLATO

Fuggiti dalla Prigione Stellare classe "misericordiosa" V-917x a bordo di un vascello di origine sconosciuta, in fuga da un mondo all'altro alla ricerca di un luogo in cui nascondersi, un luogo dove trovare pace, un luogo da chiamare casa...

EQUIPAGGIO

Ciascuno gioca un ex prigioniero che ora fa parte dell'equipaggio. A turno, fatevi domande a vicenda sui vostri personaggi, finché ogni giocatore non abbia risposto a 5 domande. Di queste 5 domande, una deve essere scelta in questa lista:

- Cosa sei disposto a fare per diventare capitano?
- In cosa la nostra situazione migliorerebbe se tu fossi capitano?
- Cosa perdiamo non ascoltandoti?

IL VASCELLO

Rispondete collettivamente alle seguenti domande:

- in cosa la nostra nave è unica?
- cosa la rende peculiare e inaffidabile?
- di cosa manca di cui abbiamo bisogno?

Rispondete individualmente alle seguenti domande:

- questa nave è la tua casa. In che modo?
- dove trovi rifugio dentro di essa?

Disegnate una mappa della nave illustrando queste risposte.

SCENE

A turno, ogni giocatore imposta una scena: descrive il luogo, dice chi è presente e spiega cosa sta avvenendo. Quando imposti una scena, focalizzala su uno o due membri dell'equipaggio. I giocatori che giocano questi "focus" possono giocare solo i loro personaggi. Tutti gli altri possono giocare i propri personaggi e/o altri personaggi in scena.

INCONTRI

Quando avete bisogno di un ambiente o una specie o una cultura aliena, seguite questi passi:

- 1) Creare la base:
Specie aliena: un giocatore sceglie 2 tipi di animali con cui è familiare.
Cultura aliena: un giocatore sceglie una cultura o subcultura di cui fa parte.
Ambiente alieno: un giocatore sceglie un luogo e un clima con cui tutti sono familiari.

- 2) Modificane gli aspetti.
Il giocatore successivo sceglie un aspetto di questa base, come l'indifferenza di un gatto, le meschinità "politiche" negli uffici, o una palude ghiacciata. E a sua volta il giocatore che segue dovrà (a sua scelta) modificare, rovesciare o esagerare quell'aspetto. Ripetete questo passo 3-5 volte fino a quando il risultato non sia abbastanza "alieno".

- 3) Combina e riassumi
Il giocatore successivo combina gli aspetti modificati (e non quelli base) in un insieme coerente.

DIFFICOLTÀ E PERICOLI

Qualunque giocatore può segnalare quando un altro giocatore sta tentando qualcosa che sia difficile e/o pericoloso.

- quando tenti l'azione giocando un personaggio che non è un "focus" della scena: Se l'azione è pericolosa, fatti dire da un terzo giocatore in che maniera sei stato ferito o messo in pericolo mentre lo facevi. Se l'azione è difficile, fatti dire da un terzo giocatore di cosa c'è bisogno affinché riesca. Se è entrambe le cose, fatti dire da un terzo giocatore in che maniera hai fallito mettendo in pericolo tutti quanti.
- quando tenti l'azione giocando un personaggio "focus" della scena: Termina la scena con un cliffhanger. La scena successiva che include quel personaggio inizia risolvendo quell'azione. Scegli se prendere il risultato relativo al caso "azione pericolosa", "azione difficile" o "entrambe le cose", ma solo dopo aver ascoltato dagli altri giocatori quali sarebbero le conseguenze di ciascuno dei tre casi.



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, riuscite a sfuggire agli inseguitori e raggiungere la salvezza?

3 ~ 6 giocatori, € 11.90

REALTA' AUMENTATA...

Cos'è Aurasma?

Aurasma è un'applicazione per smartphone e tablet (iOS e Android) che permette di accedere, tramite la fotocamera, ai contenuti extra in realtà aumentata dei giochi Narrativa.



AURASMA

Cos'è la realtà aumentata?

Con Realtà Aumentata (AR) si intende una serie di informazioni applicate "sopra" alla realtà. In questo caso si tratta per esempio di filmati, immagini, animazioni 3D che possiamo vedere "incollati" sulle copertine dei volumi. Inquadrare con Aurasma la copertina di Cani nella Vigna e vedrete Vincent Baker spiegare perché dovrete provare la sua creazione. Oppure è possibile ascoltare un attore professionista che legge il testo delle schede di Cuori di Mostro.

Dove posso trovare Aurasma?

L'applicazione è scaricabile gratuitamente dal AppleStore o da GooglePlay. Una volta installata è sufficiente **iscriversi al canale "Narrativa"** per avere accesso a tutti i contenuti. Sul sito Narrativa potete trovare una pratica guida all'installazione e all'uso di questa applicazione.

WWW.NARRATIVA.IT/BLOG/AURASMA/



Dilemma



RISOLVERE UN DILEMMA...

Dopo anni di playtest, decine e decine di giocatori coinvolti nello sviluppo, **Dilemma** arriva finalmente alla sua pubblicazione con una raccolta fondi.

Eravate potenti, eterni, parte dell'universo stesso. Un giorno, alcune anime umane hanno attirato la vostra attenzione, spingendovi a prendere una forma mortale per poter far parte delle loro vite. I tuoi poteri e quelli dei tuoi simili sono ancora grandi, e le vostre parole hanno la forza di spingere il destino di queste persone in una direzione o nell'altra... e raramente si tratta di una spinta gentile.

Tuttavia, l'umanità non è il vostro stato naturale e la trasformazione diventerà prima o poi, irreversibile. Giungerà il momento di una scelta.

Chi di voi rinuncerà all'eternità per vivere come umano tra gli umani, accanto a queste persone speciali? Chi di voi tornerà una sfumatura nel corso del tempo, lasciando andare questi mortali nella direzione che gli avete impresso? Questo sarà il vostro **Dilemma**.

DI COSA PARLA?

Avete il potere di cambiare le cose.

Di cambiare il corso della vita di qualcuno. Lo farete? Siete pronti ad assumervi la responsabilità delle conseguenze?

Dilemma parla di prendere decisioni, di assumersi la responsabilità di queste decisioni, di conoscersi, di unione e separazione.

Dei legami che si formano fra le persone e di cosa significa essere Umani.

IL GIOCO

È un gioco semplice, adatto a tutti, per 3-4 giocatori, che si conclude in una o

due serate al massimo.

Fra le fonti di ispirazione, per le situazioni: *Sandman* e *Death* di Neil Gaiman. Riguardo alle meccaniche, prende il sistema di risoluzione "a mosse" da *Il Mondo dell'Apocalisse* di Vincent Baker ma si differenzia dagli altri giochi "Powered by the Apocalypse" per la struttura "a scene" e il ruolo delle scelte libere dei giocatori, ispirata invece da *Kagematsu* di Danielle Lewon, in un connubio originale e totalmente "italiano", come italiani sono gli autori, Marco Andreotto, Mattia Bulgarelli e Manuela Soriani.

IL KICKSTARTER

La data è fissata. Il dado è tratto.

La raccolta partirà il **10 Novembre 2015** e si concluderà il **15 Dicembre**.

Se raggiungeremo il nostro obiettivo minimo, consegneremo una *early release* elettronica a tutti i sottoscrittori come regalo di Natale. L'accesso rapido al materiale di gioco consentirà a tutti di partecipare anche alla finalizzazione della pubblicazione, con la possibilità di ricevere una ricompensa aggiuntiva.

La copia cartacea verrà consegnata a **Marzo 2015**, in occasione di **Play Modena**.

Vi diamo quindi appuntamento sul sito **Narrattiva** per tenervi aggiornati su tutte le novità relative a **Dilemma**.

WWW.NARRATTIVA.IT



Dreamlord Press



CATALOGO PRODOTTI

IN COLLABORAZIONE CON

POWERED BY
FATE

BLACK
BOX

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 di morte? Abbiamo la soluzione: Fate Edizione Accelerata.

Fate Accelerato, o FEA, è una versione concentrata del sistema popolare Fate 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 + PDF: 10€
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 + PDF: 25€
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 Base è la vostra risposta.

Fate Core è un gioco di ruolo da tavolo in cui si interpretano persone proattive e capaci che vivono vite drammatiche.

Create 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 Core la vostra storia dipende da voi. Qualsiasi cosa decidiate di raccontare, potete asportarvi un'esperienza di narrazione divertente e piena di svolte del... fato.

Libro + PDF: 35€
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€



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

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 è il primo di due volumi. Ne "Mondi in fiamme", ottenete sei ambientazioni ricche di storie. Ogni ambientazione include meccaniche personalizzate, PNG ed elementi per le vostre storie: tutto pronto per giocare utilizzando il sistema fornito in Fate Sistema Base. Qualsiasi siano i vostri gusti, sarete certamente soddisfatti:

smascherate il culto malvagio di un potente idolo in "La Torre dei Due Serpenti", o vivete il sovranaturale nel paese di provincia in "Streghe della porta accanto". Esplorate le vite, gli amori e le perdite dei vigili del fuoco in "I Guerrieri del Fuoco", o affrontate un'orda di mostruosità meccaniche della Prima Guerra Mondiale in "Kriegszeppelin Valkyrie". Che vi fermiate a giocare in una sola ambientazione o che vi facciate un tour completo, I Mondi di Fate vi forniranno tutto ciò di cui avete bisogno per sviluppare le vostre avventure in Fate accetto i dolci.

I Mondi di Fate. Tutti i mondi. Il vostro palcoscenico.

I Mondi di Fate: Mondi in Fiamme è un supplemento per Fate Sistema Base.

MONDI IN FIAMME INCLUDE:

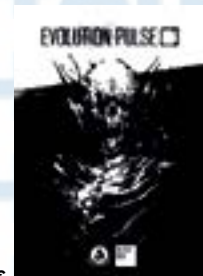
- La Torre dei Due Serpenti di Brennan Taylor
- Streghe della porta accanto di Filamena Young
- I Guerrieri del Fuoco di Jason Morningstar
- Kriegszeppelin Valkyrie di Clark Valentine
- Bruciature di Sarah J. Newton
- Nel selvaggio azzurro di Brian Engard

Libro+PDF: 25€
PDF: 5€

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: 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: 20€
PDF: 5€





AEON WAVE (DLP0007)

È 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 in 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: 15€

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, avvicinando 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 Torj il guerriero
- Una mappa della città di Carcrossa, luogo in cui si svolge l'avventura, completa di utili tabelle per inventare incontri casuali aggiuntivi

Libro: 10€

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



Collana Slow Play



RAVENDEATH

Un gioco di storie di vendetta...
- di *Iacopo Frigerio* -

Vivi le gesta di una persona la cui vita è stata distrutta. Dai 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 Età: 15+
Tempo: 3/4 ore – 1/5 sessioni Prezzo: 20,00 €
Formato: A5 orizzontale, 128 pagine, brossurato

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, è 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 Età: 15+
Tempo: 2/3 ore – 2/5 sessioni Prezzo: 16,90 €
Formato: A5 verticale, 100 pagine, brossurato



SOLIPSIST

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 Solipsisti. 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



COVENANT

Un gioco di scelte personali
- di *Matt Macheil* -

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?

N° giocatori: da 4 a 6 Età: 13+
Tempo: 2/5 ore – 2/5 sessioni Prezzo: 13,00 €
Formato: A5 verticale, 62 pagine, brossurato

STEAM & FOG

Un gioco steampunk gotico
- di *Iacopo Frigerio* -

In un mondo ottocentesco vittoriano, simile al nostro, ma più tetto 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.



N° giocatori: da 3 a 5 Età: 14+
Tempo: 2/4 ore - 3+ sessioni Prezzo: 17,90 €
Formato: B5 verticale, 64 pagine, brossurato

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 Età: 13+
Tempo: 2/5 ore - 2/12 sessioni Prezzo: 32,00 €
Formato: A5 verticale, 200 pagine, cartonato



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 aiutarsi a vicenda o se perseguire esclusivamente i propri scopi personali.

N° giocatori: da 2 a 7 Età: 12+
Tempo: 2/5 ore - 6+ sessioni Prezzo: 19,90 €
Formato: B5 verticale, 84 pagine, brossurato.

3:16

Massacro fra le stelle
- di *Gregor Hutton* -

Terra è un luogo prospero. Nessuno lavora più e non ci sono malattie, odio, crimini o problemi. Il paradiso è realtà. Quando si costituirono le Forze di Spedizione, reclutare fu molto facile; veniva offerta una vita esaltante e avventurosa; non buttarti 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 élite. La 16ma Brigata della 3a Armata. Questi personaggi sperimenteranno una serie di eventi dipanati attraverso le vestigia 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 Età: 11+
Tempo: 2/4 ore - 4/20 sessioni Prezzo: 24,90 €
Formato: A5 verticale, 200 pagine, brossurato



Collana Play Away

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 €

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
Formato: A6 verticale, 24 pagine pergaminate, spillato

Età: 15+
Prezzo: 6,66 €

AMORE AL TEMPO DELLA GUERRA

Un gioco di ruolo di amore, nostalgia, tentazione e lontananza
- di Mario Bolzoni e Luca Veluttini -

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 le 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
Tempo: 4/5 ore - 2 sessioni
Formato: A5 verticale, 40 pagine, spillato

Età: 15+
Prezzo: 9,90 €



CALIPSO E ODISSEO

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

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
Formato: A6 verticale, 28 pagine, spillato

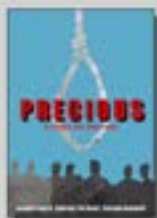
Età: 11+
Prezzo: 6,50 €

PRECIOUS

Gioco educativo sulla pena di morte
- di **Iacopo Frigerio** -

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



GIRL X BOY

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 chisceglierà? Il ragazzo perbene? Il ragazzo pericoloso? La capoclasse? Segui Momoko alla ricerca del primo amore in questo gioco di appuntamenti.

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



MARS COLONY

Un gioco sul fallimento personale e di governo
- di **Tim C. Koppang** -

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

N° giocatori: 2 **Età:** 13+
Tempo: 2 ore – 1 sessione **Prezzo:** 6,50 €
Formato: A6, 28 pagine, brossurato

THE FINAL GIRL

Un gioco horror di amicizia, rivalità, sesso e sopravvivenza
- di **Bret Gillan** -

Un classico del film horror, un assassino o un mostro disturba la quiete di un gruppo, uccidendoli uno a uno. Nel film di solito sopravvive 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 **Età:** 13+
Tempo: 2/3 ore – 1 sessione **Prezzo:** 9,90 €
Formato: A5 verticale, 40 pagine, spillato

Novità 2015



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

ON MIGHTY THEWS

Racconti di spada e negromanzia
- di *Simon Carryer* -

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 Età: 13+
Tempo: 2/4 ore – 1 sessione Prezzo: 20,00 €
Formato: A5 verticale, 80 pagine, brossurato

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 bastioni. 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 Età: 10+
Tempo: 2/4 ore – 1 sessione Prezzo: 7,90 €
Formato: A5 verticale, 28 pagine, spillato

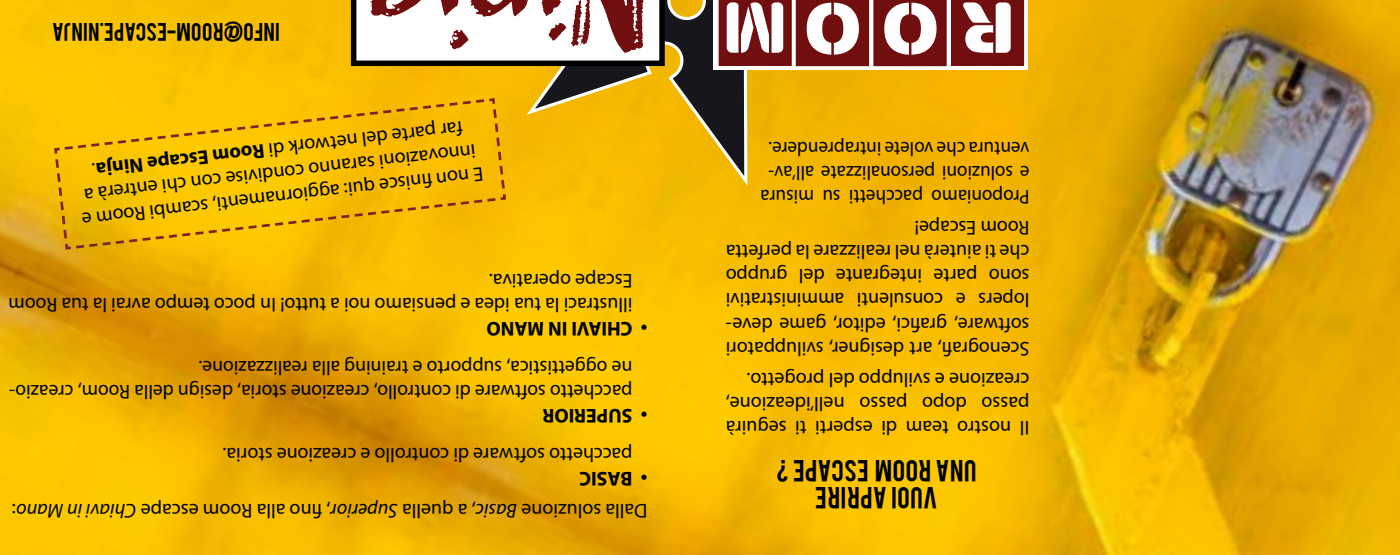


CHRONICLES OF SKIN

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 predominio. 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 Età: 15+
Tempo: 2/5 ore – 1 sessione Prezzo: 17,00 €
Formato: scatola con mazzo di 80 carte,
Manuale spillato A6 incluso



VOI APRIRE UNA ROOM ESCAPE ?

Il nostro team di esperti ti seguirà passo dopo passo nell'ideazione, creazione e sviluppo del progetto.

Scenografi, art designer, sviluppatori software, grafici, editor, game developers e consulenti amministrativi sono parte integrante del gruppo che ti aiuterà nel realizzare la perfetta Room Escape!

Proponiamo pacchetti su misura e soluzioni personalizzate all'avventura che volete intraprendere.

ROOM ESCAPE

Ninja

INFO@ROOM-ESCAPE.NINJA

E non finisce qui: aggiornamenti, scambi Room e innovazioni saranno condivise con chi entrerà a far parte del network di Room Escape Ninja.

- Dalla soluzione *Basic*, a quella *Superior*, fino alla Room escape *Chiavi in Mano*:
- **BASIC**
pacchetto software di controllo e creazione storia.
 - **SUPERIOR**
pacchetto software di controllo, creazione storia, design della Room, creazione oggettistica, supporto e training alla realizzazione.
 - **CHIAVI IN MANO**
illustraci la tua idea e pensiamo noi a tutto! In poco tempo avrai la tua Room Escape operativa.

**VOI UNA
ROOM TEMPORANEA
PER IL TUO EVENTO?**

La Malus, Inc. colpisce ovunque!

Le sue Room Escape appaiono e scompaiono in giro per l'Italia, in occasione dei migliori eventi come *Lucca Comics & Games*, *Play Modena* e *Pesaro Comics & Games*.
Le installazioni temporanee hanno una durata media di gioco di 30 minuti e possono essere personalizzate a seconda del contesto e dell'evento che vuoi organizzare.

EVENTI@ROOM-ESCAPE.NINJA

Intrigo Internazionale

Non lotterete solo per sopravvivere, dovrete anche sventare una grave crisi diplomatica tra Italia e San Marino. E le vostre scelte influiranno profondamente sull'andamento della storia! Siete pronti a raccogliere la sfida?

- Giocatori: da 2 a 6
- Durata: 60 minuti
- Genere: Adventure Spy Story Anni '80

LA PRIMA ROOM ESCAPE CON 6 FINALI DIFFERENTI

Ci trovate a Cerasolo (Rimini)
all'interno del Bowling Seventies
in via AUSA 101.



PRONTO PER ALTRE SFIDE?

Nel 2016 verrà aperta a Rimini una grande **multiroom** in grado di ospitare tutte le avventure che hai sempre sognato. E sempre all'inizio del 2016, attenzione a Bergamo: è in arrivo una stanza molto speciale!

E a breve aperture in altre città!

ISCRIVITI ALLA MAILING LIST!

Accedi a promozioni
esclusive e ricevi
informazioni
in anteprima sulle
prossime aperture!



COS'È UNA ROOM ESCAPE

Il nome dice tutto: letteralmente significa "fuga dalla stanza"

- **studenti:** per le abilità richieste e che naturalmente il gioco fa emergere, come la logica e il pensiero laterale, risulta particolarmente interessante per gli studenti che si preparano alla vita o che devono lavorare in gruppo.
- **azienda/colleghi:** fare squadra sul lavoro è importante tanto quanto lo è nella vita di tutti i giorni, essere consapevole delle proprie qualità e ruoli;
- **gamer:** la stanza è la riproduzione della realtà di videogiochi di genere *adventure*, gli appassionati di video giochi, giochi da tavolo e GDR non potranno che amare le Room Escape;
- **Compleanno, addio al celibato / nublato, avvenimento importante, laurea,** Scegli il passario in modo originale in una Room Escape speciale organizzata *ad hoc* e personalizzata sul festeggiato/a.

CHI SIAMO

MALUS, Inc.
via Tommaso Zoffli, 7
47122 Forlì (FC)

info@room-escape.it
Prenotazioni: +39.346.5731461



Una **Room Escape** è una stanza dove un gruppo di giocatori si trova rinchiuso al suo interno e per uscire deve esplorare, comprendere gli oggetti, risolvere gli enigmi. Obiettivo del gioco è trovare la chiave che apre la porta di uscita entro 60 minuti di tempo.

IL GIOCO

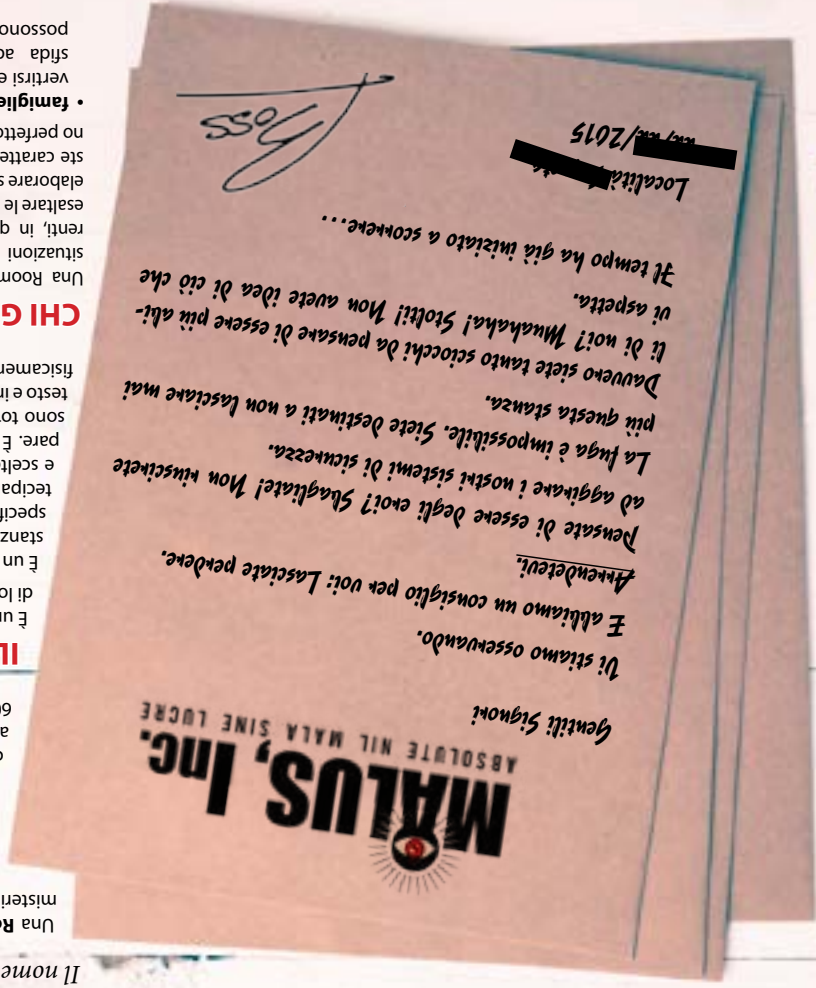
È un gioco di squadra "real life", di logica e problem solving.

La stanza ha un tema, un'atmosfera specifica e una storia che i partecipanti, attraverso le loro azioni e scelte, contribuiscono a sviluppare. È un *Live* perché i giocatori sono totalmente immersi nel contesto e interagiscono attivamente e fisicamente con l'ambiente.

CHI GIOCA?

Una Room Escape è adatta a molte situazioni e gruppi di giocatori differenti, in quanto porta a scoprire ed esaltare le proprie abilità, fare squadra, elaborare strategie, definire ruoli. Queste caratteristiche del gioco lo rendono perfetto per varie occasioni d'uso.

• **Famiglie e amici:** è l'ideale per divertirsi e provare ad affrontare una sfida adrenalinica insieme, tutti possono giocare;



E AVETE SOLO 60 MINUTI PER FUGGIRE!

WWW.ROOM-ESCAPE.IT



LA STANZA È CHIUSA. SIETE IN TRAPPA!