



DUNGEON WORLD

Coraggiosi avventurieri, temibili mostri, fantastici tesori

A4, 256 pp., b/n, cartonato

Dungeon World è un gioco che ti permette di vivere le avventure di un gruppo di eroi coraggiosi che si spingono fino agli angoli più remoti del mondo, in cerca di oro e gloria.

Dungeon World è il gioco di ruolo fantasy che, grazie ad una campagna di crowdfunding che ha raccolto oltre 90mila dollari, sta dominando la scena mondiale. Ispirandosi alle ambientazioni del "fantasy classico" del progenitore di tutti i giochi di ruolo (Dungeons & Dragons) gli autori del gioco, Sage LaTorra e Adam Koebel, hanno modificato il motore di un altro celeberrimo gioco, Il Mondo dell'Apocalisse di D. Vincent Baker (vincitore del Best of Show a Lucca 2011) e hanno accoppiato le atmosfere del gioco di ruolo fantasy classico che ha stregato generazioni di giocatori, con un sistema moderno e semplice, adatto a raccontare le storie di affascinanti protagonisti in cerca di oro, fama e gloria in un mondo pieno di meraviglie e pericoli.

La ricchissima edizione italiana di Dungeon World è frutto di una strepitosa campagna di raccolta fondi su Ulule, che ha fruttato un manuale con

- 256 pagine
- 80 illustrazioni interne di Claudia Cangini
- una strepitosa copertina di Dany Orizio
- 12 classi e oltre 10 razze giocabili
- oltre 150 temibilissimi mostri
- più di 25 pagine aggiuntive di spiegazioni e esempi
- un capitolo in esclusiva per la creazione di nuove razze mostruose

3-5 giocatori, € 34,90

ENNIES AWARD 2013
Miglior Regolamento

INDIE RPG AWARD 2012
Gioco dell'Anno, Miglior Supplemento, Miglior Produzione



IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

Ci sono mostri là fuori
A5, 250 p. b/n

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 sopravvivere.

3-5 giocatori, € 24,90



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 esaurienti 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



CUORI DI MOSTRO

Le vite incasiniate 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. Esplora i loro segreti e paure. Rendili vivi.

3-5 giocatori, € 24,90

ORIGIN AWARD
Nomination come Miglior Gioco di Ruolo

LUCCA 2012
Nomination "Miglior Gioco di Ruolo"



CANI NELLA VIGNA

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

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

2-5 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

INDIE RPG AWARD
Gioco dell'Anno, Gioco più Innovativo dell'Anno.

LUCCA 2007
Nomination "Miglior Gioco di Ruolo"



CANI NELLA VIGNA

EDIZIONE DELUXE

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

Edizione deluxe di Cani nella Vigna, limitata e numerata. Sovraccoperta in vera pelle lavorata artigianalmente, disponibile in diversi tipi di pellame. Sul fronte il Simbolo de Re della Vita pirografato a mano.

2-5 giocatori, € 49,90



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

The DIANA JONES AWARD for EXCELLENCE in GAMING
Short List



PSI RUN

Coraggiosi avventurieri, temibili mostri, fantastici tesori

A4, 256 pp., b/n, cartonato

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.

Il gioco, ultima fatica di Meguey Baker (autrice anche de Le Mille e Una Notte), pesca a piene mani dall'immaginario dei fumetti di X-Men, X-Factor, Nuovi Mutanti e anche in telefilm come Heroes, Misfits, Man in Black e nel prossimo film del franchise dei mutanti (che non a caso avrà come protagonisti le Sentinelle).

Braccati da implacabili in-seguitori, in possesso di stupefacenti poteri psichici, i protagonisti del gioco dovranno cercare di recuperare i frammenti di memoria persi per sperare di rimanere liberi.

Una fantastica edizione italiana scatolata contenente tutto quello che serve per giocare e duna ricca componentistica:

- 1 manuale da 140 pagine
- 1 Tabellone dei Rischi
- 3 Tabelloni degli Inseguitori
- 36 Segnalini Rischio
- 4 Segnalini Inseguitore
- 4 Segnalini Fuggitivo
- 12 Segnalini Ferite
- 3 ~ 5 giocatori
- preparazione: nessuna
- 1 ~ 2 sessioni
- difficoltà: bassa

3-5 giocatori, € 34,90





SHAHIDA

Vivere intrappolati in zona di guerra
A5, 265 pp., b/n, copertina a colori
 Shahida significa "testimoniare" o "testimone". Chi è il testimone? Un soldato che si chiede perché sta combattendo, un guerrigliero che si sta facendo le stesse domande, il lavoratore che vede i suoi giorni riempirsi di scontri a fuoco. In poche parole una persona normale intrappolata in una zona di guerra.

3-6 giocatori, € 24,90



SPIONE

Storie di spie nella Berlino della Guerra Fredda
A6, 255 pp., b/n, copertina a colori
 Sia saggio letterario, sia polemica cronaca storica, sia gioco di creazione collettiva di una storia: Spione è tutto questo e di più! Create collaborativamente una storia di spie sulle orme dei migliori romanzi di genere. Prefazione di Sergio Valzania.

3-6 giocatori, € 24,90



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? Impazzite per Lost, Buffy, Battlestar Galactica? 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, € 26,90



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 sulla creazione di storie di Vampiri, viste però dalla parte delle vittime.

2-4 giocatori - € 29,90



LE MILLE E UNA NOTTE

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

3+ giocatori, € 22,90



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



BACCHANALIA

Furor Immanis Vini Et Deorum
Manuale + 80 carte a colori con contenuti in realtà aumentata
 Bertinoro, 61 d.C.; sei accusato di un crimine contro l'Impero Romano. Sei in fuga con il tuo amato. Nel caos del baccanale, riuscirai a riuniti al tuo amato e raggiungere la salvezza? O farai una più triste fine?

3-6 giocatori, € 11,90



BACCHANALIA EDIZIONE DELUXE

Manuale + 80 carte a colori con contenuti in realtà aumentata + bottiglia di vino Sangiovese di Romagna DOC Superiore Riserva
 Con la collaborazione del Comune di Bertinoro e il Consorzio Vini Bertinoro un'edizione particolare per accompagnare la vostra partita con una bottiglia di ottimo vino.

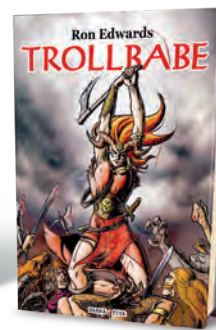
3-6 giocatori, € 29,90



SPORCHI SEGRETI

Storie noir di tradimento, inganno e omicidio
A5, 106 pp., b/n, copertina a colori
 In Sporchi Segreti si creano storie noir/hard-boiled nella miglior tradizione di Raymond Chandler, James Ellroy, Dashiell Hammett. Corruzione, tradimento, inganno e omicidio nella lunga soggettiva di un unico protagonista in cerca della verità.

3-6 giocatori, € 24,90



TROLLBABE

Da Ron Edwards, autore di Spione e creatore di The Forge
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 precipitare ogni situazione. Un grande classico in versione riveduta e arricchita.

2-5 giocatori, € 29,90



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



AURASMA

Applicazione gratuita in Realtà Aumentata
Aurasma è un'applicazione gratuita disponibile per tutti i dispositivi mobile (iPhone, iPad e smartphone Android) che permette di accedere ad effetti in *Realtà Aumentata*. Tutte le copertine dei giochi **Narrativa** che riportano il logo **Aurasma** attivano un video dell'autore del gioco che parla e spiega quali sono i punti più importanti. Provalo gratuitamente! Cerca la guida all'installazione sul sito www.narrativa.it



KAGEMATSU

Vergogna, onore, amore nel Giappone dell'era Sengoku
A5, 70 pp., b/n, copertina a colori
 Solo Kagematsu, il ronin errante, può salvare le abitanti di un piccolo villaggio da ciò che le minaccia. Riusciranno le donne a persuaderlo a combattere per loro? Attraverso lo scambio dei generi e dei ruoli si esplorano i meccanismi della seduzione.

3-6 giocatori, € 19,90



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



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.

3-5 giocatori - € 49,90

InterNosCon 2014
 PASSATO LEGGENDARIO

InterNosCon (o INC, per brevità) è la contrazione di Inter Nos Convention (dal latino "inter nos", lett "fra noi" e la contrazione dell'inglese "Convention").
 INC è una convention che si ispira al modello dei paesi nord europei (Svezia, Finlandia, Norvegia, Danimarca, Germania), come a esempio la Knutepunkt o la Mittelpunkt.

La convention nasce col duplice scopo di permettere agli appassionati di giochi e di design ludico di ritrovarsi giocando, scambiarsi esperienze e socializzare, nonché di permettere ai curiosi e alle persone non "dell'ambiente" di provare il più ampio spettro possibile di giochi e esperienze. Questa convention vede tra i suoi partecipanti un nucleo di "affezionati" che sono sì un gruppo ma sono anche grandi appassionati che non vedono l'ora di condividere il loro entusiasmo con i nuovi arrivati. Se non siete mai venuti a INC potete scommettere che vi sentirete comunque immediatamente i benvenuti!

IL TEMA DELLA INC
 Il tema dell'edizione 2014 di InterNosCon è Passato Leggendaro (in inglese Mythic Past).
 La memoria storica è il gradino su cui saliamo per primo, l'inizio della scala che ci porta al futuro. Quando non sappiamo come fare, guardiamo a chi prima di noi ha già tentato l'impresa. Quando non sappiamo cosa dire, prendiamo spunto dalle parole di un saggio. Quando giochiamo, prendiamo a prestito le nostre esperienze e le rielaboriamo assieme a quelle dei nostri amici al tavolo. In tutti questi casi non è importante l'origine, vera o leggendaria, della storia cui ci ispiriamo. Quali storie per voi sono spunti indimenticabili? Quali leggende avete scoperto avere più di un fondo di verità? Quale storia scritta sui libri avete raccontato come leggenda?
 Ma anche il nostro hobby ha una sua storia, diversa per ogni paese. Il gioco di ruolo vanta ormai alcuni decenni di vita, cambiamenti e momenti di svolta significativi. È ampiamente giunto il momento di raccontare anche questo.



OSPITI INC14
 Siamo molto felici di potervi annunciare i primi ospiti di InterNosCon 2014:
 Sage LaTorra e Adam Koebel, autori dell'ormai famosissimo e pluripremiato Dungeon World. Come la loro opera punta a fare rivivere le sensazioni del gioco che ha dato il via all'hobby (D&D e quello che grazie a lui è chiamato "fantasy classico"), così l'edizione di quest'anno di InterNosCon ha come tema il passato, vero o romanzato che sia, e come le nostre passate esperienze influenzino le nostre scelte attuali.



C'è un mondo di giocatori là fuori
 e basta una connessione internet per conoscerli e giocare con loro. Gli appassionati si ritrovano sul web per parlare e chiedere consiglio sui loro giochi preferiti sul forum Gente Che Gioca

www.gentechegioca.it

Oppure trovano compagni di gioco e giocano attraverso gli hangout, le videoconferenze di Google Plus in sei semplici mosse:

- ◆ Vai su plus.google.it
- ◆ Registrati gratis
- ◆ Contattaci:
 - +Michele Gelli,
 - +Claudia Cangini,
 - +Paolo Bosi
- ◆ Cerca l'hashtag #gcgplus
- ◆ Conosci altri giocatori
- ◆ Divertiti in hangout



2014.internoscon.it