

Udine, 8 settembre 2018

Comunicato stampa

Be-Movie, Cabal, Dungeons & Dragons, Lovecraftesque, The Sprawl sono i FINALISTI del GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO 2018

La giuria del **Gioco di Ruolo dell'Anno**, presieduta da Paolo Cupola e composta da Mirella Vicini (vicepresidente), Davide Scano (coordinatore), Anna Benedetto, Luca Bonora, Marco Corazzesi, Daniele Prisco, dopo mesi di accurati playtest, avendo riscontrato nei 16 candidati un numero significativamente elevato di prodotti di eccellente qualità, ha deciso di estendere il numero dei prodotti finalisti, selezionando 5 titoli. L'annuncio è avvenuto sabato 8 settembre alle 15 all'Archivio Italiano dei Giochi di Udine, ed è stato trasmesso in diretta facebook sulla pagina dell'Archivio Italiano dei Giochi di Udine.

Be-Movie. Un gioco completo e dalla meccanica originale e funzionale, attuale ma ben incentrato sulla narrazione e quindi senza-tempo, che offre la possibilità di vivere avventure come un film. Grazie all'impostazione a narrazione condivisa, i giocatori sono chiamati ad essere indiscussi protagonisti e insieme co-registi di film di serie B con pochi soldi ma la completa libertà di mescolare generi, trame, storie, sprecando citazioni e riciclando costumi dai film più costosi. Di facile accesso anche per i primi approcci al gioco di ruolo, funziona anche per un'esperienza ludica più profonda e ricca di metagioco anche per chi pratica tavoli da tempo, oltre a consentire di prolungare gli incontri oltre la singola sessione.

Il gioco è ideato da Helios Pu, Samuele Vitale, Stefano Pancaldi, Davide Pierantoni, prodotto e distribuito in Italia da GGstudio.

Cabal. Nel mondo di Theomachia Ultima la vita pare scorrere tranquilla ma in segreto numerose sette cooperano tra di loro per combattere forze occulte. Il manuale propone subito al lettore una ricca ambientazione che descrive ampiamente la storia e i culti di Theomachia Ultima. Il sistema di gioco di Cabal è il d6 system. I giocatori possono creare personaggi scegliendo tra vari percorsi e poteri, andando dall'alchimia alla teosofia fino all'ermetismo, influenzando di riflesso l'esperienza di gioco. Notevoli importanza hanno il piano investigativo e lo sviluppo della storia, che consentono piena espressione a un Game Master.

Il gioco è ideato da Matteo Pettinari, Francesco Angelini, Tommaso Rotini, Matteo Ballati, Vittorio Guerriero, Riccardo Madioni, prodotto e distribuito in Italia da GGstudio.

Dungeons & Dragons – Manuale del Giocatore. Lo storico titolo che ha dato vita alla grande stagione dei GdR, e che da più di 40 anni calca i tavoli di migliaia di giocatori di ruolo in tutto il mondo, è giunto alla quinta edizione anche in Italia. Fin da subito il manuale, organizzato con molta cura e permette di iniziare a giocare già da subito, conduce il lettore attraverso la creazione del proprio personaggio fornendo anche numerose illustrazioni di alta qualità. Sono state introdotte alcune novità rispetto al passato come: Svantaggi/Vantaggi, Ispirazione, Background. Questa edizione riporta inoltre l'aspetto interpretativo al centro del gioco e rende facile creare una storia per il proprio personaggio anche per i novizi.

Il gioco è ideato da Mike Mearls e Jeremy Crawford, prodotto da Wizards of the Coast e distribuito in Italia da Asmodee/Asterion Press.

Lovecraftesque. Dopo numerosi giochi dedicati ai miti di Cthulhu è difficile pensare ad un GdR capace di immergervi così profondamente negli sdruciolevoli labirinti scaturiti dalla penna del solitario di Providence. Ebbene, Lovecraftesque è quel gioco. Grazie a una narrazione guidata ma condivisa che alleggerisce, distribuendole, le responsabilità della conduzione della storia, saranno i giocatori a creare la loro storia d'autore in stile lovecraftiano scoprendo nuovi orrori e forse intuendo qualche ombra dei Grandi Antichi. Il manuale è ben strutturato e ricco di esempi e suggerimenti che permettono anche ai giocatori neofiti, e a chi non conosce i miti di Cthulhu, di cogliere lo spirito del gioco con molta facilità, e farlo proprio.

Il gioco è ideato da Joshua Fox & Becky Annison prodotto da black armada e distribuito in Italia da Narrativa.

The Sprawl. Una distesa di grattacieli illuminati dalla fredda luce del neon si staglia tutto intorno a voi e una folla confusa di persone con innesti cybernetici e le più stravaganti acconciature cammina in svariate direzioni.. benvenuti nello Sprawl. Qui le corporazioni posseggono tutto. Anche voi, dal momento che siete una delle loro risorse.. umane? Il sistema di gioco è basato sul Mondo dell'Apocalisse, particolarmente adatto per indagare quel confine labile fra tecnologia all'avanguardia e fragilità umana che caratterizza questo tipo di mondi. Il manuale è ricco di esempi ed è efficace nell'introdurre soprattutto un nuovo giocatore ad ambientazione e regole. Funzionali e articolati i materiali a disposizione di master e giocatori.

Il gioco è ideato da Hamish Cameron, prodotto da Dreamlord Press di Nicola Urbinati e distribuito in Italia da Manicomix.

La giuria, assieme all'organizzatore **Lucca Crea srl**, ringrazia per la collaborazione tutte le case editrici che hanno presentato i loro giochi al concorso e dà appuntamento a **mercoledì 10 ottobre** per la proclamazione del **Gioco di Ruolo dell'Anno 2018**.