

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, trovatisi di fronte a 17 prodotti editoriali, ha selezionato come vincitore del concorso 7th Sea.

Ideato da John Wick e prodotto da John Wick Presents e Need Games, distribuito in Italia da **Asterion/Asmodee Italia**, è il Gioco di Ruolo dell'Anno 2017.

Si tratta di un gioco di ruolo di impostazione classica, con ambientazione piratesca/cappa e spada. Fin da subito, grazie alle ricche illustrazioni, il manuale catapulta i giocatori nel mondo di **Théah**, ispirato all'Europa del 1660, che mischia le atmosfere dei romanzi di Alexandre Dumas e Robert Louis Stevenson al fantasy di Fritz Leiber. I giocatori potranno vestire i panni di abili spadaccini, famigerati pirati e arcani studiosi che dovranno affrontare rocambolesche avventure ricche di colpi di scena e imprese eroiche al limite dell'impossibile. Il sistema di gioco, chiaro ed intuitivo, si basa sulla peculiare regola degli "incrementi", che fa da volano per le spericolate azioni che si dovranno compiere. Grazie alla ricca community online è facile reperire materiale aggiuntivo per arricchire l'esperienza di gioco.

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 **Venerdì 4 Novembre** per la proclamazione del **Gioco di Ruolo dell'Anno 2017**.