

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 17 candidati, un numero significativamente elevato di prodotti di eccellente qualità, ha deciso di avvalersi della facoltà di estendere il numero dei prodotti finalisti, selezionando così 5 titoli come finalisti del concorso:

7th Sea: gioco di ruolo di impostazione classica, con ambientazione piratesca/cappa e spada. Fin da subito il manuale vi catapulterà nel mondo di **Théah**, dove le diverse nazioni che lo compongono ricorderanno al lettore alcuni dei più classici romanzi d'avventura. I giocatori e i loro personaggi dovranno affrontare rocambolesche avventure ricche di colpi di scena e imprese eroiche al limite dell'impossibile, tutto supportato e facilitato dal sistema di gioco che si basa sulla peculiare regola degli "incrementi". Il manuale, di facile lettura, è ricco di illustrazioni di ottima qualità. Il gioco è stato ideato da John Wick prodotto da John Wick Presents e distribuito in Italia da Need Games.

L'Ultima Torcia: un titolo che ha tutto lo spirito dei GdR old school, ma realizzato in maniera particolarmente accattivante per un pubblico giovane e ugualmente apprezzabile anche da giocatori esperti. Il manuale, chiaro e snello, è accompagnato da un ricco packaging, che fornisce tutti i materiali necessari per iniziare a giocare in pochi minuti. L'ambientazione fantasy ci viene presentata tramite una piccola regione chiamata la Baronìa del Grifone, alla quale viene dedicato un intero modulo avventura. Gli autori accompagnano il lettore in tutti e tre i moduli del GdR, fornendogli un supporto continuo, particolarmente utile per un pubblico di neofiti. Il gioco è stato ideato da Matteo Cortini e Leonardo Moretti prodotto da Serpentarium e distribuito in Italia da Asmodee/Asterion Press.

Omen: Gioco di ruolo innovativo, di stampo horror, in cui sono fortemente presenti poteri occulti ed esoterismo, in un'atmosfera che meschia i Miti di Cthulhu e le leggende popolari. Il tutto attraverso due sistemi di gioco. Uno *classico*, con un unico giocatore che ricopre il ruolo di Master (chiamato Oracolo) e i giocatori che propongono tracce narrative per suggerire all'Oracolo come vorrebbero si sviluppasse la trama, e uno in cui l'Oracolo è interpretato a rotazione dal tutto il gruppo di gioco di scena in scena. Splendidamente illustrato e impaginato come un vecchio libro di esoterismo, Omen è un titolo tutto italiano che presenta un regolamento semplice, fluido e incentrato sulla narrazione, con l'unico e preciso scopo di portare al tavolo l'eterna lotta tra la luce e l'oscurità. Il gioco è stato ideato da Alberto Tronchi, Daniel Comerci prodotto da Dreamlord Press di Nicola Urbinati ed è distribuito in Italia da Manicomix.

Symbaroum: gioco di ruolo classico, in un'ambientazione fantasy dark. L'immersiva e dettagliata ambientazione cattura il lettore, trascinandolo nella misteriosa foresta di Davokar, fra mostruose creature e numerose rovine della perduta civiltà di Symbaroum; e conducendolo in una delle maestose città del regno di Ambria. Il manuale è di ottima qualità e il regolamento raggiunge un buon compromesso tra varietà di opzioni e semplicità. Le illustrazioni sono particolarmente suggestive ed eleganti. Chiude il volume una serie di avventure introduttive. Il gioco è stato ideato da Mattias Johnsson prodotto da Jarnringen e GG Studio ed è distribuito in Italia da Devir.

Undying: un gioco di ruolo senza dadi che unisce lo spirito dei celebri libri della saga di "Intervista col Vampiro" a un sistema di regole elegante e dinamico che narra di potenti vampiri, intrighi e orrore. L'autore parte del sistema di regole Powered by Apocalypse evolvendolo e integrando un sistema di relazioni tra tutti i personaggi in gioco; uno schema dove mappare tutti i debiti, la vera moneta della società dei "predatori", gli attriti e le alleanze all'interno della comunità dei notturni. Questo non solo rende evidenti i vincoli fra i personaggi, ma mette anche in moto una catena di azioni e reazioni che tengono sempre alto il ritmo del racconto, aiutando master e giocatori nel creare trame e personaggi. Il gioco è stato ideato da Paul Riddle prodotto da Enigma Machinations e distribuito in Italia da Narrativa.

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