

Autrice: Veronica Pellizzari

Artista: Ambra Brambilla

ESTATE NERO



GDR FAN TRIBUTE

ATTENZIONE:

“Estate Nerd” è una pubblicazione indipendente e non ufficiale realizzata per passione, gioco e divulgazione della cultura GDR. Tutti i nomi, i marchi, le ambientazioni, i personaggi e gli elementi citati appartengono ai rispettivi proprietari e sono utilizzati esclusivamente a fini descrittivi, ludici e di omaggio culturale. Questo progetto non è affiliato né approvato dagli editori o dai detentori dei diritti delle opere menzionate.

INDICE:

OVVERO COSA TROVERETE DENTRO
QUESTA FANZINE DI ENIGMISTICA GDR:

Puzzle

Unisci i puntini

Catena di parole

Cruciverba

Che ruolo cyberpunk sei?

Differenze

Sudoku

Completa il testo

Rebus

Acronimi

Quale GDR sei?

Mini avventura - Echo Protocol

Le soluzioni

WORD PUZZLE

FABULA ULTIMA

N			M	A	E	S	T	R	O	D	A	R	M	I	P	I	L	O	T	A		
E			E	T	N	A	C	R	E	M	A	R			M	U	T	A	N	T	E	R
C	O		M	A	N	D	A	N	T	E	N	T				E	R	O	T	N	A	C
R	E	I	T	S	E	B					Z	E	N	T	R	O	P	I	S	T	A	
O	N	A	I	D	R	A	U	G			A	F	U	R	I	A	C	Q	U	A	N	
M					D	E	M	O	N	I	T	I	R	A	T	O	R	E				I
A	T	S	I	R	E	M	I	H	C	O	C	A	N	A	G	L	I	A			S	
N	C	O	S	T	R	U	T	T	I	R	E	R	O	T	A	R	O					T
T			S	A	P	I	E	N	T	E	L	A	M	A	O	S	C	U	R	A		
E	R	O	T	A	C	O	V	N	I			V	I	A	N	D	A	N	T	E	E	
T	T	J	R	P	G			F	L	O	R	A	L	I	S	T	A				P	L
	S	P	I	R	I	T	I	S	T	A	T	S	I	L	O	B	M	I	S	E		
G	O	U	R	M	E	T	A	T	S	I	L	A	T	N	E	M	E	L	E	M		
N	O	N	M	O	R	T	I	I	T	T	E	G	O	R	P	I	A	N	T	E		
B	A	I	Z	I	L	E	D	A	I	R	A	R	E	F	S	O	L	P	O	N		
I			A	B	I	L	I	T	A	E	R	O	I	C	H	E	B	O			T	
O	I	G	O	L	O	R	O				P	E	C	U	L	I	A	R	I	T	A	
F	U	L	M	I	N	E	N	O	N	E	L	E	V				S	E	C	O	L	
A			T	U	O	N	O	A	P	I	S	O	L	I	N	O	U	Z	C	R	I	
G	R	O	B	O	T	C	M	A	C	I	A	T	L	O	V	G	Z	A	P	R		
I	N	N	E	S	T	O	U			A	I	L	A	M	O	N	A	A	I	O	T	
A	R	R	E	T	C	U	O	R	D	I	R	O	V	O			M			H	R	S
I	N	O	L	E	G	F	C	I	S	I	V	E	D	E			I			G	E	O
				E	R	E	T	O	P	E	E	R	E	P	A	S	B					M

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| - ABILITA' EROICHE | - INNESTO |
| - ANOMALIA | - INVOCATORE |
| - ARCANISTA | - LAMA OSCURA |
| - ASSO DELLE CARTE | - MAESTRO D'ARMI |
| - ARIA | - MERCANTE |
| - ARTEFICE | - MOSTRI |
| - BESTIE | - MUTANTE |
| - BIMAGUS | - NECROMANTE |
| - BIOFAGIA | - NON MORTI |
| - BREZZA | - OPLOSFERA |
| - CANAGLIA | - ORATORE |
| - CANTORE | - OROLOGIO |
| - CHIMERISTA | - PECULIARITA' |
| - CI SI VEDE! | - PIANTE |
| - COMANDANTE | - PILOTA |
| - COSTRUTTI | - PISOLINO |
| - CUORDIROVO | - PROGETTI |
| - DANZATORE | - ROBOT |
| - DELIZIA | - SAPERE E' POTERE |
| - DEMONI | - SAPIENTE |
| - ELEMENTALI | - SIMBOLISTA |
| - ELEMENTALISTA | - SPIRITISTA |
| - ENTROPISTA | - TERRA |
| - ESPER | - TIRATORE |
| - FLORALISTA | - TORPORE |
| - FULMINE | - TTJRPG |
| - FUOCO | - TUONO |
| - FURIA | - UMANOIDI |
| - GELONI | - VELENO |
| - GHIACCIO | - VIANDANTE |
| - GOURMET | - VOLTAICA |
| - GUARDIANO | |

VAMPIRE THE MASQUERADE

	S	A	N	G	U	E	D	E	B	O	L	E	A	R	E	Q	U	I	E	M
N	A	I	V	A	K	L	A	M		S	C	E	R	I	F	F	O			
	B	V	E	N	T	R	U	E		I	O	P	A	F	E	U	G	N	A	S
	B			G		I	L	I	V	R	T	I	L	U		B	A	C	I	O
B	A	N	A	R	C	H	I	C	I	E	E	C	D	G	R	E	G	G	E	C
R	T	O	R	E	A	D	O	R	T		R	N	O	I		V	E	N	A	L
U		S	A	L	L	I	C	N	A		I	I	G	O	L	C	O	N	D	A
J		F	N	A	L	C	T	R	E	M	E	R	E	S	U	V	A	E	O	C
A	B	E	S	T	I	A	R	P	I	A		P					N	O	M	S
H	E	R	O	P	R	O	T	R	A	D	I	Z	I	O	N	I	T	N	I	I
D	I	A	B	L	E	R	I	E	T	N	A	F	N	I			I	A	N	N
	A	T	I	N	A	M	U	C	A	M	A	R	I	L	L	A	C	T	I	I
	E	U	G	N	A	S	I	D	A	I	C	C	A	C			O	O	O	S

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

- | | |
|--------------------|-----------------|
| - ANARCHICI | - NEONATO |
| - ANCILLA | - NOSFERATU |
| - ANTICO | - PRINCIPE |
| - ARALDO | - REQUIEM |
| - ARPIA | - RIFUGIO |
| - AVUS | - SABBAT |
| - BACIO | - SANGUE |
| - BESTIA | - SANGUE DEBOLE |
| - BRUJAH | - SCERIFFO |
| - CACCIA DI SANGUE | - SINISCALCO |
| - CAMARILLA | - SIRE |
| - COTERIE | - TOREADOR |
| - CLAN | - TORPORE |
| - DIABLERIE | - TRADIZIONI |
| - DOMINIO | - TREMERE |
| - GANGREL | - UMANITA' |
| - GOLCONDA | - VENA |
| - GREGGE | - VENTRUE |
| - INFANTE | - VILI |
| - MALKAVIAN | - VITAE |

UNISCI I PUNTI



CASE EDITRICI ITALIANE PER GDR

				H	O	L	L	O	W	T	C	E	J	O	R	P	A	N	A	M		
I	S	O	L	A	I	L	L	Y	O	N	A	R	R	A	T	T	I	V	S			
K	M	P	E	A				I	E	V	O	D	N	U	S	S	E	N			E	
A	C	H	E	R	O	N	T	D				F	U	M	B	L	E	G	D	R		
I				D	I				I	S	R	E	V	I	D	I	D	N	O	M	P	
Z				O	S				S	G	I	O	C	H	I	U	N	I	T	I	E	
O				M	T				S		R	A	E	B	Y	P	M	U	R	G	N	
K			M	S	E	N	E	E	D	G	A	M	E	S	E	C	A					T
U				A	A				A			D	R	O	W	S	N	O	L	A	V	A
								E	C	I	M	E	L	T	T	I	L	O	W	T	R	
								E	C	I	M	E	L	T	T	I	L	O	W	T	R	
G	A	M	E	R	S	H	U	N	T	E	R											I
E	T	I	C	A	R	T	N	A	O	V	I	T	T	E	L	L	O	C	U			
W	I	Z	A	R	D	O	F	T	H	E	C	O	A	S	T					M		
					I	G	N	I	N	E	M	A	N	I	C	I	F	F	O			

Nota: per esigenze di impaginazione e struttura dei puzzle, alcuni nomi sono stati abbreviati o adattati. L'eventuale assenza di case editrici, studi o realtà del settore non costituisce una scelta intenzionale, ma è dovuta esclusivamente a limiti di spazio, reperibilità delle informazioni o necessità editoriali.

Occhio ai dettagli: le parole possono nascondersi in orizzontale o verticale... e anche al contrario.

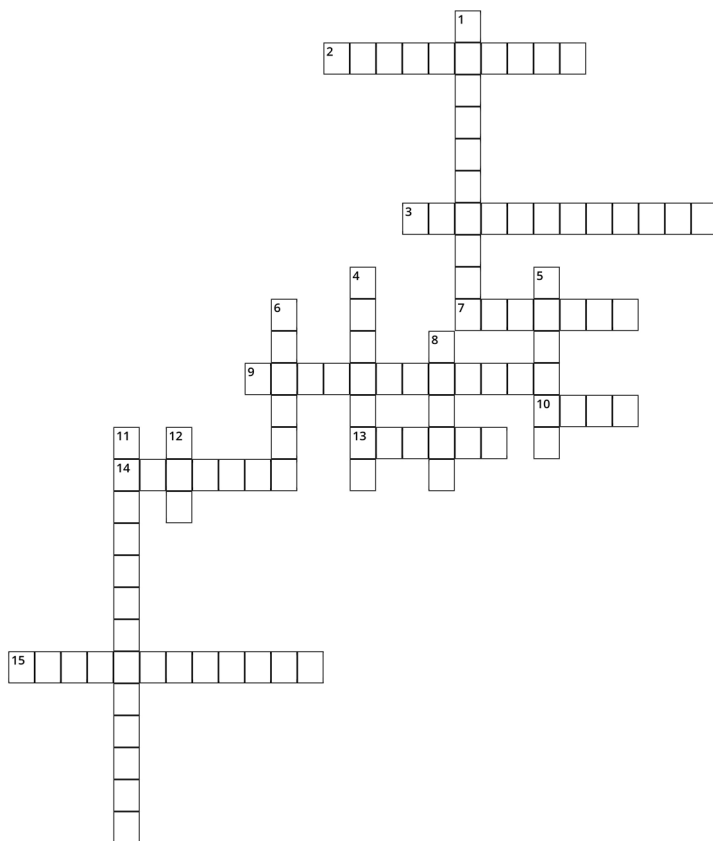
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| - ACES | - LITISSEA |
| - ACHERON | - MANA PROJECT |
| - ARISTEA | - MONDIVERSI |
| - ASMODEE | - MPE |
| - AVALON SWORD | - MSE |
| - COLLETIVO ANTRACITE | - NARRATTIVA |
| - FUMBLE GDR | - NEED GAMES |
| - GAMERS HUNTER | - NESSUNDOVE |
| - GIOCHI UNITI | - OFFICINA MENINGI |
| - GRUMPY BEAR | - SERPENTARIUM |
| - HOLLOW | - TWO LITTLE MICE |
| - ISOLA ILLYON | - WIZARD OF THE COAST |
| - KAIZOKU | - WYRD |

CATENA DI PAROLE

- | | | | | |
|-----------|---|-----------|---|--------------|
| - SCHEDA | ⋮ | - PARTY | ⋮ | - NECROMANTE |
| - T _____ | ⋮ | - Q _____ | ⋮ | - C _____ |
| - L _____ | ⋮ | - D _____ | ⋮ | - T _____ |
| - C _____ | ⋮ | - M _____ | ⋮ | - F _____ |
| - N _____ | ⋮ | - C _____ | ⋮ | - N _____ |
| - O _____ | ⋮ | - D _____ | ⋮ | - DRUIDO |
| - PIRATA | ⋮ | - VENTI | ⋮ | |

CRUCIGOR

LE PAROLE CHIAVE



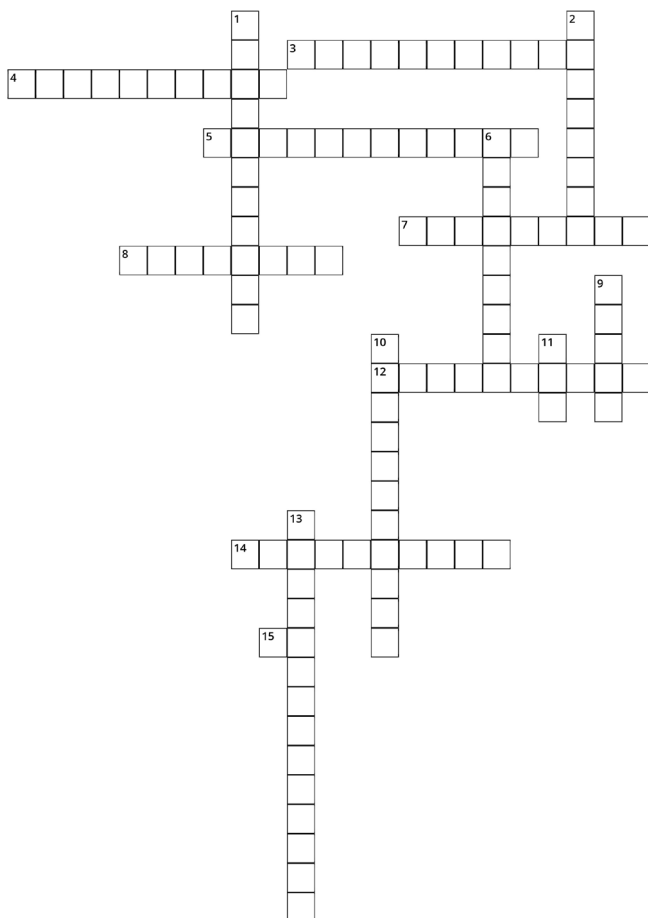
ORIZZONTALI

- 2- Utilizzare informazioni in possesso del giocatore ma non del suo pg
- 3- GDR
- 7- Programma per giocare on-line
- 9- Narratore, Master...
- 10- Oggetti del destino
- 13- Sito dove guardare chi gioca in live
- 14- Sacro volume
- 15- Non in una stanza 3x3

VERTICALI

- 1- Vita di prima del PG
- 4- Capacità del PG
- 5- Vita attuale del PG
- 6- Professione del PG
- 8- Persone al tavolo
- 11- Il mondo di gioco
- 12- Personaggio Non Giocante

GIOCHI DI RUOLO



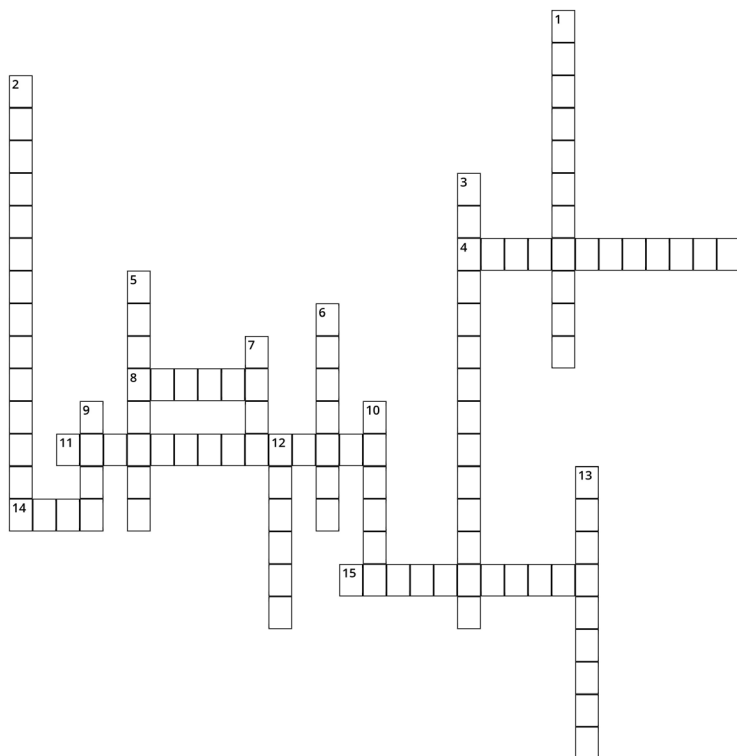
ORIZZONTALI

- 3 - Le Luci hanno devastato il Mondo
- 4- Animaletti carini diventano famigli a scuola
- 5- Streghe e cucina
- 7- Vecchietti all'avventura
- 8- Animali antropomorfi, rinascimento e un'atmosfera cupa
- 12- Gatti che conquistano il mondo
- 14- Pirati, Caraibi Oscuri e un Flagello
- 15- Dungeons & Dragons

VERTICALI

- 1- Cartoni, gangster, pazzia
- 2- Un computer convinto che ci siano mutanti, terroristi e società segrete
- 6- Cromo choom!
- 9- Lancia una moneta
- 10- 1943, un commando vampirico in missione speciale
- 11- Vampire The Masquerade
- 13- Anziane signore appassionare di gialli

DUNGEONS & DRAGONS



ORIZZONTALI

- 4 - Caratteristica che riassume l'atteggiamento morale, etico e psicologico
- 8- Foglio sul quale vengono registrate le statistiche del personaggio
- 11- Parametro numerico che definisce le peculiarità fisiche e mentali di un personaggio
- 14- popolo magico e aggraziato di una bellezza eterea
- 15- Famoso Videogioco di Larian

VERTICALI

- 1- Gioiello del Nord
- 2- Tiro di dado necessario a valutare se il personaggio è in grado di ferire il suo avversario
- 3- Valore numerico che indica il grado di protezione
- 5- Linguaggio usato dai demoni
- 6- 20
- 7- Popolo tenace e rispettoso della tradizione
- 9- Strumenti del destino
- 10- Altezza del personaggio
- 12- Vampiro oscuro signore di Barovia
- 13- Linguaggio usato dai diavoli

CHE RUOLO

CYBERPUNK SEI?

Segna le risposte e conta le lettere finali.

1) Ti serve sopravvivere in una zona di guerra urbana. Cosa fai?

- A) Pianifichi l'uscita, osservi le rotte, eviti lo scontro diretto
- B) Hackeri telecamere, droni e porte per controllare il campo
- C) Ti fai strada a forza, velocità e violenza chirurgica
- D) Trovi contatti locali e compri una via d'uscita

2) Il tuo "lavoro ideale" nel mondo cyberpunk è:

- A) Operazioni sul campo, infiltrazione e combattimento
- B) Intrusione nei sistemi e manipolazione del Net
- C) Costruire o modificare cyberware e tecnologia
- D) Gestire informazioni, contratti e reti sociali

3) Qual è la tua arma preferita?

- A) Fucile intelligente o katana
- B) Nessuna arma fisica: ICE, virus e backdoor
- C) Strumenti, kit, modifiche, cyberdeck da lavoro
- D) Informazioni compromettenti

4) In un team tu sei quello che:

- A) Entra per primo e esce per ultimo
- B) Spegne i sistemi prima ancora che inizi lo scontro
- C) Risolve problemi tecnici sul campo
- D) Tiene i contatti e apre porte invisibili

5) Cosa ti spaventa di più?

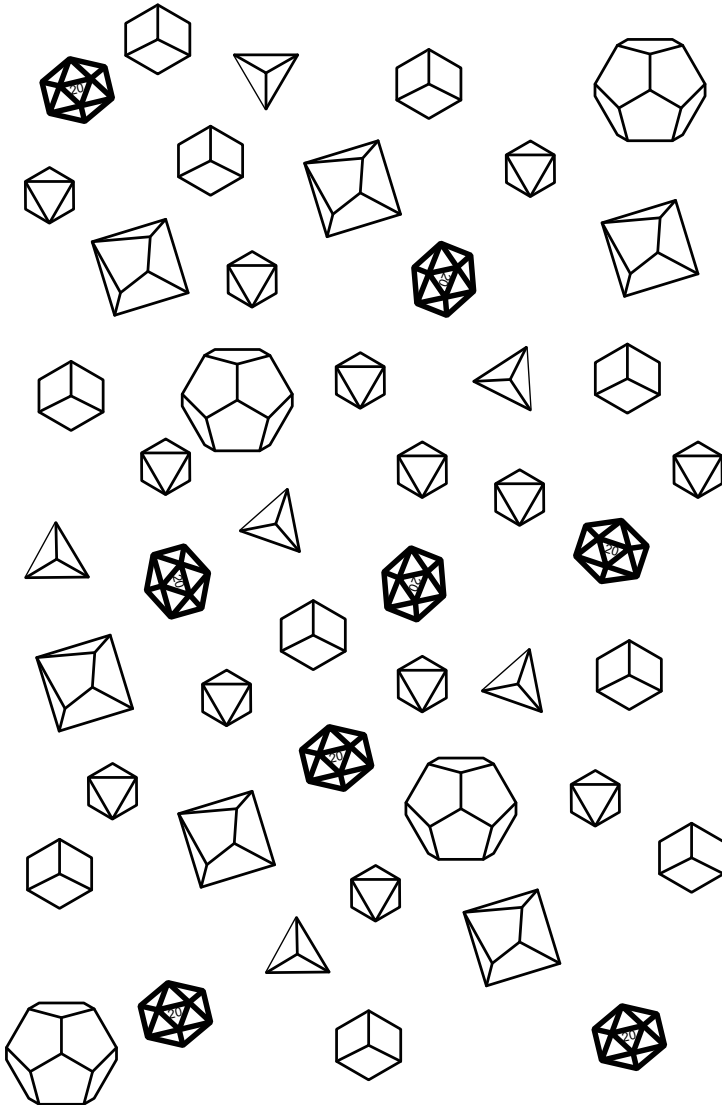
- A) Essere in inferiorità numerica
- B) Perdere il controllo dei sistemi digitali
- C) Non avere strumenti o pezzi di ricambio
- D) Non avere informazioni

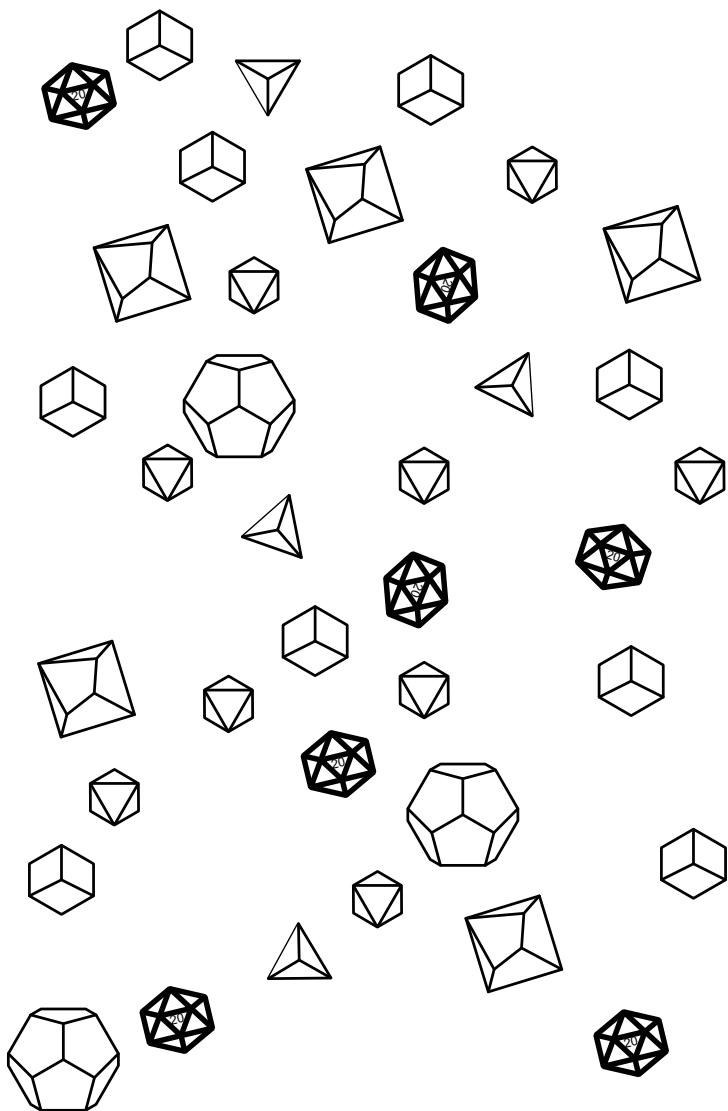
6) Scegli un “principio guida”:

- A) “Se non possono prendermi, non possono fermarmi”
- B) “Il mondo reale è solo un’interfaccia male progettata”
- C) “Ogni problema ha una soluzione tecnica”
- D) “Chi ha le informazioni, ha il potere”

LE DIFFERENZE:

Trova i 9 dadi mancanti





SUDOKU

2	1	9	3		4	7	5	
			1				3	6
		5			7			
	7				6	5		2
1		2			8	6		3
	5			4				1
				3				5
3			5			8	1	

(MEDIO)

ORA INIZIO:

ORA FINE:

	7	5		1	8			4
		3	5		2			6
1			7					
	4		3		7	6	9	1
						4	5	8
	5	1		8			7	
		4		2	9	1		5
5	2	9						
	1		4	7	5	9		2

(FACILE)

ORA INIZIO:

ORA FINE:

COMPLETA IL TESTO

STRUMENTI DI SICUREZZA

Una LINEA è un elemento che non vuoi che venga portato in _____ (1). Un VELO è un elemento che non desideri venga descritto in dettaglio durante la _____ (2). Questi elementi possono corrispondere a qualsiasi cosa. Quando si dichiarano le proprie linee o veli non è necessario fornire alcuna motivazione. Prima di iniziare a _____ (3), chiedi alle altre persone al tavolo quali sono le loro linee e i loro veli e prendine nota. Durante il gioco, tutto il tavolo dovrà _____ (4) gli elementi dichiarati, rispettando i confini che ogni persona ha imposto. La X card consiste in un _____ (5) su cui è segnata sopra una X. Toccando il cartoncino, formando una X con le mani, scrivendo X sulla chat di gruppo di una _____ (6) online, o semplicemente dicendo “Gioco la X Card”, qualsiasi persona al tavolo potrà segnalare il proprio _____ (7), mettendo in pausa la narrazione, in modo da poter spiegare il tipo di _____ (8) che vorrebbe venisse apportato in gioco.

LE ONE SHOT

La _____ (1) è il formato d'avventura ideale per chi cerca un'esperienza di gioco intensa, rapida e _____ (2). A differenza di una campagna, che si sviluppa come una serie TV attraverso numerosi capitoli, la One-Shot nasce e muore nell'arco di una _____ (3) sessione di gioco. In questo scenario, il gruppo di eroi viene proiettato immediatamente nel cuore dell'azione, con un _____ (4) e una posta in gioco altissima: non c'è spazio per lunghe pianificazioni o sessioni di shopping al mercato, poiché ogni minuto è scandito dal _____ (5) di una trama che corre verso una fine inevitabile, o forse no.

REBUS

Dadi, draghi e imprese eroiche



Soluzione: (5) (2) (7)

Cromo, corporazioni e sopravvivenza urbana



Soluzione: (12)



Soluzione: (6) (4)



Caos armato e missioni assurde
Soluzione: (4) (6)



Indagini, follia e orrori cosmici
Soluzione: (4) (2) (7)



Totem

Soluzione: (7) (3) (4)



Criminali, colpi e fantasmi industriali

Soluzione: (6) (2) (3) (4)

QUALE GOR SEI?

Segna le risposte e conta le lettere finali.

1. Il master dice: “Entrate nella taverna...”

Tu:

- A — Cerchi subito rissa.
- B — Cerchi quest e lore.
- C — Cerchi NPC da sedurre.
- D — Cerchi loot.
- E — Cerchi il modo di rompere il sistema.

2. Il tuo personaggio ideale è:

- A — Barbaro enorme con ascia.
- B — Mago sapiente e tormentato.
- C — Ladro carismatico.
- D — Mercenario pieno di armi.
- E — Goblin artificiere con idee terribili.

3. Durante i combattimenti:

- A — “TIRO PER COLPIRE.”
- B — Studi tattica e incantesimi.
- C — Fai battute mentre combatti.
- D — Ottimizzi danni e build.
- E — Provi cose che il master non aveva previsto.

4. Cosa ti interessa di più in un GDR?

- A — Menare mostri.
- B — La storia.
- C — Interpretare.
- D — Crescita del personaggio.
- E — Il caos assoluto.

5. Una porta chiusa. Tu:

- A — La sfondi.
- B — Cerchi rune o indizi.
- C — Convincl qualcuno ad aprirla.
- D — Cerchi trappole e loot.
- E — Chiedi:

“Posso usare il pollo esplosivo?”

6. Il party senza di te:

- A — Muore male.
- B — Si perde la trama.
- C — Diventa noioso.
- D — Fa meno danni.
- E — Funziona troppo bene.

7. Il tuo allineamento reale è:

- A — Caotico violento.
- B — Neutrale riflessivo.
- C — Caotico affascinante.
- D — Legale opportunista.
- E — Problema per il master.

ECHO PROTOCOL

Non ricordi il tuo nome, hai solo una sensazione:

Qualcuno ha già deciso chi sei.

Una voce:

“ECHO PROTOCOL ATTIVO. BENEVENUTO, VARIANTE.”

1- LA STANZA SENZA USCITE:

Ti trovi in una stanza bianca e asettica, tre elementi emergono dal vuoto, cosa esamini per primo?

- A) Il corpo identico a te: Respira ancora.
- B) Il terminale acceso: Mostra conversazioni future.
- C) La parete “flessibile”: Si muove come pelle.

2- IL CORRIDOIO RIPETUTO

Davanti a te si apre un corridoio, bianco, asettico, cammini... ma passi sempre nello stesso punto, o almeno così ti sembra:

- A) Rompere la ripetizione
- B) Studiare il pattern
- C) Accettare il loop

3- IL TESTIMONE

Mentre interagisci con il corridoio un volto emerge dalla parete flessibile e ripete: “Tu sei già morto tre volte.”

- A) Attaccarlo
- B) Interrogarlo
- C) Seguirlo senza parlare

4- IL DATABASE UMANO

Sul terminale in fondo al corridoio vedi tre versioni di te: eroe, criminale, in caricamento...

- A) Sovrascrivere tutto
- B) Scaricare i dati
- C) Cancellare il tuo file

5- LA MACCHINA DI SCELTA

Mentre sei al terminale la macchina sta operando prima di te.

- A) Distruggerla
- B) Hackarla
- C) Lasciarla decidere

6- IL TUO CLONE PARLANTE

Appare una nuova stanza dove viene creato un nuovo corpo:
"Io sono ciò che avresti dovuto essere."

- A) Eliminare il clone
- B) Dialogare
- C) Fonderti con lui

7- IL SISTEMA SI ACCORGE DI TE

Mentre interagisci con il clone il sistema si sta correggendo.
Come un sistema immunitario cerca di eliminare una minaccia
questi esseri ti stanno cercando per eliminarti.

- A) Resistere
- B) Studiare il sistema
- C) Sparire dai controlli

8- IL NODO ECHO

Cercando di svincolarti dai controlli raggiungi il cuore del sistema.
Qui puoi:

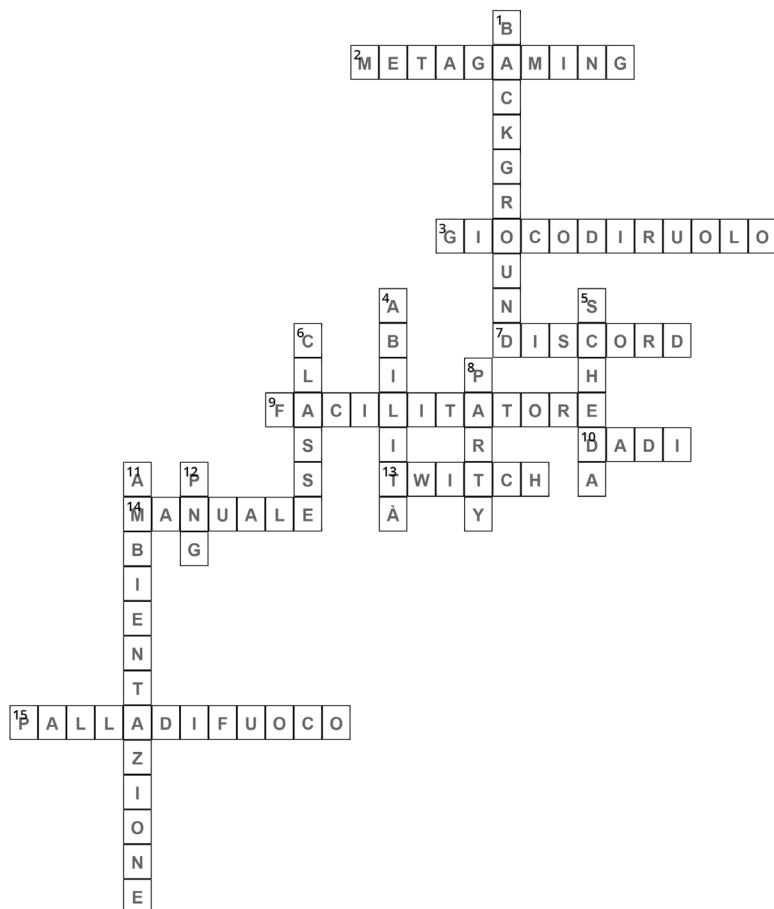
- A) Sovrascrivere la realtà
- B) Controllare la realtà
- C) Dissolverti nella rete

SOLUZIONI

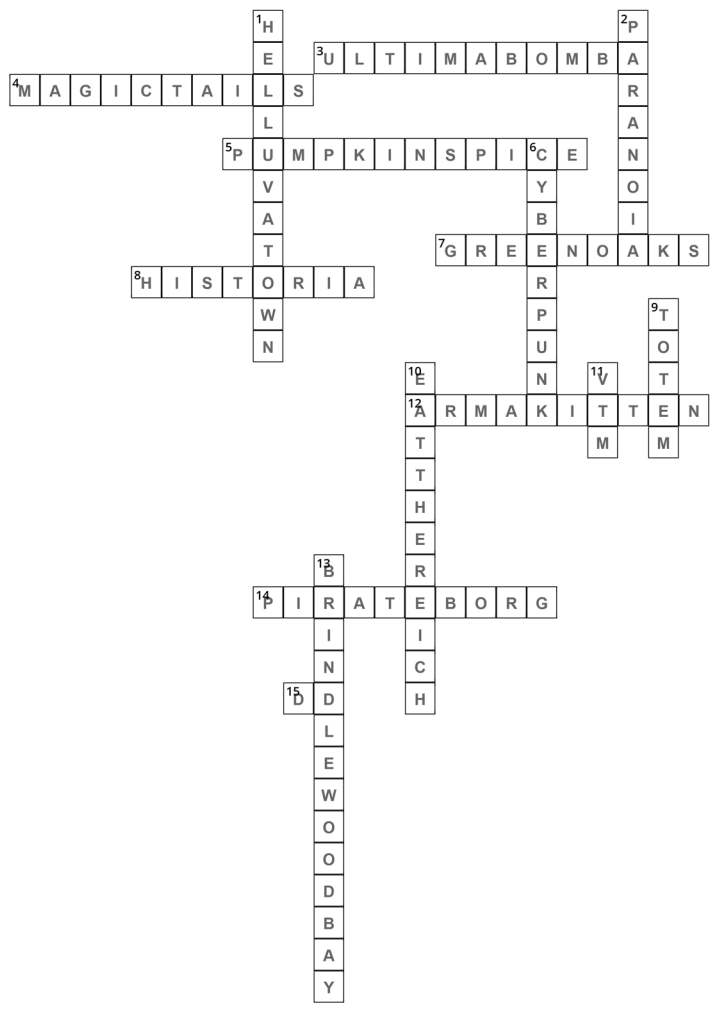


CRUCI GDR

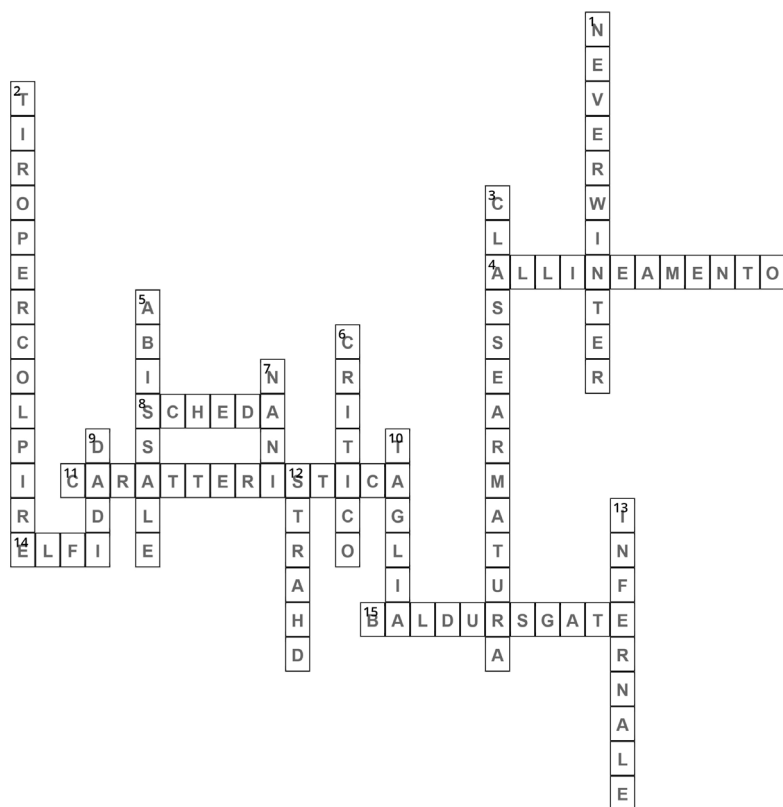
Le parole chiave



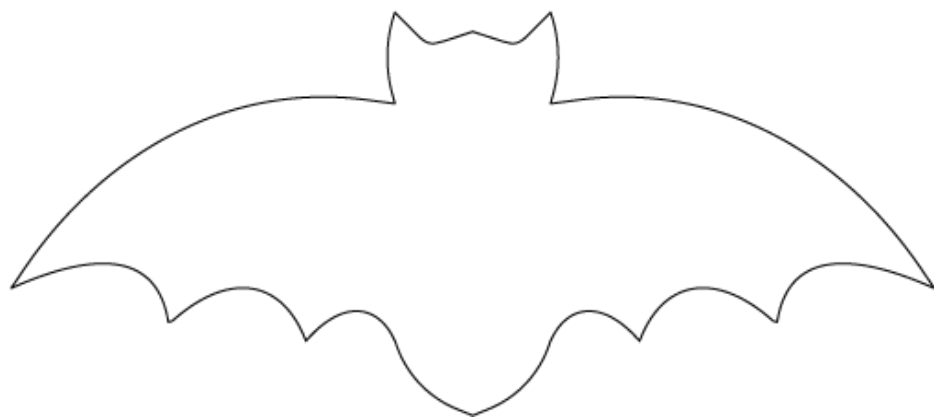
Giochi di Ruolo



Dungeons & Dragons



UNISCI I PUNTINI - VAMPIRE THE MASQUERADE



COMPLETA IL TESTO

Strumenti di sicurezza Le one shot

(1) gioco

(2) narrazione

(3) giocare

(4) evitare

(5) cartoncino

(6) sessione

(7) disagio

(8) cambiamento

(1) One-Shot

(2) autoconclusiva

(3) singola

(4) obiettivo chiaro

(5) ritmo serrato

REBUS

- Palla di fuoco
- Cyberpsicosi
- Trauma Team

- Arma Kitten
- Call of Cthulhu
- Spirito del lupo
- Blades in the Dark

CATENA DI PAROLE

Scheda → dove nasce il personaggio

Taverna → ritrovo classico degli avventurieri

Locandiere → figura che conosce voci e segreti

Capitano → guida equipaggio e spedizioni

Nave → mezzo perfetto per esplorare

Oceano → luogo di misteri e avventure

Pirata → predone dei mari fantasy

Party → gruppo di avventurieri pronti all'impresa

Quest → missione da portare a termine

Dungeon → luogo pieno di pericoli e tesori

Mostro → nemico nascosto nell'oscurità

Combattimento → momento decisivo dello scontro

Dado → arbitro del destino

Venti → il tiro perfetto del critico

Necromante → manipola morte e anime perdute

Cadavere → ciò che resta dopo la morte

Terra → accoglie tombe, radici e vita

Foresta → regno selvaggio della natura

Natura → forza antica da proteggere

Druido → custode dell'equilibrio naturale

CHE RUOLO CYBERPUNK SEI

RISULTATI:

Più A: SOLO

Combattente puro. Sopravvivenza, riflessi, violenza controllata.

Più B: NETRUNNER

Hacker mentale. Controlli il mondo senza toccarlo.

Più C: TECHIE

Ingegnere del caos. Se è rotto, lo migliori. Se funziona, lo migliori comunque.

Più D: FIXER

Broker dell'ombra. Tutto passa da te: persone, soldi, segreti.

EXTRA:

Se hai pareggio tra due ruoli, sei un *Edgerunner ibrido*, molto più raro e instabile.

Ad esempio:

Solo + Netrunner: "Fantasma Armato"

Uccidi dentro il sistema, sparisci fuori

Netrunner + Fixer: "Burattinaio del Net"

Tutto accade perché tu lo permetti

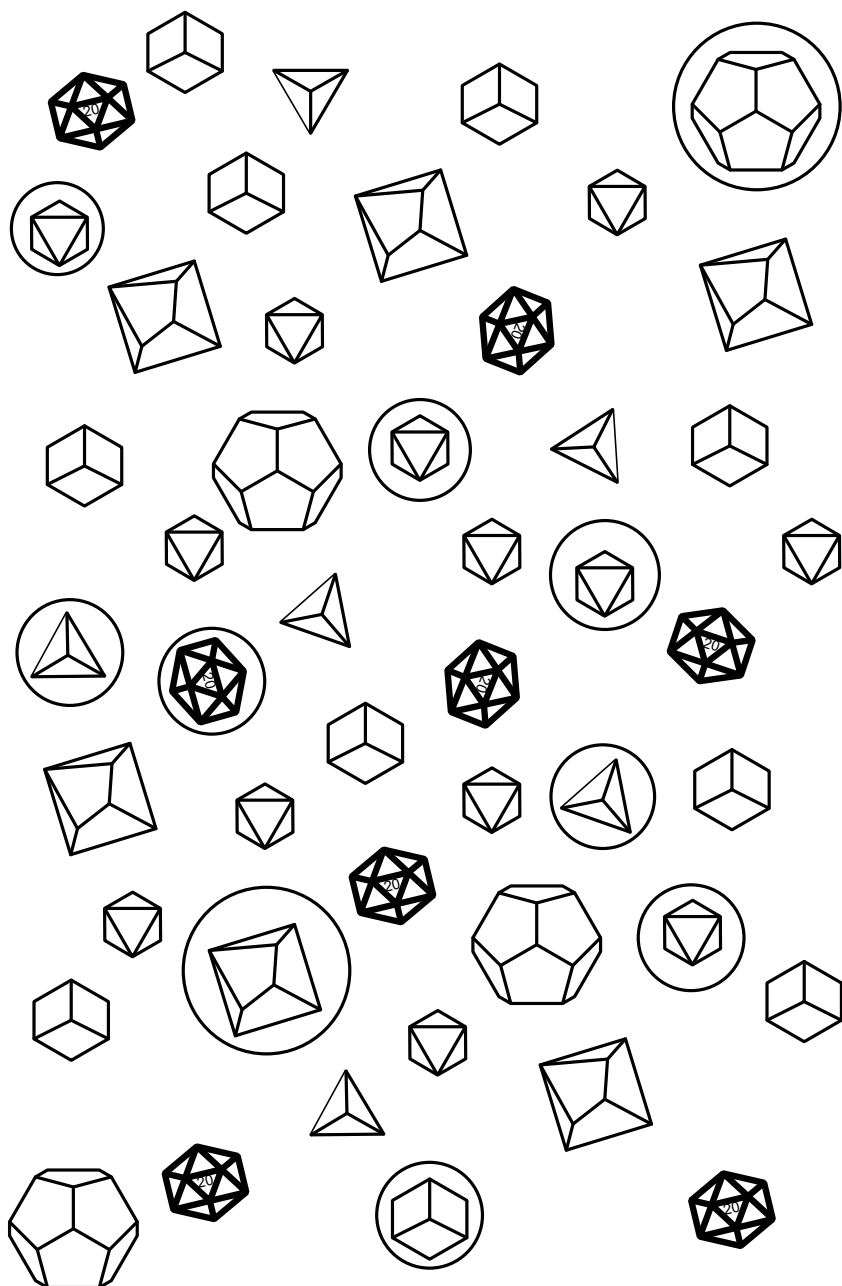
Techie + Solo: "Demolitore"

Ogni problema ha una fine fisica

Fixer + Techie: "Architetto Nero"

Costruisci e distruggi economie intere

LE DIFFERENZE:



SUDOKU

2	1	9	3	6	4	7	5	8
7	4	8	1	9	5	2	3	6
6	3	5	8	2	7	1	9	4
4	7	3	9	1	6	5	8	2
1	9	2	7	5	8	6	4	3
8	5	6	2	4	3	9	7	1
9	8	7	6	3	1	4	2	5
5	2	1	4	8	9	3	6	7
3	6	4	5	7	2	8	1	9

SUDOKU

9	7	5	6	1	8	3	2	4
4	8	3	5	9	2	7	1	6
1	6	2	7	4	3	5	8	9
2	4	8	3	5	7	6	9	1
3	9	7	2	6	1	4	5	8
6	5	1	9	8	4	2	7	3
7	3	4	8	2	9	1	6	5
5	2	9	1	3	6	8	4	7
8	1	6	4	7	5	9	3	2

QUALE GDR SEI?

RISULTATI:

Più A — SEI Dungeons & Dragons

Classico.

Vuoi:

dungeon, draghi, spade, critici devastanti

Probabilmente urla: “NAT 20!”

Più B — SEI Il Richiamo di Cthulhu

Ami: misteri, orrore, investigazione, follia cosmica

Sai già che il party morirà malissimo.

Più C — SEI Vampiri: La Masquerade

Drama. Intrighi. Manipolazione. Vestiti lunghi neri.

Combatti più con il carisma che con le armi.

Più D — SEI Pathfinder

Conosci: talenti, build, combo, regole dimenticate dagli dèi

Hai almeno 14 PDF aperti.

Più E — SEI Brancalonia

Caos puro. Piani terribili. Fortuna discutibile.

Sopravvivi grazie a: bugie, vino, improvvisazione criminale

RISULTATI SEGRETI

Tutte risposte diverse: Sei Cyberpunk RED
Caotico, imprevedibile e con troppi problemi psicologici.

Hai mentito almeno 3 volte nel test: Sei Paranoia
Il computer ti osserva, cittadino.

Non hai segnato i punti: Sei Fiasco
Non sai cosa stai facendo, ma finirà malissimo.

ECHO PROTOCOL

1- LA STANZA SENZA USCITE:

- A) IMPATTO +2, CONTROLLO +1, OMBRA +2
- B) CONTROLLO +2, OMBRA +1, IMPATTO +1
- C) OMBRA +2, IMPATTO +1, CONTROLLO +1

2- IL CORRIDOIO RIPETUTO

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

6- IL TUO CLONE PARLANTE

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

3- IL TESTIMONE

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

7- IL SISTEMA SI ACCORGE
DI TE

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

4- IL DATABASE UMANO

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

8- IL NODO ECHO

- A) IMPATTO +3
- B) CONTROLLO +3
- C) OMBRA +3

5- LA MACCHINA DI SCELTA

- A) IMPATTO +2
- B) CONTROLLO +2
- C) OMBRA +2

RISULTATO - MAGGIORANZA DI:

IMPATTO — “LA VERSIONE UNICA”

Hai imposto una sola realtà.

Il mondo è stabile... ma rigido.

Non esiste più alternativa.

CONTROLLO — “IL SISTEMA VIVENTE”

Hai preso il controllo delle varianti.

Sei diventato il gestore delle possibilità.

Ma non sai più quale sei tu.

OMBRA — “IL RUMORE”

Ti sei dissolto tra le versioni.

Esisti solo come possibilità.

Nessuno può confermare che tu sia reale.

FINALE SEGRETO — “ECHO LIBERO”

Se i valori sono bilanciati:

Il sistema fallisce nel classificarti e per la prima volta le scelte non vengono più predette.

Il tuo Echo è veramente libero.

Questa fanzine esiste grazie a una passione condivisa fatta di dadi, appunti disordinati, sessioni finite troppo tardi e personaggi impossibili da dimenticare.

Grazie a tutte le persone che rendono il GDR uno spazio creativo, accogliente e vivo.

Ringraziamenti speciali:

a chi prepara sessioni da 4 ore che diventano 11;

a chi dice “ultima scena e chiudiamo”;

alle risate fatte assieme attorno ad un tavolo o a distanza grazie ad una cam;

alle amicizie a gli amori nati grazie al GDR;

e ai dadi, che non hanno mai avuto pietà di nessuno.

Ringraziamento super-speciale a Marco Innocenti che con una vista da supereroe mi ha aiutata nella correzione dei testi.

Ringraziamento mitico a Ambra Brambilla che in breve tempo ha creato gli sketch dei rebus e modificato le sue bellissime opere in copertina e nella pagina soluzioni.

Ci vediamo al prossimo tiro iniziativa.

Buona estate nerd a tutti!

Veronica Pelfizzari