Scenari aggiuntivi

non ufficiali

Salva la Principessa

– Vostra eccellenza, magnificenza altissima, massimo splendore! Allarme! Allarme!
– Deduco dai tuoi superlativi che sei qui per sottopormi un problema.
– Temo di sì, vostra grazia illustrissima.
– Parla pure, la tua agitazione è sicuramente esagerata.
– Un ladro, un furfante, un bieco individuo si è introdotto a palazzo e ha preso ...
– I miei gioielli? Il mio oro? Le mie pietre preziose? Non c'è un minuto da perdere, lo troveremo lo scoveremo lo ...
– No maestà, non si tratta di un furto ma di un rapimento: uno scellerato, un approfittatore ha ardito …
– Hanno rapito i miei dromedari? I miei cavalli dal pelo immacolato? Corri a chiamare le guardie, l'esercito, gli squadroni del …
– Ma no maestà, peggio ancora, un lestofante, un malfattore privo di scrupoli ha rapito la principessa vostra figlia!
– … Oh che seccatura. Beh, immagino che qualche eroe si presenterà per riportarmela.

Un losco figuro si è introdotto a palazzo e ha rapito la figlia prediletta del Sultano. Ma non può essere andato molto lontano da Baghdad. Sarai tu l'eroe in grado di ritrovarla? Il sultano promette grandi doni a chi gliela riporterà entro il sorgere del sole. Le guardie sono riuscite a inseguire il rapitore fino alle porte della città, ma poi ne hanno perso le tracce. Ma non può essere andato molto lontano! E se una volta trovata decidessi di chiedere tu stesso un riscatto al Sultano?

Come si gioca



Prepara normalmente la partita a *Tales of The Arabian Nights,* includendo nella riserva dei segnalini anche quello della Principessa. Posizionalo sopra il segnalino tempo della fase in cui stai iniziando la partita (mattina/pomeriggio/notte). Puoi cercare la principessa fino alla fine di questa fase. Quando dovrai cambiare segnalino, la principessa non potrà più essere salvata e tutti i giocatori riceveranno lo status di *Maledetto*.

Per determinare la posizione della principessa, ogni volta che un giocatore deve fare un incontro, pesca 2 carte invece di 1, ne sceglie 1 e mette l'altra nella pila degli scarti. La prima carta incontro Città che viene scartata in questo modo indica il luogo in cui è stata nascosta la principessa. Una volta determinata la procedura si pesca 1 sola carta.

Durante il tuo turno scegli se:

- fare l'incontro della tua missione;
- provare a salvare la principessa (non puoi farlo se hai lo status *Imprigionato*). In questo caso tira i due dadi:
  Se ottieni 11-12, sommando anche tutti i bonus dei punti Destino, (ma non quelli del luogo), la principessa è salva. Prendi il segnalino Principessa e mettilo nella tua stessa casella.
  Se ottieni un punteggio diverso, prosegui con l'incontro normalmente ma:
  - non puoi usare nessuna delle tue abilità;
  - i tuoi bonus diventano malus;
  - non tirare il dado del Destino: il risultato è automaticamente "MENO";

Se sei riuscito a salvarla, hai 2 possibilità:

- Chiedere il riscatto: hai fatto tanta strada per riuscire a salvarla da quel malvivente, ma potresti approfittarne! Il Sultano pagherebbe qualunque cifra per salvare sua figlia. Pesca dal mazzo degli incontri fino a che non troverai una carta città. È lì che dovrai recarti per dar luogo allo scambio [Ricevi il Tesoro Diamanti Giganti ma il sultano mette una taglia sulla tua testa e ricevi lo status FUORILEGGE. Puoi

cedere il Tesoro per guadagnare 2 livelli di ricchezza [MAX Favoloso se possiedi anche un altro tesoro].
- Riportarla a Bagdad da suo padre. La principessa è ferita e questo limita molto i tuoi spostamenti. Ricevi lo status ***Ferito*** finché non l'hai riportata a palazzo a Bagdad. Il sultano ti è immensamente grato per il tuo gesto, riconosce il tuo coraggio e il tuo valore, ti ricopre di ricchezze e ti offre la mano di sua figlia. Scegli se:
  Sposare la principessa: ricevi **Etichetta di Corte.** Diventi ***Sposato*** e ottieni lo status di Visir.

  Continuare la tua avventura: ci sono altre terre e altre missioni, la vita di palazzo non fa per te! Rimani fermo questo turno per partecipare al banchetto in tuo onore. Non fai nessun incontro e ricevi alla fine del turno Tunica dell'Onore e lo status ***Rispettato***. Metti il segnalino della principessa sulla tua plancia giocatore. A fine partita puoi farlo valere come punto Storia o come punto Destino.

Sei città in cerca d'eroe

– Ho sentito dire che a Samarcanda c'è un uomo che è riuscito a sconfiggere un Efreeti, un vero eroe.
– Per così poco? A Medina ho sentito che c'è ne è uno che è riuscito a configgere un Efreeti a mani nude.
– Sì l'ho sentito, ma quello di Samarcanda non ha riportato nemmeno una scottatura.
– Forse perché era tutto sudato, quello di Medina pare che dopo non fosse nemmeno stanco, ha attraversato il deserto per fare un po' di esercizio.
– Ma quando ha attraversato il deserto aveva le scarpe? Perché ad Alessandria c'è un eroe che ha attraversato il deserto a piedi nudi.
– Le scarpe le aveva, solo che quel giorno le aveva indossate al contrario, altrimenti non c'è gusto.
– E il dromedario?
– Di che parli? Non ha portato nessun dromedario con sé.
– Neanche in spalla?

Come si gioca

Prepara una partita di ***Tales of The Arabian Nights*** normalmente.
Posiziona i 6 segnalini fama (stella) in luoghi in cui non si trova nessun segnalino impresa dei giocatori. Mettine uno in ogni continente, a distanza di almeno 3 spazi l'uno dall'altro.
In questo scenario, una volta effettuato un incontro, non scartare la carta, ma mettila accanto alla tua plancia giocatore.
Se l'incontro era in una città con il segnalino fama, mischia le carte dei tuoi incontri e pescane una a caso. Metti le altre nella pila degli scarti a faccia in su, accanto al mazzo incontri.
Racconta agli altri giocatori ciò che ti è capitato in quell'incontro dal punto di vista del tuo personaggio (il suo modo di fare, di parlare, le abilità che avrebbe voluto usare ma che non ha potuto o che si sono rivelate inutili in quella situazione…). Parti raccontando dove è avvenuto l'incontro e come hai reagito agli accadimenti, in modo che gli altri giocatori possano verificare utilizzando la Matrice delle Reazioni e Il Libro dei Racconti. Se avrai raccontato la storia giusta, magari esagerando solo un pochino, prendi il segnalino fama. Se non ti ricordi quel particolare incontro, ricevi lo status ***Smarrito***.

Ogni segnalino fama vale 1 Punto Storia o 1 Punto Destino a tua scelta.

"Le avventure accadono a chi le sa raccontare."
JEROME SEYMOUR BRUNER

"La storia è il racconto dei fatti, e i racconti sono la storia dei sentimenti."
CLAUDE ADRIEN HELVÉTIUS

Duello di peripezie nelle locande del viaggiatore

– Ragazzino, sei seduto al mio posto.
– Chiedo scusa, non sapevo che questa locanda fosse tua.
– Infatti non lo è, ma quello è il posto dove desidero sedermi, perciò levati di mezzo.
– Altrimenti?
– Altrimenti? Come osi rispondere così a me, il più grande ladro di tutti i tempi? Neanche i miei quaranta ladroni tutti insieme oserebbero tanto! Hai la lingua tagliente, vediamo se la tua scimitarra lo è altrettanto!
– Mi stai forse sfidando?
– Certo, metti via quella lampada e tira fuori la tua arma se ne hai il coraggio, non è colpa mia se io sono grande e grosso e tu un piccoletto.
– Quel che è giusto è giusto, ma la scelta dell'arma spetta allo sfidato: che ne pensi di un bel duello magico? Non è colpa mia se io ho un genio nella lampada e tu solo un po' di sesamo!

Le città pullulano di gente proveniente da tutto il mondo e le locande sono il luogo in cui queste persone si incontrano. Ma accade spesso che un racconto degeneri in una vera rissa, verbale possibilmente. Ogni eroe ha la sua storia da raccontare e nessun'altra storia potrà mai competere con la sua. Racconterai una storia di gesta gloriose o narrerai delle beffe subite del destino?
Accumula punti Storia e Destino sfidando gli altri giocatori! Grazie a questo scenario potrai farlo!

Come si gioca

Prepara la partita di *Tales of the Arabian Nights* normalmente. Posiziona i segnalini locanda sul tabellone, ma non nei luoghi speciali o dove è presente il segnalino impresa di un giocatore. Appena arrivi in un luogo in cui sono presenti il segnalino locanda e un altro eroe, sfida il tuo avversario a colpi di avventura!

Entrambi gli eroi raccontano in un minuto la loro avventura fino a quel momento elogiando le abilità che hanno utilizzato di più. Ciascuno quindi prende dalla riserva non utilizzata 1 segnalino Storia e 1 segnalino Destino e li tiene in due mani separate. Si sceglie segretamente se puntare 1 punto Destino o 1 punto Storia, tenendo l'altro nascosto nell'altra mano. Per poter scommettere punti, devi possederne almeno 1 del tipo che vuoi puntare.



Ognuno tira 2d6 e aggiunge gli eventuali bonus al tiro più un punto per ogni abilità posseduta. Se la differenza dei lanci (bonus inclusi) è maggiore di 10, allora chi ha ottenuto il risultato più alto guadagna il punto Storia/Destino puntato dall'avversario. Riposiziona il segnalino locanda in un altro continente in cui non è presente nessun segnalino locanda.

Il duello non può aver luogo se anche solo uno dei due partecipanti ha lo status *Forma Bestiale*, *Fuorilegge* o *Imprigionato.*

Varianti

Partita in solitario

Tales of the Arabian Nights può essere giocato anche in solitario usando le seguenti regole.

Preparazione
Durante la preparazione per la variante in solitario, utilizza le regole per la versione Standard del gioco.

Vittoria
Per vincere la variante in Solitario, devi soddisfare tre condizioni di vittoria prima di finire il mazzo:

- devi raggiungere il tuo obiettivo di Punti Storia e Punti Destino;
- devi raggiungere il livello di ricchezza Favoloso;
- devi completare due Imprese;

(se pensi di essere un giocatore esperto di Tales of the Arabian Nights aumenta il numero di punti nella formula iniziale o inizia con l'indicatore del mazzo incontri "Notte".)
Se muori, d'altra parte, hai perso.

Regole Speciali

- Quando peschi le carte del mazzo Incontri, pesca due carte e scegli quella che preferisci. Scarta subito l'altra.
- In tutti i casi in cui un "altro giocatore" dovrebbe prendere la decisione per te, perdi un Punto Storia o un Punto Destino a tua scelta e prendi tu stesso la decisione.
- Se devi richiedere una carta a un altro giocatore, pescane una dal mazzo di appartenenza (se devi richiedere una carta di un tipo specifico, pesca fino a quando non raggiungi la carta che stavi cercando).
- Presta molta attenzione agli effetti degli status. Se ti sbagli e dimentichi l'effetto di un qualsiasi status, non ci sarà nessuno che potrà ricordartelo. Paga un Punto Storia o un Punto Destino a tua scelta ogni volta che scopri di aver commesso uno sbaglio.
- Se hai un'Abilità a livello Maestro, quando leggi i tre paragrafi ricompensa per cercare le abilità che possiedi, puoi ignorare i paragrafi "obbligatori".

Giocatore contro giocatore (PvP)

Come usare le Abilità contro un altro giocatore

Ogni volta che finisci il turno nella stessa casella di un altro giocatore, puoi decidere di usare una delle tue abilità per/contro di lui. Usare un'abilità contro un altro giocatore costa 4 Punti Destino se è a livello Talento oppure 2 Punti Destino se è a livello Maestro. Le abilità possono essere usate contro un giocatore solo una volta per turno.

Difendersi

Se non hai l'abilità che viene usata contro di te e non vuoi subirne gli effetti, purtroppo non c'è niente che tu possa fare. Se invece hai la stessa abilità a livello Talento puoi spendere 4 Punti Destino per annullarne il risultato. Se invece hai la stessa abilità ma a livello Maestro puoi spendere solo 2 Punti Destino.
Eccezione:
Se hai l'abilità Fortuna o Prontezza di Spirito puoi tirare un dado per evitare questi effetti: se il risultato è 4+ hai evitato gli effetti dell'abilità usata contro di te. Se hai entrambe le abilità, aggiungi un punto al risultato del dado. Il tiro non può essere modificato in altro modo.
Questa è la lista delle abilità che possono

essere utilizzate contro gli altri giocatori e i rispettivi effetti. Se un'Abilità non è sulla lista non è possibile utilizzarla contro un altro giocatore. NOTA: per cedere un livello di Ricchezza devi possederlo. Non si può mai scendere sotto Mendicante, se sei un mendicante non puoi cedere un livello di ricchezza.
Analogamente, non puoi ottenere un livello di Ricchezza da un mendicante.

Recitazione e Travestimento: Il giocatore contro cui usi questa abilità guadagna 1 Punto Storia. Puoi prendere un suo Tesoro o guadagnare 2 Punti Storia.

Aspetto: Puoi far guadagnare a un eroe del sesso opposto lo status Innamorato, oppure far guadagnare ad un personaggio dello stesso sesso lo status Invidioso.

Contrattare e Valutare: Puoi cedere al giocatore un tuo Livello di Ricchezza e prendere un suo Tesoro a tua scelta.

Astuzia: Puoi far guadagnare alla tua vittima lo status Schiavizzato oppure puoi rubare uno dei suoi Status (ma non Sultano).

Etichetta di Corte: Puoi far guadagnare all'altro lo status di Disprezzato o fargli perdere lo status di Rispettato o Visir.

Sopportare Traversie: L'altro giocatore può cederti un suo Livello di Ricchezza o un suo Tesoro per fare immediatamente un altro movimento come se fosse il suo torno, ma senza fare un incontro extra. Dopo che l'altro giocatore ha eseguito il movimento, se vuoi, puoi muoverti nel suo stesso spazio.

Magia: Se un giocatore ti cede un Livello di Ricchezza o un Tesoro, puoi rimuovere un qualsiasi suo Status a sua scelta. Altrimenti puoi far guadagnare al giocatore lo status Stregato, Folle o Forma Bestiale. Se il giocatore ha l'abilità Magia e paga i Punti Destino per evitare questo effetto, ricevi uno di questi tre status al suo posto.

Devozione: Puoi far guadagnare all'avversario lo status In pellegrinaggio, oppure fargli guadagnare lo status Benedetto e guadagnare tu 3 Punti Destino.

Sapienza: L'avversario può cederti un Livello di Ricchezza o un Tesoro per guadagnare una delle tue Abilità. Guadagna l'abilità a livello Talento, ma non può muoversi durante il prossimo turno. Può comunque fare un incontro normalmente.

Marinaio: Se ti trovi in una casella costiera o di mare, l'avversario può fare un movimento extra nel turno successivo per ogni Livello di Ricchezza che ti cede.

Seduzione: Puoi usare questa abilità contro un eroe del sesso opposto. Puoi far ottenere all'altro lo status di Schiavizzato o Innamorato, o prendergli un Livello di Ricchezza.

Furto e Sotterfugio: Puoi prendere un Livello di Ricchezza o un Tesoro. Se l'avversario possiede l'abilità Furto e Sotterfugio e paga il corretto ammontare di punti Destino per evitare questo effetto, divieni Imprigionato.

Narratore: l'avversario guadagna un punto Storia, ma non può muoversi durante il prossimo turno. Può comunque fare un incontro normalmente.

Uso delle Armi: Puoi rendere l'avversario Ferito. Se l'avversario possiede l'abilità Uso delle Armi e paga il corretto ammontare di punti Destino per evitare questo effetto, entrambi tirate 2d6 senza modificatori: chi ha il risultato minore è Ferito. Se la differenza è di 5 o più, prende Deforme. In caso di pareggio si ritira.

Conoscenza delle Terre Selvagge: l'avversario ti cede un livello di Ricchezza per perdere lo status di Smarrito o Inseguito; o per pescare 2 carte Incontro al prossimo turno e sceglierne 1 e scartare l'altra nella pila degli scarti.

Partita di narrazione (Storytelling)

Ogni volta che effettui un incontro, gioca normalmente, ma una volta individuato il paragrafo del Libro dei Racconti, leggilo tu stesso a mente e determina quale esito avrai. Poi prenditi 1 minuto di tempo per pensare a come potresti far avvenire diversamente l'incontro (ma senza modificare eccessivamente la vicenda) e organizzane la narrazione utilizzando anche gli altri giocatori. La durata massima della narrazione è 2 minuti.
Dopo il tuo racconto, decidi chi tra gli altri giocatori è stato il migliore come supporto della narrazione e proponi una ricompensa che ritieni giusta per te e il miglior giocatore di supporto prescelto.
Gli altri giocatori voteranno la tua messa in scena, potranno votarla come: Insoddisfacente, Soddisfacente o Eccellente. Se la maggior parte dei voti ottenuti saranno "Eccellente", entrambi riceverete la ricompensa aggiuntiva da te proposta.
In ogni caso tu riceverai la ricompensa del paragrafo del libro dei racconti e il gioco passerà al giocatore successivo.

ESEMPIO
Questa è la trama dell'incontro come descritta nel Libro dei Racconti:

Trama:
1. Vedi quello che ti sembra un mendicante indifeso. Furfante come sei, alla disperata ricerca di soldi e troppo debole per non giocare sporco, attacchi il malcapitato.

2. Apri il suo mantello malconcio e scopri che ha una tunica di seta di vari colori. Fai un urlo per la sorpresa e l'altro ti nota. Vieni subito messo a terra dalla folla adirata e vieni portato dal Califfo.

3. Nella sua corte, il Califfo ti spiega che ha mandato il Visir tra la povera gente per conoscere più da vicino la loro situazione. Ti maledice per il tuo comportamento e ti condanna a scontare la tua pena in prigione.

4. Sei rinchiuso in una cella, in compagnia solo di un gobbo crudele. In ogni caso, la solitudine e la difficile situazione ti danno il tempo per riflettere e decidi che d'ora in avanti intraprenderai la via della virtù.

L'incontro ti vale 1 punto Destino e lo status Imprigionato, come descritto nel paragrafo.

PREPARAZIONE
Ambientazione: Non specificata, ma puoi descrivere le strade della città dove incontri il medicante. Immaginati la folla, mercanti e venditori che declamano le loro merci come in "Predatori dell'Arca Perduta". Più avanti, quando sarai condannato, sarai nella sala del Califfo, circondato dai consiglieri e da sontuose ricchezze. Alla fine poi ti ritroverai nella cella, con un carceriere che ti schernirà per interminabili ore tra quelle mura fredde e umide.

Personaggi: Il ladro (tu) e il mendicante/Visir siete i personaggi principali. La folla, i cittadini o i soldati che ti arrestano, la corte del Califfo in cui vieni processato e il gobbo, sono ruoli minori che potresti assegnare agli altri giocatori o interpretare tu stesso. Se hai tempo, prova a dare una descrizione anche di questi personaggi.

Ti rendi conto che l'abilità Saggezza sarebbe una ricompensa appropriata. Chiedi agli altri giocatori di fare i rumori del mercato affollato e le voci alla corte del Califfo. Assegni il ruolo del mendicante Visir che viene derubato e quello del carceriere, ma tieni quello del Califfo lo tieni per te perché vuoi averne il pieno controllo.

Tutta questa preparazione avviene in pochi secondi, ma quando pensi di essere pronto, inizia a raccontare la storia.

NARRAZIONE
Inizia con una rapida descrizione delle strade affollate, facendo intervenire i giocatori che simulano il mormorio. Descrivi il mendicante/Visir, incoraggiando

il giocatore che lo dovrà interpretare a imitarne i gesti. Dici all'altro giocatore di stare con il viso rivolto dall'altra parte rispetto a te. Mimi prima la tua mossa furtiva dietro il mendicante mentre prosegui con il racconto, poi il tentativo di derubarlo e inviti l'altro a simulare la sua caduta e a lamentarsi per l'accaduto in modo convincente.

Continui con la descrizione degli eventi sopraelencati, incitando gli altri a partecipare quando appropriato, recitando con toni sempre più drammatici se appropriati man mano che la tua storia si sviluppa.

All'improvviso, nel bel mezzo del tuo racconto, ti rendi conto che la tua abilità Astuzia potrebbe essere utile nella scena con il Califfo, così improvvisi un piccolo colpo di scena nella storia. (Lode all'immaginazione!).

Quando il Califfo ti condanna per esserti approfittato del Visir, rispondi che ciò che il Califfo voleva veramente scoprire mandando il povero Visir tra i poveri (ossia le condizioni della gente) è il motivo che ti ha spinto ad agire così. Sei così povero ed affamato, proprio come il resto della gente, che sei costretto a commettere un crimine per cercare di sopravvivere. Il Califfo è impressionato dalla saggezza delle tue parole e decide di cambiare la tua pena: non andrai in prigione, ma lavorerai al suo servizio, dove magari potrai anche sentir parlare di affari.

Purtroppo, hai speso un po' troppo tempo per prepararti, sei quasi fuori tempo massimo e sei solo arrivato di fronte al Califfo. Dai solo una rapida descrizione del resto della storia che avevi in mente di raccontare e poi leggi il paragrafo ad alta voce agli altri giocatori.

VOTAZIONE

Proponi quindi la ricompensa che ti piacerebbe ricevere: un punto Storia per l'esperienza e l'abilità Etichetta di Corte per essere entrato nelle grazie del Califfo. Nomina poi il giocatore che ha interpretato il mendicante/Visir come miglior giocatore di supporto perché è stato più collaborativo e molto credibile nella sua performance.

Gli altri giocatori, pensano per qualche secondo e poi comunicano i loro voti. Uno vota solo "Soddisfacente", perché pensa che il colpo di scena finale allontani troppo dalla storia originale, ma tutti gli altri votano "Eccellente" perché la tua storia è stata così piena di azione, violenza e tragedie, ma soprattutto hanno apprezzato il colpo di scena finale. Tu e il miglior giocatore di supporto (quello che ha interpretato il mendicante/Visir) ricevete un punto Storia e l'abilità Etichetta di Corte.

Non dimenticarti che guadagni 1 punto Destino e lo status Imprigionato come previsto dal paragrafo.

Ma soprattutto… divertitevi! Raccontare storie è una delle cose più importanti che possa fare un essere umano!

Grazie di cuore a tutti coloro che hanno partecipato alla campagna di crowdfunding di Giochistarter di Tales of the Arabian Nights. Il vostro contributo ed impegno ha reso possibile l'edizione italiana di questo grande capolavoro!

Alberto Giuffrida
Alessandro Besana
Alessandro Cortese
Alessandro Cremona
Alessandro Pedonese
Alessandro Prisco
Alessandro Regis
Alessandro Sfregola
Alessandro Tirico
Alessio Ciullini
Alessio Pascucci
Alfredo Cannucciari
Alfredo Locarini
Amir Gharaba
Andrea Alfio Cesare Nicotra
Andrea Berti
Andrea Cioffarelli
Andrea Curtatone
Andrea Dante Gioia
Andrea Dell'Orco
Andrea Garino
Andrea Gatto
Andrea Rombecchi
Andrea Tempia Scopello
Andrea Vassallo
Aniello Stabile
Ankou6
Antonio Faggioli
Attilio Bravi
Carmelo Priolo
Carmine Migliore
Celeste Amato
Chiara Sonnoli
Christian Varini
Ciro Spagnulo
Claudio Dalponte
Claudio Gravina
Cosimo Manzione
Cristiano Carusi
Cristiano Nardini
Damiano Ferraro
Damiano Quagliati
Daniele Di Tullio
Daniele Giraldi
Daniele Nigro
Daniele Sgarro
Danilo Benvenuti
Danilo Bologna
Dario Arosio
Dario Mastronardi
Davide Boschi
Davide Cazzadore
Davide Pierantoni
Davide Strarosti
Davis Alpe
Debora Dolci
Dig
Domenico Lavorato
Donato Milella
Elena Bergamaschi
Elena Entradi
Emanuele Decandia
Emanuele Marussi
Emanuele Mattei
Emiliano Caretti
Emilio Montanari
Enrico Sverzellati
Enzo Pisco
Eurek
Fabio Baccoli
Fabio Bianchetti
Fabio Fagone
Fabio Gavarino
Fabio Giannace
Fabio Poli
Fabio Salerno
Fabio Zaboi
Fabrizio Senesi
Federico Alunno
Filippo De Miccolis
Filippo Giangrandi
Fiorenzo Sartore
Flavio Collovini
Francesco Chessari
Francesco Lastri
Francesco Mason
Francesco Stefanacci
Francesco Tamagnone
Gabriele Milani
"Zoredown"
Gianluca Miglietti
Gianluca Pieretti
Gianluca Pollasto
Giovanni Aurati
Giovanni Cocozza
Giovanni Forte
Giovanni Tagliati
Giulia Guidotti
Giuliano Boschi
Giulio Montanari
Giuseppe Ferrara
"Freeman74"
Greta Gandolfo
Il Nano Borbone
Ilnan0
Ivan Ferraretto
Ivan Forcati
Ivano Brindisi
Ivano Venturi
Jacopo Begna
Jacopo Maurizi
Jacopo Veroni
Lorenzo Carnevale
Lorenzo Checchinato
Lorenzo Corti
Lorenzo Della Bella
Lorenzo Favilli
Lorenzo Guerriero
Lorenzo Potenza
Lo Stregatto
Luca Gennari
Luca Malerba
Luca Modolo
Luca Peis
Luca Tomasella
Luca Tombini
Luciano Roggero
Luigi Termine "Luigi23"
Manuel Faccin
Marcello Careddu
Marcello Casiraghi
Marcello Santambrogio
Marco Bignami
Marco Bragagnolo
Marco Carloni
Marco De Carolis
Marco Fabrizi
Marco Fibbi
Marco Fiorini
Marco Gabrielli
Marco Greco
Marco Grosso
Marco Guglielmino
Marco Inzerilli
Marco Maria Munari
Marco Matarrese
Marco Prati
Marco Puglielli
Marco Tadini
Marino Micarelli
Mario Brunelli
Mario Fazi
Mario Mezzani
Massimiliano Barbi
Massimiliano Cabodi
Massimiliano Liccardo
Massimiliano Martorana
Massimiliano Pallone
Massimo Gelati
Massimo Trevisan
Matteo Brancati
Matteo Chiarion
Matteo D'Aniello
Matteo Gazzato
Matteo Maurizzi
Matteo Piazzolla
Matteo Targa
Mattia Busato
Maurizio Bignoli
Maurizio Mazza
Maurizio Varrone
Mauro Bartoli
Mauro Guidolin
Melania Michettoni
Michelangelo Ugolini
Michele Temporin
Mirko Zennaro
Morris Montenero
Nicola Frizzera
Nicola Tosi
Nicolò Anesa "Nike"
Oliver Statua
Paolo Bachiorri
Paolo Capacci
Paolo Costantino
Paolo Fiorenza
Paolo Fusi
Paolo Guizzon
Paolo L. Giraudo
Paolo Panzolini
Paolo Russo
Paolo Stucchi
Paperoga
Piazzolla Matteo
Pier Paolo Garagnani
Piergiorgio Scarponi
Pierluca Possamai
Pierluigi Pellizzer
Pietro Alfano
Raffaele Negrin
Remo Conzadori
Riccardo Giardina
Riccardo Manara
Riccardo Menozzi
"Menno"
Riccardo Varriale
Roberto Righi
Rocco Pier Luigi
Rolando Gallotti
Salvatore Cioce
Sandro Barchielli
Simone Botta
Simone Fassina
Simone Gianighian
Simone Melchiori
Simone Tonini
Stefano Castelli
Stefano Galvan
Stefano Gandolfo
Stefano Glavich
Stefano Magaraggia
Stefano Pensa
Stefano Raimondi
Stefano Smeriglia
Stefano Zappa
Tammaro Capuano
Thomas Capra
Thomas Rossetto
Tommaso Mazzoli
Ugo Perillo
Umberto Del Plato
Umberto Salemi
Valentino Cervellone
Valerio Tassin
Victor Mario Conte
Vincenzo Di Chio
Vincenzo Micale
Vittorio Pupillo
William Greco