

MF

# L'EREDITA' CULTURALE, UN VIAGGIO TRA MUSEI E STORIA

**Ladispoli, la Città del Mare**



**Manuale d'ambientazione  
ispirato al gioco di ruolo  
Dungeons & Dragons**

**Progetto Servizio Civile  
Fiore Martina  
Bando Giubileo 2024/2025**

# Disclaimer

**Questo manuale è un'opera di fantasia che si intreccia con la realtà, ho cercato di trasformare la nostra città di Ladispoli in un posto magico, dove antiche leggende metropolitane e creature fantasiose prendono vita. Le fate, i folletti, gli elfi, i druidi e alcuni avvenimenti sovranaturali citati nel secondo capitolo alla fine di alcuni racconti veramente storici, sono frutto d'immaginazione e purtroppo non appartengono al mondo reale. Nulla di ciò che leggete di questo tipo deve essere interpretato come fatto storico o realmente esistito ed è esclusivamente utilizzato per la chiave narrativa e ludica. Fino ad allora se incontrate davvero una fata tra le dune di sabbia o un'elfo nel bosco...beh fatecelo sapere!**

# INDICE

## **CAPITOLO 1: MECCANICHE DI GIOCO**

---

### **CHE COS'E' IL GIOCO DI RUOLO?**

---

Dungeons & Dragons .....	4
Come si gioca? .....	5

### **STRUMENTI**

---

La scheda personaggio: .....	6
1. Punteggi Caratteristica .....	7
2. Abilità .....	7
3. Tiri Salvezza .....	7
La scheda personaggio: Combattimento .....	8
I dadi .....	8

## **CAPITOLO 2: CONOSCENDO L'AMBIENAZIONE**

---

Ladispoli, le origini della nostra città .....	11
Torre Flavia e la sua Palude Incantata .....	12
La Fortezza del Castello Odescalchi .....	15
Il Magico Bosco di Palo .....	16

## **CAPITOLO 3: GUIDA AGLI AVVENTURIERI DI LADISPOLI**

---

### **DOMINIO DELLE VESTALI**

Incantesimi .....	21
Privilegi di Classe .....	21

### **Background:**

#### **SOLDATO ETRUSCO**

Competenze .....	22
Feat .....	22
Esempi di Personalità .....	22

IDEA ONESHOT .....	23
--------------------	----

---

RINGRAZIAMENTI .....	26
----------------------	----

---

### **FONTI**

BIBLIOGRAFICHE .....	27
----------------------	----

---



# COS'E' IL GIOCO DI RUOLO?

---

Il gioco di ruolo (GdR) è un tipo di gioco in cui i partecipanti interpretano dei personaggi immaginari come quando da bambini giocando in spiaggia con gli amici facevamo finta di essere qualcun altro. Si è all'interno di una storia, un'avventura che si scrive e si manda avanti insieme, parlando e agendo come farebbe il proprio personaggio in un mondo fantastico. Il cuore del gioco sono l'avventura ma soprattutto il divertimento e la compagnia.

## Dungeons & Dragons

Uno dei giochi di ruolo più famosi al mondo è proprio Dungeons and Dragons, incentrato sul genere fantasy. I giocatori formano un gruppo, interpretano avventurieri come guerrieri, maghi, ladri, paladini, druidi, ecc... , con personalità ed abilità uniche, vivendo in mondi pieni di misteri, mostri e magia. La storia può essere pre-fatta, inventata o modificata da uno dei giocatori, che decide in concomitanza con gli altri di diventare il Dungeon Master (DM)

### **IL MASTER:**

Anche detto più semplicemente narratore e arbitro del gioco, è colui che guida i giocatori all'interno della storia. Crea il mondo dove si svolgeranno le avventure dei giocatori e in base al lancio dei dadi determina il risultato delle loro eventuali azioni descrivendone l'esperienza.

### **PLAYER (GIOCATORE):**

E' colui che unendosi ad un gruppo di amici o completi sconosciuti crea una squadra (party), gioca la storia mandandola avanti tramite le proprie azioni come: scassinare una serratura, attaccare un nemico, interagire con un oggetto o personaggio non giocante (NPC).



## Come si Gioca?

Armati di spirito creativo, ci si riunisce tutti intorno ad un tavolo e si inizia una normale sessione di gioco, seguendo un semplice schema:

### **Il Master descrive l'ambientazione circostante.**

Egli illustra ai giocatori l'ambiente in cui si trovano e cosa c'è nei loro dintorni, offrendo una gamma di possibilità o oggetti con cui interagire.

### **I giocatori decidono e dichiarano cosa vogliono fare.**

Nelle azioni il gruppo può agire insieme, interagire fra di loro o separatamente. Stabilire un ordine in questa fase è consigliato ma non obbligatorio tranne per i combattimenti, per evitare una sovrapposizione dei giocatori si può partire magari nel senso in cui si è seduti al tavolo.

### **Il Master narra i risultati delle azioni svolte dai giocatori.**

La fantasia dei players non ha limiti ed è proprio questo il bello del gioco ma in alcune situazioni il Master può aiutarsi nel valutare la riuscita dell'azione grazie al tiro dei dadi, che spiegheremo più avanti.

Tipicamente in una sessione questo circolo si ripete con le sue fasi ma non è sempre così ovvio. In certi punti si possono inserire mostri da sconfiggere in un combattimento oppure puzzle da risolvere con il proprio party. Fortunatamente ogni Master ha una propria fantasia imprevedibile: alcuni per far immergere di più i players usano mappe, musica, miniature e modellini.



## STRUMENTI

### Classe:

Rappresenta la vocazione di un personaggio, le sue capacità speciali interagendo col mondo di gioco tramite l'utilizzo di incantesimi o la maestria in armi e armature.

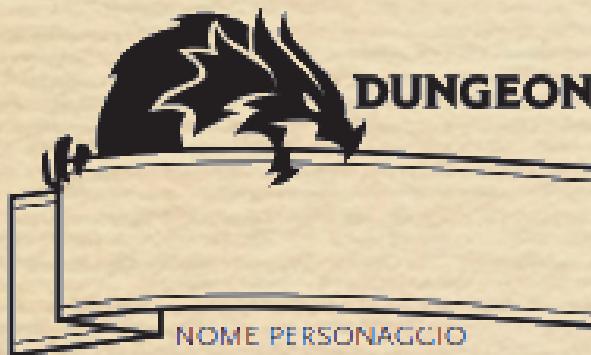
### Specie:

Sono gli esseri umanoidi e non che popolano il mondo di gioco.

### Background:

E' una scelta meccanica per definire il passato del proprio personaggio, fornendo competenze o strumenti aggiuntivi.

Partiamo dal presupposto che giocare è completamente gratuito, ma potrebbero servire alcuni strumenti per rendere l'esperienza ancora più avvincente. Previsti dal Manuale del Giocatore sono: la **scheda personaggio**, che si può tranquillamente stampare da Internet, se non disponete di questa possibilità potete ricopiarla a mano magari attraverso un vostro personale design. Altro elemento importante sono i **dadi**, averli fisicamente ovviamente è più bello e coinvolgente, ma non per forza si ha l'obbligo di comprarli, in alternativa si può usare un tiratore di dadi online. In aggiunta, non da manuale, carta e penna o un quadernino sono sempre utili, soprattutto se vi piace prendere appunti durante le sessioni di gioco.



CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

SPECIE

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

## La scheda personaggio:

Come accennato sopra la **scheda personaggio**, che consiste in due o tre fogli se si hanno incantesimi, riassume tutte le informazioni del vostro personaggio, da quelle base come il nome, specie, classe, abilità, incantesimi e livello alla descrizione di tratti fisici e caratteriali ove potete raccontare anche la storia del vostro personaggio, da dove viene e cosa ha passato fin ora.



# 1. Punteggi Caratteristica

I numeri grandi servono a determinare il modificatore, utile perchè si aggiunge al tiro dei dadi.

- 15 / 14 / 13 / 12 / 10 / 8

Il terzo metodo è illustrato qua sotto, si prendono questi numeri standard e si collocano a proprio piacimento tra le caratteristiche.

**FORZA - POTENZA FISICA**  
**DESTREZZA - AGILITA' / PRONTEZZA**  
**COSTITUZIONE - SALUTE / RESISTENZA**  
**INTELLIGENZA - SAPERE / MEMORIA**  
**SAGGEZZA - INTUIZIONE**  
**CARISMA - CHARM / CREDIBILITA'**

I punteggi caratteristica sono calcolabili attraverso 3 metodi:

- **Dadi:**

Si lanciano 4d6 togliendo poi alla somma il numero più basso, è un metodo che va molto a fortuna.

- **27 Point Buy:**

Tutti i punteggi partono da 8, si devono aggiungere poi 27 punti sparsi tra tutte le caratteristiche fino ad un massimo di 15.



# 3. Tiri Salvezza

Sono tiri speciali che vengono richiesti dal Master in situazioni di pericolo. Ogni classe è competente in due caratteristiche, un Druido per esempio è competente in Intelligenza e Saggezza.

- Intelligenza
- Saggezza

# 2. Abilità

Sono tutte le capacità possibili che un personaggio può acquisire e con cui può interagire durante una sessione di gioco.

## COMPETENZA

E' un bonus, che come dice la parola stessa rappresenta la competenza del proprio personaggio ed aumenta con l'aumentare dei livelli.

- Acrobazia
  - Addestrare Animali
  - Arcano
  - Atletica
  - Furtività
  - Indagare
  - Inganno
  - Intimidire
  - Intrattenere
  - Intuizione
  - Medicina
  - Natura
  - Percezione
  - Persuasione
  - Rapidità di Mano
  - Religione
  - Sopravvivenza
  - Storia
- ABILITÀ

## La scheda personaggio: Combattimento

Il combattimento si svolge a turni ciclici, l'ordine viene stabilito tramite l'**iniziativa** che consiste nel tiro di un d20 + la destrezza, ciò vale anche per i nemici e si inizia dal risultato più alto per finire col più basso.

Durante il turno il nostro personaggio può compiere diverse azioni, tra cui le principali:

- **Un'azione Standard:** Qui si può attaccare normalmente, tramite arma o incantesimo.
- **Un'azione Bonus:** E' un'azione secondaria, in cui si possono lanciare abilità speciali del personaggio o incantesimi che richiedono come **tempo di lancio** un'azione bonus.
- **Un'azione di Movimento:** E' il movimento che il personaggio fa per spostarsi. Di norma, un quadratino sulla mappa equivale a 1,5m o 5 piedi e se in un'azione si usa tutto il movimento che si ha non si può fare nient'altro che un'azione bonus.

### VANTAGGI E SVANTAGGI

Una certa situazione, condizione o caratteristica del nostro personaggio può farci tirare con vantaggio o con svantaggio, ciò significa che dovremmo tirare il nostro d20 due volte e nel primo caso prenderemo il risultato più alto, mentre nel secondo caso prenderemo il risultato più basso. Non è cumulabile e nel caso avessimo entrambe, si annullerebbe facendoci tirare un solo d20.

## I dadi

Nel gioco si usano una serie di dadi con un vasto e diverso numero di facce, sono uno strumento fondamentale per entrambe le parti per decretare l'eventuale riuscita delle proprie azioni. Un set è composto da 7 dadi che prendono il loro nome facendo riferimento alla lettera d (dadi o dice) seguita dal numero delle facce: d4, d6 (il comune dado da sei facce che conosciamo tutti per la maggior parte dei giochi da tavolo), d8, d10, d12, d20.



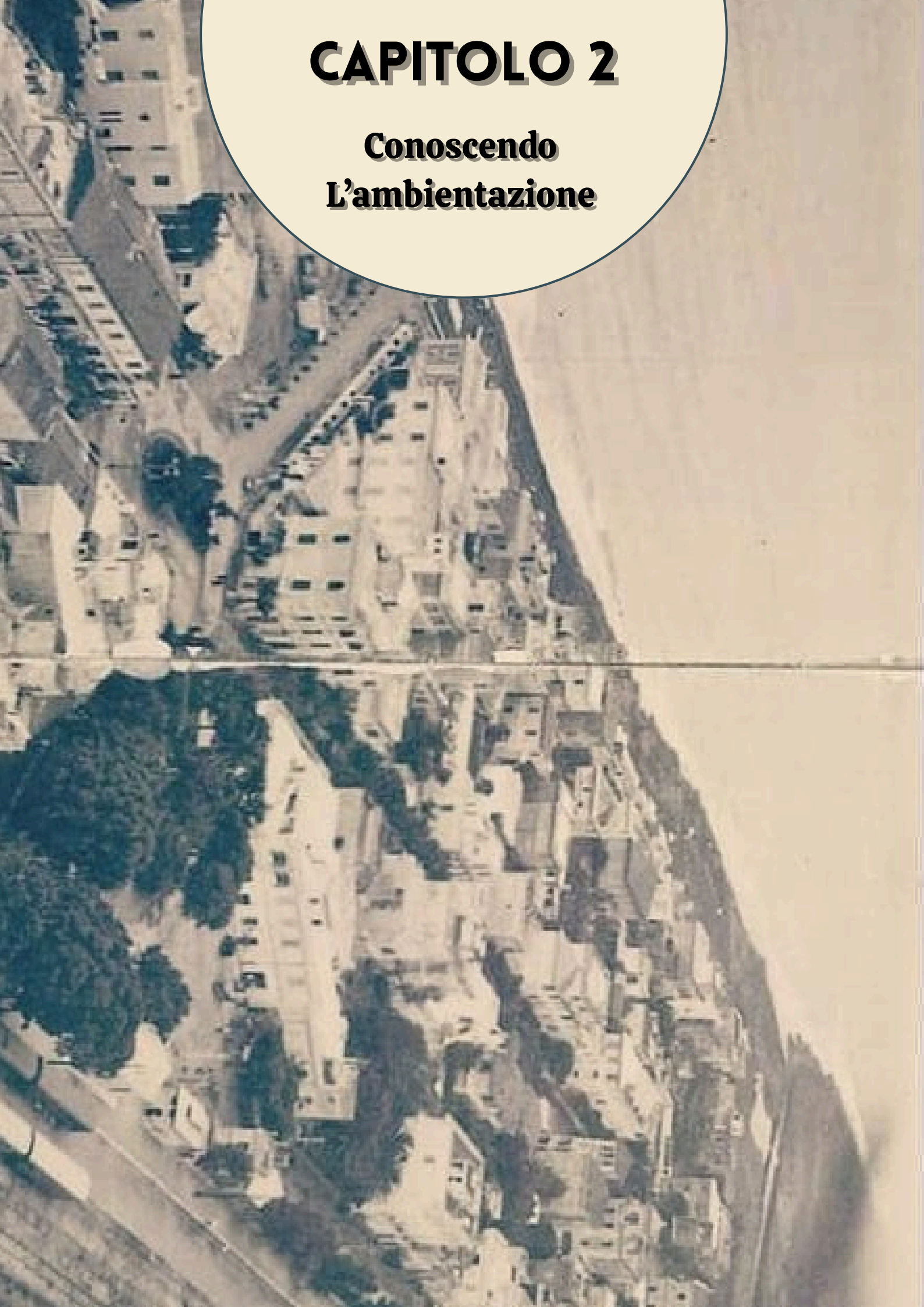
### CLASSE ARMATURA

Serve a capire se il nostro personaggio viene colpito o no attraverso il tiro per colpire, vale anche per i nemici. Si calcola partendo da 10 + destrezza + un'eventuale armatura.



# **CAPITOLO 2**

## **Conoscendo L'ambientazione**







## Ladispoli

### Le origini della nostra città

Si narra che, in tempi antichi sulle rive del Tirreno sorgesse la città porto di Alsium, del nobile popolo degli Etruschi.

Situata nei pressi di quella che oggi conosciamo come Palo Laziale, insieme alla città di Cerveteri, l'antica Caere e Santa Marinella, l'antica Pyrgi, disegnava sulle mappe una grande vela triangolare che solcava i mari.

Lungo il litorale di Ladispoli ora riecheggiano echi di quell'epoca grazie ai resti di un'antica Villa Romana. Si pensa appartenesse a Lucio Virginio Rufo, grande senatore e militare che, rifiutata la porpora alla morte di Nerone, scelse di ritirarsi in questi luoghi sereni in vecchiaia per dedicarsi all'arte della lettura e poesia.

Tra le onde e la sabbia sopravvive una vasca di pietra che un tempo, acquisiva acqua dal mare fungendo come una sorta di fontana e sul suo fondo un mosaico di scacchi bianchi e neri con piccole figure di conchiglie e gamberetti che ricordavano la pesca, uno dei mestieri più comuni al tempo. Poco più avanti giace il

Monumento Funebre che veglia ancora sulla memoria di Rufo.

Col passare dei secoli di Alsium si persero le tracce, fino a quando, tra il XIII e XIV secolo, nacquero pian piano il Borgo di Palo, il Castello Odescalchi e Torre Flavia.

Passando da una nobile famiglia all'altra si arrivò agli Odescalchi col Principe Ladislao dal cui nome prese vita la città di Ladispoli ufficialmente nel 1888.

Ma non tutto fu semplice, nell'estate dell'anno seguente il Principe decise di mandar via villeggianti e residenti di Palo, tracciando insieme all'Ingegnere Vittorio Cantoni dei confini per disegnare la città, già delimitata da due fiumi che ancora oggi custodiscono il territorio come in un'abbraccio: il Vaccina, che deve il suo nome alle mandrie che pascolavano sulle sue rive e il Sanguinara, che ricorda un'antica e sanguinosa battaglia tra Etruschi e Romani.

Fu così che la ferrovia, con il suo vecchio Treno Bagni, cambiò percorso: il vecchio braccio che conduceva al borgo di Palo venne rimosso e uno nuovo fu costruito per

raggiungere la neonata Ladispoli. Nella piazza, che divenne il cuore pulsante della città, i treni arrivavano e ripartivano, si allungarono altri due binari morti arrivando fin dietro l'odierna Chiesa, permettendo ad una piattaforma mobile di rigirare le

locomotive per rimetterle in partenza. Questo portò un via vai di viaggiatori e villeggianti sempre più numerosi.

Sebbene tutto pareva prosperare, la Prima Guerra Mondiale infranse la crescita e dopo la città riprese vita solo lentamente.

Poi giunse la Seconda Guerra Mondiale e con essa un'ombra calò su Ladispoli. I villeggianti scomparvero, sostituiti da soldati. L'8 settembre 1943 portò il dramma della fuga e del caos: le truppe sbandate, le armi abbandonate, i tedeschi che saccheggiavano ciò che restava. Il 24 settembre, gli uomini validi furono rastrellati e venne ordinata

l'evacuazione. Quando, mesi dopo, gli abitanti poterono tornare, trovarono le loro case distrutte, le strade vuote, i ricordi infranti.

Fu quello il loro "Anno Zero", da quelle macerie, come da un seme sotto la sabbia nera Ladispoli trovò la forza di rinascere come una città che il mare non ha mai smesso di cullare e che ancora oggi racconta, a chi sa ascoltare.

## Torre Flavia e la sua Palude Incantata

Sulle sponde del mare nacque Torre Flavia. Si racconta che dove ora la sabbia nasconde i segreti del tempo, sorgeva una stazione romana chiamata “Ad Turres”, alcuni avventurieri hanno ritrovato dei resti di costruzioni romane ormai sommersi dall’acqua, tra cui persino il relitto di una nave del I secolo A.C. che custodiva nel suo ventre orci di terracotta, anfore e ceramiche che confermerebbero le origini.

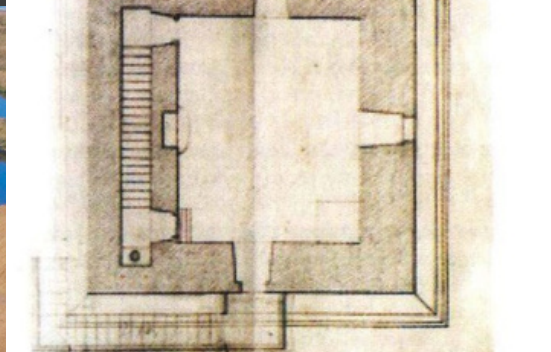
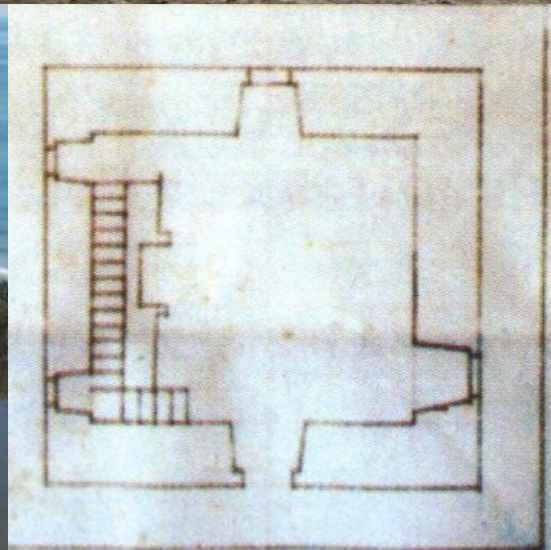
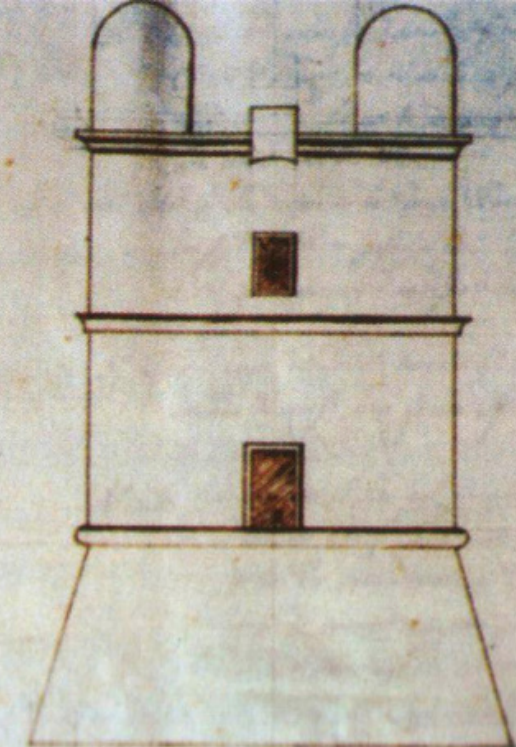
Molti secoli più tardi, nel cuore del Medioevo venne fatta costruire dal Cardinal Flavio Orsini, da cui prende il nome, questa possente torre. Fortificata nel 1565 e per un periodo anche armata di cannoni, vegliava sul mare e proteggeva contro le scorrerie Saracene.

Ma il destino non sempre clemente la vide bombardata durante la Seconda Guerra Mondiale. I tedeschi per paura che gli americani potessero servirsi di lei come baluardo, la colpirono.

Eppure, nonostante i secoli, rimane lì a guardia del mare, nelle notti di luna piena quando il vento soffia forte a largo, alcuni giurano di udire tra l’infrangersi delle onde il canto lontano di navi romane che un tempo lo solcavano.

La Palude di Torre Flavia, che porta il nome di quest’antica sentinella sul mare, si distende silenziosa ai margini della spiaggia. È una zona naturalmente umida, dove la natura va di pari passo con l’uomo e con ciò viene costantemente alimentata e monitorata.

Qui le acque dolci si intrecciano con quelle salmastre e ogni zolla di terra è una casa diversa per le mille forme di vita presenti, tra canneti ondeggianti e dune dorate, si nascondono e giocano fate e folletti in un delicato equilibrio tra favole e realtà.





## La fortezza del Castello Odescalchi

Si narra che ai tempi del 1100, laddove il mare abbraccia la terra e i venti portano l'eco delle onde, si ergesse un'antica fortificazione a protezione delle incursioni nemiche che minacciavano il territorio. Con le sue due torri che scrutavano l'orizzonte e affacciandosi sul mare gli permettevano una posizione molto favorevole, abbracciando poi anche una vasta macchia verde come smeraldi.

Le sue mura racchiudevano segreti che il tempo stesso pareva voler celare.

Le prime cronache scritte su carta parlano di un certo Castrum Pali, menzionato in un manoscritto del 1330. Intorno a quel nucleo nacque il Borgo di Palo, un insieme di semplici pescatori, contadini e maghi erranti che trovavano rifugio all'ombra delle torri.

Nel corso dei secoli, la fortezza passò di mano in mano come una reliquia di potere. Dal Monastero di San Saba, dove i monaci copiavano testi sacri e incantati, giunse poi a Francesco Orsini. Seguì Papa Alessandro VI e poi fu la volta di Felice Della Rovere Orsini, dei Papi Paolo III e Sisto V e infine dei Cardinali Flavio e Virginio Orsini. Nel 1693, gli Orsini cedettero la fortezza a nuovi signori: il Duca Grillo di Genova e in seguito il Marchese Carlo Loffredo di Treviso.

Fu però nel 1780 che il destino del castello arrivò nelle mani della nobile famiglia degli Odescalchi. Ancora oggi sotto la stirpe del nobile Ladislao I, figlio di Livio III, che eseguì alcuni lavori di restauro come il vetro delle finestre, le torri fortificate e il sigillo della famiglia scolpito di nuovo sopra i portali.

Oggi, il Castello conosciuto dai viandanti è una residenza privata, dove solo in alcune notti di luna piena si possono compiere riti molto importanti come il Matrimonio. Avvolto dal mistero, le sue porte rimangono chiuse ma quando il vento soffia imponente chi si avvicina giura di udire voci che cantano tra le torri, come se le mura ricordassero le epopee di coloro che le hanno abitate e forse, in fondo, il cuore della fortezza batte ancora, custodendo la magia di un'era che si rifiuta di morire.



## Il Magico Bosco di Palo

L'Oasi come uno smeraldo incastonato tra Ladispoli e San Nicola si estende per ben oltre 600 ettari di meraviglia, facendo da custode alla famosa costa di sabbia nera. Si narra che qui gli alberi non crescano semplicemente ma sussurrino storie dimenticate, raccontando a chi sa ascoltare la vita di popoli e creature che un tempo calpestavano questa terra.

Pinete argentate si intrecciano con boschi di querce, lecci, cerri e frassini. Fra l'odore della rugiada fresca sull'erba e la brezza marina si nascondono esseri rari e preziosi come piccoli elfi che escono solo in alcune occasioni per far dispetti.

Padrone è il tasso, predatore elegante e schivo che solo in pochi hanno avuto la fortuna di scorgere, insieme a lui istrici, ricci e donnole giocano a fare i piccoli guardiani del sottobosco.

Si dice invece che i molteplici uccelli migratori come aironi, anatre ed altri esemplari dal piumaggio variopinto e dal carattere un po' barbino facciano da messaggeri al Circolo Druidico della Palude che abita tra gli alberi del bosco.



# CAPITOLO 3

**Guida agli  
Avventurieri di Ladispoli**





# Contenuti Aggiuntivi

## DOMINIO DELLE VESTALI (sottoclasse del Chierico)

Fanciulle, che prese fin da giovane età vengono fatte Sacerdotesse della Dea Vesta, il loro compito era quello di mantenere sempre viva la Fiamma Sacra del Tempio, come offerta alle divinità e come cadere delle stagioni, delle preghiere, in nome del popolo. I chierici di questo dominio incarnano disciplina, austerità e un profondo legame con le fiamme rituali e il destino.

Livello	Incantesimi
1°	Cura Ferite, Mani Brucianti
3°	Ristorare Inferiore, Benedizione
5°	Revitalizzare
7°	Muro di Fuoco, Scudo di Fuoco
9°	Fiamma Sacra (Flame Strike), Cura Ferite di Massa

## Privilegi di Classe

### Fuoco Sacro della Vestale - Livello 1°

Ottieni l'incantesimo **Fiamma Perenne**. Inoltre, quando lanci un incantesimo che infligge danni da fuoco o radiosi, puoi aggiungere il tuo modificatore di Saggezza ai danni inflitti una volta per turno.

### Rituale Veloce - Livello 2°

Ottieni competenza nell'abilità storia, religione, o un'altra a tua scelta.

Inoltre, il tempo di un incantesimo rituale si riduce di 10 minuti, questo tratto può essere usato una volta ogni riposo lungo.

### Spirito Guida - Livello 6°

Come azione, evochi una fiammella che può marchiare uno dei tuoi nemici per 1 minuto:

Le fiamme non bruciano gli alleati, e ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza subisce 2d6 di danni da fuoco e se muore nella durata dell'evocazione la fiammella si propaga verso l'avversario più vicino entro 5 ft., curando l'alleato più vicino entro 10 ft. di 2d8 punti ferita.

### Incarnazione Divina - Livello 8°

Ottieni l'incantesimo **Divine Strike** o un altro incantesimo a tua scelta.

### Aura del Focolare - Livello 17°

Crei un'area dove le fiamme fanno da padrone, proteggono, tu e i tuoi alleati diventati immuni ai danni da fuoco, mentre i nemici vengono rallentati e subiscono 5 danni da fuoco ogni turno passato all'interno dell'area.



## Background: SOLDATO ETRUSCO

Questi soldati erano addestrati fin da giovani all'arte della guerra, imparando il valore della disciplina e della tattica. Le legioni etrusche erano note per la loro organizzazione, per il coraggio e per l'uso di strategie che integravano fanteria pesante e veloci truppe di cavalleria.

Se hai scelto questo background, organizzati col tuo DM per determinare l'esercito a cui appartieni di dov'è, qual è il tuo grado all'interno di esso e quali esperienze hai vissuto durante la tua carriera...Eri un soldato che andava in prima linea sul campo di battaglia, una guardia cittadina o all'interno di un villaggio?

- **Competenze nelle abilità:** due a scelta tra storia, intimidire o atletica.
- **Competenze nelle armi semplici e marziali:** hai familiarità con una vasta gamma di armi, come per esempio spade corte, lance e scudi.
- **Competenze nelle armature leggere e medie:** le armature dell'epoca non erano progettate per offrire una maggior protezione, nonostante non sacrificassero l'agilità.

**Feat:** Sei stato addestrato in tattiche di guerra, conoscendo le strategie necessarie per combattere una battaglia. Conosci l'importanza della coordinazione con i tuoi compagni ed è facile per te organizzare un attacco per riuscito. In caso di un assalto organizzato statisticamente avete più possibilità di successo.



### Esempi di Personalità:

- **Ideali:** “Ogni soldato deve essere disposto a sacrificarsi. Il nostro dovere è proteggere chi amiamo, anche a costo della vita.”
- **Legami:** “Un vecchio nemico ha distrutto la mia città o ha tradito la mia gente. Non smetterò mai di cercare finché non avrò vendetta.”
- **Difetto:** “Talvolta sono troppo rigido nelle mie convinzioni.”

## IDEA ONESHOT

Siete nell'anno giubilare della Dea Prolocryon, antica divinità a protezione del territorio e del patrimonio immateriale. Dopo un lungo periodo di viaggio, i vostri passi vi conducono verso una cittadina costiera dal nome curioso: Ladispoli. E' calata la notte quando ne raggiungete le porte con le strade deserte. La stanchezza inizia a farsi sentire e decidete di rifugiarvi presso una piccola insegna illuminata da una lanterna "La Tripolina" per riprendere le energie. E' una locanda semplice che emana un calore invitante, all'interno il crepitio del camino e il profumo dello stufato vi accolgono, senza indugio chiedete una stanza ciascuno e vi ritirate nei vostri alloggi per riposare. Mentre le menti dei nostri avventurieri sono immerse nei loro sogni o incubi, qualcosa o qualcuno si muove come un'ombra all'interno della locanda, con un rapido movimento affigge un foglio, il sigillo in cera lacca è ancora fresco, alla bacheca nell'angolo più buio della sala comune.

La mattinata seguente i nostri avventurieri si radunano per consumare la colazione, il profumo di pane dolce appena sfornato e caffè nanico invade le narici, mentre agli occhi salta un'incarico comparso, la carta ancora liscia e priva di pieghe, qualsiasi mistero contenga sembra rivolgersi proprio a voi.

## INCARICO PER AVVENTURIERI

Il destino della Dea Prolocryon è nelle vostre mani, i suoi fedeli stanno cadendo uno dopo l'altro, procuratevi:

- Una manciata di Sabbia Nera
- Petalì di Cynara Cardunculus
- Un'ampolla di Acqua Curativa
- Una dolia dove depositare tutti i componenti

Tra due giorni, allo scoccare della mezzanotte un rito vi aspetta, sopravvivete e una cospicua ricompensa in monete d'oro sarà vostra.



# Ringraziamenti

Alla fine anche quest'anno sta per volgersi al termine, portandosi via un'esperienza speciale nel profondo, un'esperienza che nonostante tutto credo valga la pena di essere vissuta. Può sembrar scontato ma nulla ripaga come il sentirsi partecipi di una comunità, tramite l'organizzazione d'eventi ed iniziative per la propria città, oltre la vasta gamma di esperienze diverse che ho potuto sperimentare capendo quali mi piacessero di più o semplicemente per quali ero più portata.

Dico anche quest'anno perché vengo da un periodo particolarmente difficile che mi ha messa a dura prova, in quest'arco di tempo ho perso delle persone a me care molto ma molto vicine. Ho deciso candidarmi a questo bando per mettermi alla prova come cittadina attiva della mia comunità, cercando di tramutare il dolore in qualcosa di buono per il prossimo.

Quest'esperienza mi ha cambiata molto come persona, mi ha fatto aprire e mi ha fatto capire che bisogna sempre esprimersi nonostante si pensi che il proprio parere possa essere non capito o non apprezzato, perché nonostante tutto può fare la differenza.

Ringrazio soprattutto per il supporto sempre presente i miei Responsabili, la mia OLP e i miei colleghi presenti e passati perché sono stati capaci di starmi vicino nonostante le ansie, insicurezze e alcuni momenti bui.

# Fonti Bibliografiche

- Archivio Digitale e Fisico della Pro Loco di Ladispoli.
- Corrado Melone, “*Ladispoli, Guida Storico Turistica*”.
- Crescenzo Paliotta, “*Ladispoli immagini e racconti tra Caravaggio e Vanvitelli, D’annunzio e Rossellini*”.
- Wizards of the Coast, “*Player’s Handbook - Manuale del Giocatore*”, 2021.



MF.

Questo Manuale  
cerca di fondere  
uno dei Giochi  
di Ruolo più  
famosi al  
mondo alle  
bellezze della  
nostra città.

Troverete  
spiegazioni delle  
regole di gioco  
anche per nuovi  
giocatori. Storie  
vi guideranno

attraverso i  
luoghi simbolo  
della città. Con

l'aggiunta  
d'elementi a  
contenuti di  
base potrete  
vivere

esperienze  
uniche  
attraverso

sessioni  
ambientate tra  
mare ed antiche  
rovine.

