



Nome e cognome Segno fantastico

Nome fantastico Classe

Caratteristiche



.....
FANTASY

.....
FANTASCIENZA

Libri posseduti Libri letti Libri prestati Libri scritti

	TITOLO	AUTORE	VOTO	CODICE	EXP
1	100
2	110
3	120
4	130
5	140
6	150
7	160
8	170
9	180
10	250



SFIDA DELLA SFINGE

Requisiti:

- Nove libri Lumien letti
- EXP richiesta: 1300

Punti bonus

- Seguire i social Lumien: +10xsocial
- Iscrizione newsletter: +20
- Pubblicazione su Sussurri: +50
- Pubblicazione su Lumien: +100
- Recensione positiva: +30xrecensione

PUNTI TOTALI

.....

Abilità

.....

.....

.....

.....

MANUALE DEL GIOCO DI RUOLO

Benvenuto, Illuminato! Qui inizia il tuo viaggio alla conquista del nostro gioco di ruolo. Acquista i libri Lumien per acquisire punti e sfidare il boss finale, così da vincere un fantastico regalo! Scontrati con amici e altri lettori per scoprire chi ha ottenuto più punti ed entra a far parte della nostra Sala d'onore.

REGOLE BASE

Sei finalmente pronto per immergerti in questa nuova avventura. Le regole sono semplici: segna i punti con onestà e divertiti. Usa la penna solo per i codici dei libri (che troverai riportati sulle confezioni dei tuoi libri) e per i dati che non cambieranno. Segna, invece, i punti a matita, così da poter cambiare in corso d'opera la scheda. Ricorda che saranno considerati validi, al fine del conteggio dei nove volumi necessari per ricevere il regalo, soltanto i libri del catalogo Lumien acquistati in formato cartaceo dal nostro sito!

CLASSI

Divoratore

Non riesci capire se il problema sei tu o i libri, ma la tua più grande capacità è divorare romanzi. Non indugi un attimo se la scelta è uscire di casa o restare acciambellato sul divano a leggere l'ultimo romanzo acquistato. Credi che leggere libri e vivere centinaia di avventure diverse e sorprendenti sia una delle attività più belle al mondo. Sotto sotto credi che i libri siano migliori delle persone.

+5 alla voracità **Abilità speciali:** Resistenza al sonno, velocità di lettura doppia, incapacità di annoiarsi

Collezionista

Tu hai un problema, e così la tua libreria, i tuoi scaffali, le tue mensole, il tuo pavimento, i tuoi scatoloni. Fermati, stai davvero comprando un altro libro? Va bene solo se è un libro Lumien! Se acquisti più libri di quelli che riesci a leggere e le pile di libri rischiano di franarti addosso, sei certamente un collezionista.

+5 alla voracità **Abilità speciali:** Capacità di stoccare oggetti in spazi limitati, Suscettibilità alle orecchiette, tendenza ad avere il portafoglio leggero

Scrittore dannato

Fai parte di quella nicchia di persone che devono scrivere o si sentono male. Senti un fastidioso prurito quando non scrivi. È più forte di te, devi per forza buttare giù le trame che ti si agrovigliano in testa. Creare mondi e dare vita a incredibili avventure per i tuoi lettori è la tua soddisfazione più grande.

+5 alla stamina **Abilità speciali:** Sognare ad occhi aperti, creare universi, evadere dalla realtà, emozionare e intrattenere Malus alla concentrazione, propensione al tunnel carpale

Bibliotecario

Ti chiamano bibliotecario, ma anche santo andrebbe bene! Non sei soltanto un lettore, sei un promotore delle storie che leggi, un divulgatore del fantastico e della lettura in generale. Ami parlare di libri e cercare di convincere gli altri a farlo. Ma, soprattutto, non hai paura di prestare i tuoi amati romanzi.

+5 al carisma **Abilità speciali:** Intrattenere le folle, +5 alla stamina pazienza suprema

PUNTI & PUNTI BONUS

Di seguito sono esposte le regole per calcolare i punti.

Caratteristiche: 10 + (punti assegnati dalla classe)

Punti fantasy/fantascienza: ad ogni 5 libri letti appartenenti al genere specifico corrisponde 1 punto.

Libri posseduti: 0,5 punti per libro

Libri letti: 1 punto per libro

Libri prestati: 0,25 punti per libro

Libri scritti: 10 punti per libro

SFIDA DELLA SFINGE

Prima di procedere al decimo acquisto, i giocatori che avranno acquistato nove libri e ottenuto almeno 1300 punti potranno accedere alla **Sfida della Sfinge**, semplicemente scrivendoci! Tre difficilissimi indovinelli gli verranno rivolti e, qualora dovesse riuscire a dare le risposte giuste, insieme al decimo libro riceverà anche il regalo esclusivo ed entrerà a far parte degli Illuminati!

CLUB DEGLI ILLUMINATI

Ogni eroe meritevole viene ricordato nelle leggende e il suo dipinto posto sulle sale d'onore. Così è anche per i giocatori che riescono a vincere questa avventura. Una volta superata la sfida della sfinge, il lettore entrerà a far parte del Club degli Illuminati, l'alleanza dei sostenitori del fantastico italiano. La sua foto e la sua scheda saranno pubblicati nel sito e sui social, ad imperitura memoria.

LIVELLO EPICO

Complimenti, Illuminato! A quanto pare sei riuscito a superare questa sfida librosa e ad accaparrarti i nostri romanzi. Hai divorato le nostre avventure e sei entrato a far parte dell'esclusivo Club degli Illuminati. Una nuova scheda esclusiva sarà presto a tua disposizione.

