

Mauro Longo

# **Giochi di ruolo**



**Dino Audino**  
editore

© 2020 Dino Audino  
*srl unipersonale*  
via di Monte Brianzo, 91  
00186 Roma  
[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)

Cura redazionale  
Alice Crocella  
Giovanna Guidoni  
Vanessa Ripani

*Stampa:* Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma  
*Progetto grafico e immagine di copertina:* Duccio Boscoli  
Finito di stampare agosto 2020

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,  
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,  
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

# Indice

<b>Introduzione</b>	p. 9
Capitolo primo	
<b><i>Che cos'è un gioco di ruolo?</i></b>	11
1.1 <i>Definizione e descrizione dei giochi di ruolo</i>	12
1.1.1 <i>Il re dei giochi di ruolo: Dungeons &amp; Dragons</i>	14
1.1.2 <i>Lex Arcana: un esempio tutto italiano</i>	15
1.2 <i>Come si gioca di ruolo?</i>	17
1.3 <i>Meccaniche e regolamento</i>	19
1.4 <i>Personaggi e antagonisti</i>	23
1.5 <i>Ambientazione e atmosfera</i>	24
1.6 <i>Avventure e scenari</i>	26
Capitolo secondo	
<b><i>Le regole della casa.</i></b>	
<b><i>Ideare, progettare e realizzare un gioco di ruolo</i></b>	29
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	31
2.1 <i>Ideazione e principi fondamentali</i>	31
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	32
2.2 <i>Il giocatore tipo</i>	33
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	34
2.3 <i>Fate il vostro gioco – Considerazioni generali</i>	35
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	37
2.4 <i>Meccaniche</i>	39
2.4.1 <i>Che cosa succede nel gioco – Personaggi, situazioni tipiche e prove</i>	39
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	41
2.4.2 <i>La matematica dei dadi</i>	42
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	44
2.4.3 <i>Caratteristiche e abilità dei personaggi</i>	46
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	46

2.4.4 Vita, danni e recupero	48
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	48
2.4.5 Tempo di menare le mani – I combattimenti	50
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	52
2.4.6 Tratti speciali, vantaggi, talenti e poteri	53
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	54
2.4.7 Punti jolly	56
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	57
2.4.8 La valigia dell'eroe – Equipaggiamento e denaro	57
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	59
2.5 Dinamiche	60
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	61
2.6 Estetiche	63

### Capitolo terzo

#### **Mille mondi fantastici giusto dietro l'angolo.**

##### **Preparare l'ambientazione**

3.1 Ideare un'ambientazione in quattro punti	65
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	66
3.2 Trenta domande per un'ambientazione	67
3.3 Una prospettiva storica	69
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	71
	73

### Capitolo quarto

#### **Dall'introduzione all'epilogo.**

##### **Scrivere un'avventura per gioco di ruolo**

4.1 Inquadramento iniziale	75
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	76
4.2 Principi generali	77
4.3 La stesura delle avventure	78
4.3.1 Titolo, sottotitolo e brevissima descrizione	82
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	82
4.3.2 Introduzione per i giocatori	83
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	84
4.3.3 Retrosцена per il narratore	84
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	85
4.3.4 Sommario, mappe e diagrammi	85
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	86
4.3.5 L'incarico	87
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	88
4.3.6 Il briefing, l'equipaggiamento e la preparazione	89
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	90
4.3.7 Il viaggio	90
BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	91
	92

4.3.8	<i>Cinque scene per un'avventura</i>	94
	BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	99
4.3.9	<i>Epilogo, esperienza e conseguenze</i>	101
	BOX: COME CREARE IL VOSTRO GIOCO DI RUOLO	101
Capitolo quinto		
	<b><i>La cassetta degli attrezzi dell'autore di giochi</i></b>	103
5.1	<i>Il gioco di ruolo come prodotto editoriale</i>	103
5.2	<i>Lo scrittore al tavolo da gioco</i>	104
5.3	<i>Qualche trucco del mestiere...</i>	105
5.4	<i>...e qualche errore da evitare</i>	107
5.5	<i>Bivi e dissolvenze</i>	109
5.6	<i>L'uomo con l'archibugio</i>	110
5.7	<i>Il fail forward</i>	111
5.8	<i>Tradizione e modernità</i>	112
5.9	<i>Provare e riprovare il gioco e l'avventura</i>	113
5.10	<i>Verso la pubblicazione</i>	113
Appendice 1		
	<b><i>I giochi di ruolo dal vivo: oltre il semplice divertimento</i></b>	115
Appendice 2		
	<b><i>I giochi di ruolo a scuola, con la scuola e per la scuola</i></b>	119
	BOX: <i>TRIUMPHUS MORTIS</i> – GIOCARE PETRARCA E LA GUERRA DEI CENT'ANNI	121