



# Eroi per gioco

**Diffusi in tutto il mondo, i giochi di ruolo sprigionano la nostra creatività, divertono e sono ricchi di sorprese. L'importante è non confondere la fantasia con la realtà.**

**A**ppassionano ragazzi e adulti immergendoli in un mondo fantastico fatto di mille avventure. Un mondo dove leggenda e fantasia aprono i propri scenari a guerrieri, maghi, mostri, elfi, orchi, nani e vampiri. Il "gioco di ruolo" discende dal "wargame" (la simulazione di una guerra tramite l'utilizzo di miniature), nato nel 1913 quando lo scrittore di fantascienza Herbert George Wells pubblicò un breve manuale di "regole di gioco" per i soldatini di stagno. Ma lo sviluppo vero e proprio di questi giochi, così come li conosciamo oggi, lo si è avuto alla fine degli anni Sessanta. Nel 1971 Gary Gygax pubblicò una piccola estensione per il "wargame

Chainmail" che includeva le armi medievali e alcuni elementi fantasy come draghi e magia. Successivamente Dave Arneson adattò un'ambientazione chiamata "Blackmoor", dove furono inventati maghi ed eroi che vincendo gli avversari diventavano più abili e potenti. Dalla loro collaborazione nacque, nel 1974, la prima edizione di Dungeons and Dragons, il gioco più diffuso tra gli appassionati di questo genere di divertimento. Oggi questo gioco conta oltre venti milioni di giocatori in tutto il mondo, con traduzioni in diverse lingue. Più di 300 i giochi in circolazione nel mondo; una quarantina quelli diffusi nel nostro paese che conta ormai più di 100 mila affezionati.

## Miniature self-made

**N**el gioco di ruolo, come nel caso di Warhammer, il tavolo diventa teatro di un vero e proprio combattimento fra armate di Orchi, Umani, Elfi, Nani. I giocatori dovranno confrontare dunque la loro abilità e stra-

## Molti misteri in una carta

**P**er praticare il gioco di ruolo bisogna mettere in moto la fantasia e creatività. I giocatori scelgono dei personaggi e "recitano" azioni all'interno di infinite avventure e missioni sempre nuove e imprevedibili. Le trame sono molto varie, possono andare dalla caccia a dragoni in nascosti sotterranei, al risolvere misteri in ambientazioni urbane. In base a queste scelte si deciderà poi, di volta in volta, quanto il singolo personaggio potrà fare e quali risultati potrà ottenere in quella determinata azione. In questo caso saranno le carte a guidare le singole strategie che deciderete di mettere in pratica. Il gioco sta tutto nell'abilità di saper combinare le proprie carte così da poter sconfiggere l'avversario. Situazioni particolarmente rischiose e dal risultato incerto vengono decise dal lancio dei dadi.



Ogni giocatore crea il suo personaggio scegliendo la razza (elfo, nano, gnomo, mezzo-elfo, umano, halfling, mezzo orco, goblin), la classe (mago, stregone, guerriero, paladino, druido, ladro, barbaro, ranger, bardo) e le sue caratteristiche (forza, destrezza, costituzione, saggezza, intelligenza, carisma).

L'azione che si sta svolgendo

Tipo di creatura: elfo, nano, umano, spirito... centauro

Le abilità della creatura

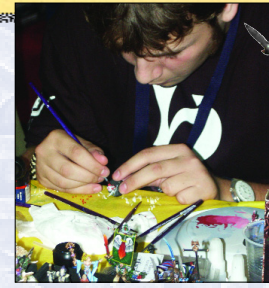
La storia della singola carta



Costo della magia

Indica la forza e la difesa. Possiamo sconfiggere una creatura che ha difesa pari a 3, ma perdiamo con una di forza pari a 1

A differenza di altri, nel gioco di ruolo vengono utilizzati dadi a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce. Solitamente si utilizza il dado a 20 facce (d20) per stabilire il successo o il fallimento di una determinata azione.



tegia con quella di altri giocatori attraverso futuristiche battaglie. Ci si può cimentare in piccole schermaglie, da 20 o 30 modelli per parte, fino a emozionanti battaglie nelle quali sono impegnate armate da centinaia di miniature. Particolarità di questo gioco sono le originalissime miniature usate per i

combattimenti, dipinte a mano dai giocatori, che personalizzano così il loro esercito con colori e sfumature raffinatissime.

