



DUNGEONS & DRAGONS

Dungeons&Dragons Next è, tra le diverse edizioni dell'iconico gioco di ruolo, la versione più recente. Essa rappresenta un valido compromesso tra un sistema di gioco snello e di facile comprensione, e la grande flessibilità alla quale si era abituati con la terza edizione, ottenendo il risultato di essere rapidamente accessibile anche a chi si avvicina per la prima volta al genere.

Dungeons&Dragons, come ben identifica il nome, è un gioco pensato per chi non ha mai smesso di sognare una vita avventurosa. Che si voglia ottenere la gloria uccidendo un potente drago, o scoprire i segreti più oscuri custoditi nelle profondità di un pericoloso Dungeon, in D&D si potranno unire diversi generi di avventura, dall'esplorazione al picchiaduro, dall'investigativo allo strategico.

SISTEMA DI GIOCO

Come per ogni precedente edizione, in D&D Next ogni valore del gioco è determinato da un sistema di dadi, tra i quali il principale – ossia quello che determinerà la maggior parte dei risultati in gioco – è il dado a 20 facce (D20). Tuttavia il gioco non si limita a un mero susseguirsi di numeri e lanci di dadi: stiamo pur sempre parlando di Gioco di Ruolo! Importanza particolare assumono infatti l'interpretazione, le scelte e il carattere dei personaggi costruiti dai giocatori.

La storia, che sia la ricerca di un potente artefatto magico oppure una missione di salvataggio di una principessa gnomica, sarà determinata soprattutto dalle scelte dei PG. I numeri e le regole concorrono in modo malleabile a sostenere questo intrecciarsi di avvenimenti.

PERSONAGGI

Prima dell'inizio del gioco ogni giocatore dovrà compilare una scheda del personaggio. Innanzitutto il giocatore determina il punteggio delle caratteristiche, che consistono in Forza, Costituzione, Destrezza, Intelligenza, Saggezza e Carisma: esse rappresentano i vari campi, fisici e mentali, in cui l'alter ego del giocatore eccelle o difetta. Il loro valore, insieme ad altri numeri, come l'innovativo Bonus di Competenza, determina le potenzialità del personaggio in gioco, la sua efficacia nel compiere azioni, nel resistere ad effetti negativi. Il giocatore deciderà quindi una razza (ed eventualmente una sottorazza) e una classe (sostanzialmente la sua attività), con la possibilità di scegliere un variegato numero di combinazioni, e completerà la formazione del suo personaggio cucendogli addosso una bella storia, il background, rifinando quindi i suoi difetti, i suoi ideali e i suoi scopi. Quanto più il giocatore agirà in linea con questi tratti, tanto più avrà la possibilità di ottenere punti Ispirazione, che gli torneranno utili nel proseguimento del gioco. Una volta completato, il personaggio prenderà vita propria all'interno di una storia narrata dal Dungeon Master.

Man a mano che porterà a termine imprese sempre più eclatanti, esso salirà di livello, guadagnando capacità e poteri maggiori. Il limite è dato solo dall'immaginazione e dalla voglia che hanno i giocatori ed il loro arbitro di continuare la loro storia: si può arrivare alle porte dell'Olimpo e sfidare perfino gli Dei.

Un'altra sostanziale modifica rispetto alle precedenti edizioni è la totale abolizione del sistema bonus/malus ai vari tiri per determinare gli esiti della storia. Molto spesso infatti, quando si raggiungevano livelli di potere molto alti, ogni tiro di dado diventava una sommatoria infinita di numeri, con conseguente perdita di pathos narrativo e fluidità dell'azione. Ora, invece, tutto si riduce ad un bivio: Vantaggio o Svantaggio, una meccanica che garantisce non solo una immediatezza dell'esito da parte del Dungeon Master, ma elimina anche la problematica di effettuare azioni sciocche ad alti livelli perché il giocatore è sicuro dei suoi corposissimi bonus e, di conseguenza, dell'esito di queste.

AL SALOTTO DI GIANO

Quale che sia la vostra preferenza di gioco – una oneshot da una serata, un'avventura da poche sessioni, o una campagna che duri all'infinito – le storie fornite da *Il Salotto di Giano* saranno sempre originali e dettagliate.

Il master utilizza sia un'ambientazione originale, che setting ufficiali, a seconda delle preferenze dei player.

Lo stile di gioco esplorerà le diverse sfaccettature del fantasy, dal *low magic* al classico *sword&sorcery*. Si alterneranno comicità e scene di puro orrore, epicità e quotidiano, e tanto altro. Volete cimentarvi nello scioglimento di oscuri intrighi di corte? Ben venga.

Volete esplorare qualche misteriosa tomba elfica sperduta nel mezzo di lande desolate? Perfetto.

Volete affrontare qualcosa di così terribile da non farvi più dormire la notte? Peggio per voi.



Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"
Via Erminia Frezzolini, 18
info@ilsalottodigiano.it
www.ilsalottodigiano.it
CF 97868360583