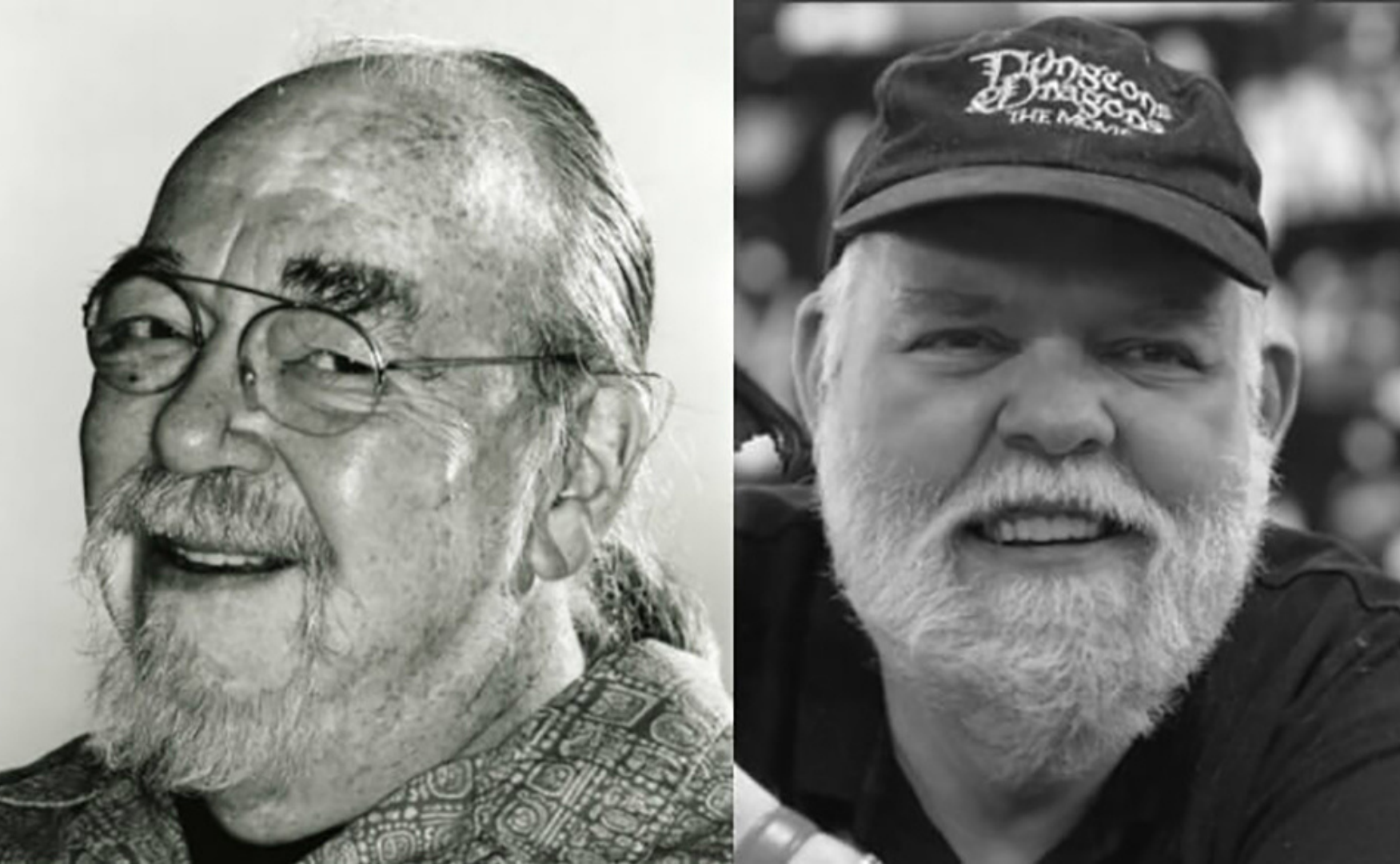




**COME
NASCE
D&D?**





GARY GYGAX E DAVID LANCE ARNESON

Entrambi erano giocatori assidui di Wargames, giochi che cercano di simulare al meglio battaglie passate o future, collezionando miniature. I due si conobbero proprio attraverso la comune passione per i Wargames scrivendone uno insieme. Ma prima del loro incontro c'è un garage che ha contribuito in modo importante alla nascita di D&D. Inizialmente Gary Gygax, insieme al suo amico inseparabile Don Kaye ed altri amici, si ritrovano quasi tutti i giorni a giocare all'interno del proprio garage, a collezionare e dipingere miniature, imbastendo anche battaglie con regole inventate da loro. Il termine di questo gioco è Wargame anche se per loro l'idea era solo quella di collezionare più miniature possibili per giocarci insieme.

Il prodotto non venne preso in considerazione dagli editori dell'epoca, e così Gary Gygax decise di fondare, insieme con Don Kaye, una propria casa editrice, la **Tactical Studies (and) Rules, TSR**. Era l'ottobre del 1973, e nel 1974 la TSR pubblicò una scatola marrone di piccole dimensioni, dal titolo enigmatico di **Dungeons and Dragons (D&D)**, un "set di regole per ruoli fantasy nel wargame medioevale". Forse nemmeno Gygax lo immaginava, ma quella scatola marrone era la nascita di una rivoluzione epocale nel mondo ludico. Il gioco di ruolo usciva dal mondo delle aziende e della psicologia e diventava un vero e proprio divertimento.



DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

GYGAX & ARNESON



3-VOLUME SET



PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES
Price \$10.00

DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

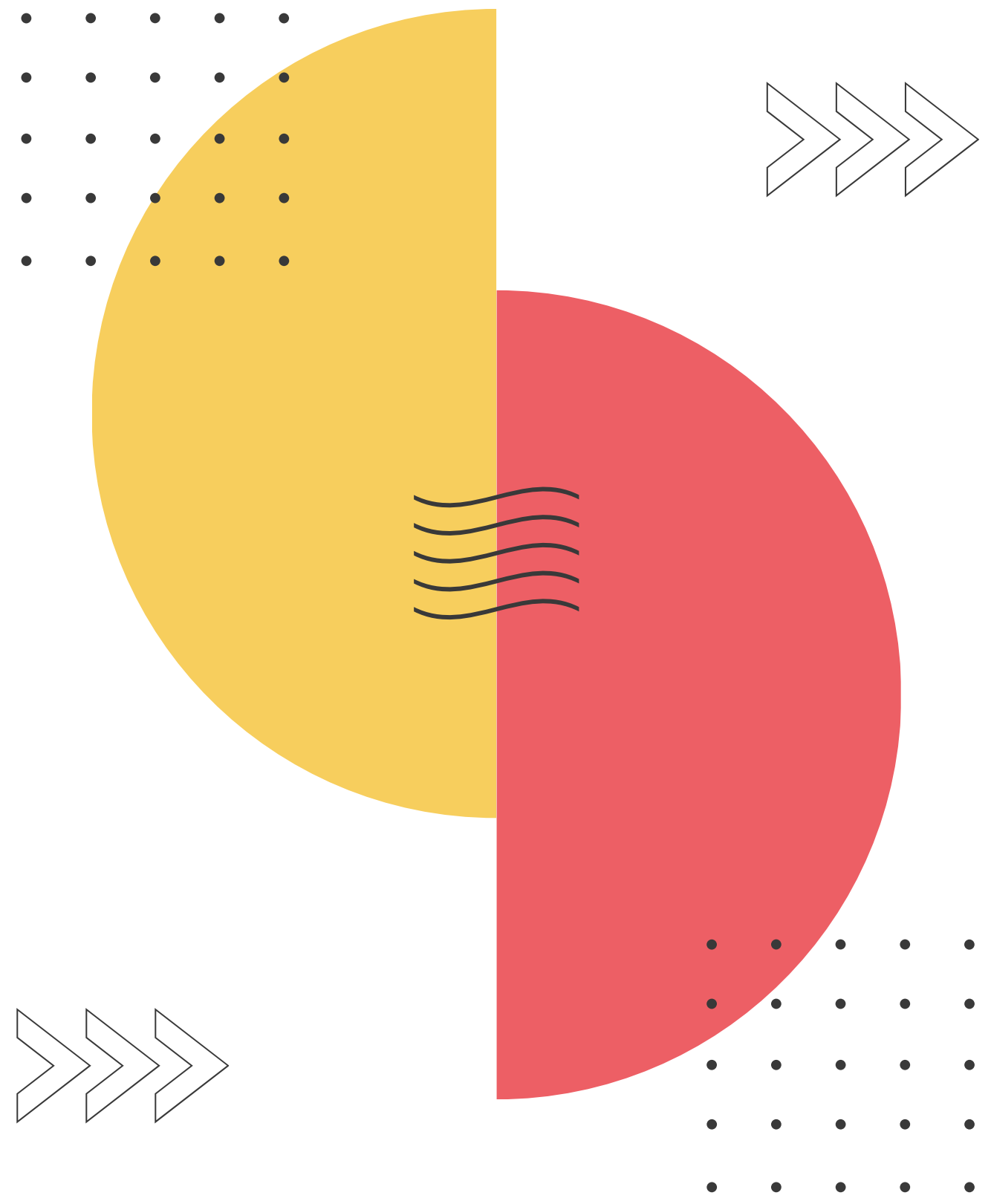
GYGAX & ARNESON



THE UNDERWORLD & WILDERNESS ADVENTURES
VOLUME 3 OF THREE BOOKLETS



PUBLISHED BY



COME SI
GIOCCA?



RAZZE



ELF

GNOME

HALF ORC

DWARF

HUMAN

HALFLING

HALF ELF

CLASSI

1. Guerriero

a. Questo personaggio è un soldato, competente nell'uso di molte armi, armature e scudi.

2. Ladro

a. No, il ladro non è per forza un personaggio che vive di furti. Il suo nome originale, *rogue*, rende meglio l'idea: è un furfante che riesce a ottenere ciò che vuole con l'inganno e la furtività.

3. Barbaro

a. È un personaggio possente che, quasi sempre, non conosce la civiltà e ha vissuto in qualche tribù. Durante il combattimento, va in ira, una rabbia primitiva che lo rende ancora più forte.

4. Ranger

a. È molto esperto nell'uso delle armi, ma conosce anche la magia della natura. Utilizza le sue competenze per affrontare le minacce delle terre selvagge.

5. Bardo

a. È un intrattenitore che ispira il gruppo o scoraggia gli avversari. Solitamente, conosce molte leggende. Sa essere molto persuasivo, grazie al suo carisma. È in grado di lanciare incantesimi.

6. Stregone

a. È un personaggio con delle doti magiche innate che combatte lanciando incantesimi.



1. Chierico

a. È un sacerdote devoto a una **divinità**, grazie alla quale fa miracoli e benedizioni. È anche in grado di combattere e, solitamente, guarisce i suoi alleati.

2. Druido

a. Il druido possiede poteri dati dalla natura ed è in grado di trasformarsi in diverse **forme animali**.

3. Mago

a. Come lo stregone, è un incantatore. Tuttavia, il mago **apprende le arti arcane studiandole**.

4. Monaco

a. È **maestro di arti marziali** che si allena per raggiungere la perfezione del corpo e dello spirito.

5. Paladino

a. È un **combattente benedetto** che ha prestato giuramento a una causa sacra che ne vincola il comportamento.

6. Warlock

a. È un personaggio che ha acquisito poteri **stringendo un patto con una creatura** demoniaca, diabolica, fatata, aliena o non morta.



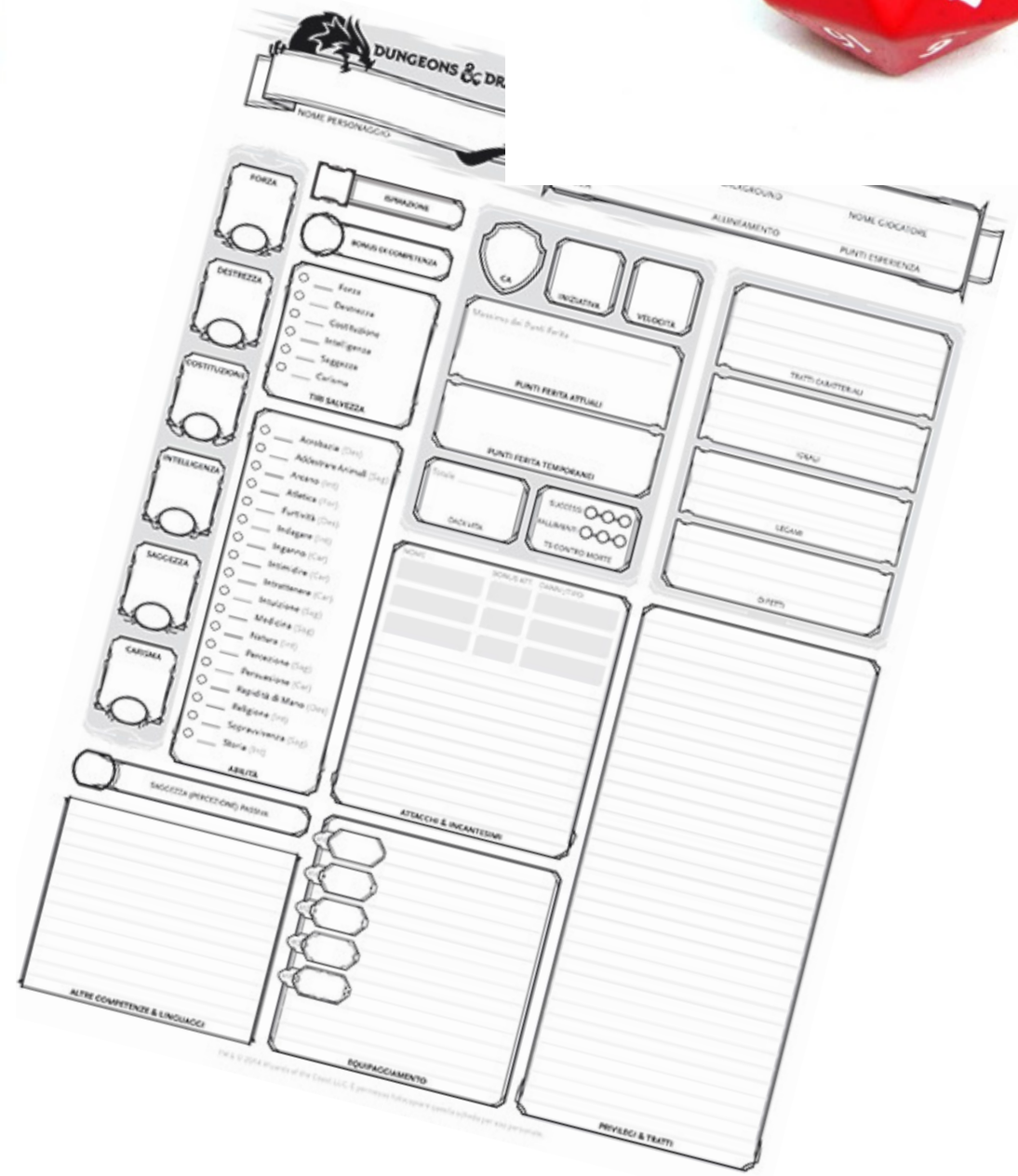
“In Dungeons & Dragons, una persona assume il ruolo di Dungeon Master (o "DM"), il principale narratore e arbitro del gioco. Il DM si occupa di far avanzare l'avventura per i giocatori, che ne affrontano i pericoli e decidono cosa esplorare. Il DM descrive i luoghi e le creature che gli avventurieri dovranno affrontare, mentre i giocatori decidono cosa fanno i loro personaggi. Dopodiché, usando la propria immaginazione e le regole del gioco, il DM determina i risultati delle azioni degli avventurieri e narra ciò che vivono. Dato che il DM può improvvisare per reagire a qualsiasi mossa tentata dai giocatori, D&D si caratterizza per un'incredibile flessibilità e ogni avventura può essere emozionante e inaspettata.”

Fonte: [D&D.WIZARDS.COM](https://www.dnd.wizards.com)

DUNGEON MASTER



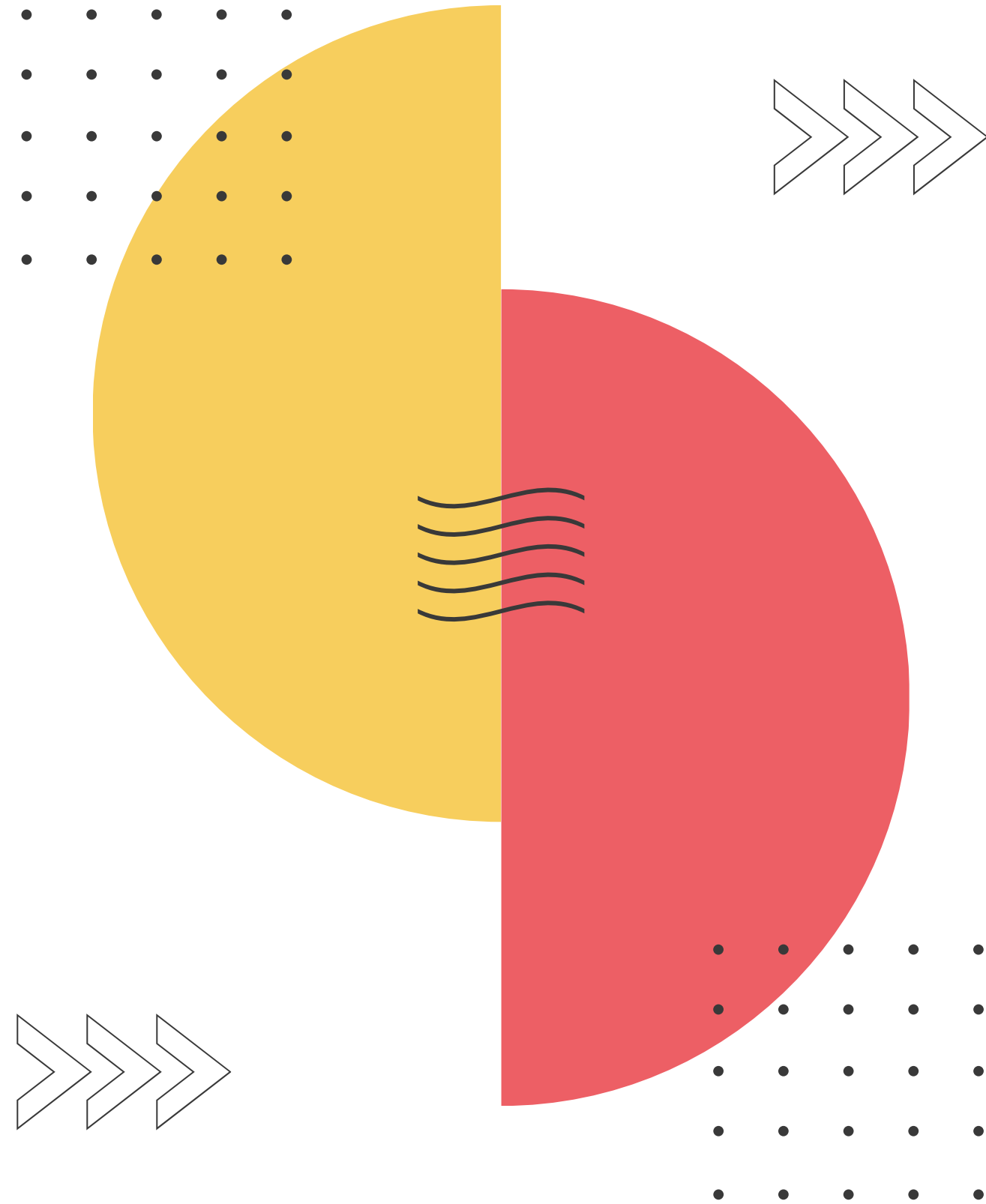
MATERIALI

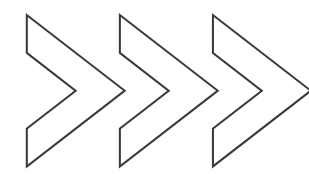


L'IMPATTO CULTURALE

DALLA DEMONIZZAZIONE AL
FENOMENO DI MASSA, DAL
TAVOLO ALLO SCHERMO

- IL CARTONE
- IL FILM
- IL VIDEOGIOCO
(VEDI FILE MULTIMEDIALI)





**LA LIBERTA' DEL
GIOCO DA TAVOLO
ALL'INTERNO DI UN
VIDEOGAME**



(VEDI FILE MULTIMEDIALI)



LINK UTILI

ESEMPIO DI SESSIONE:

https://www.youtube.com/watch?v=LY_-I2IdfbU&t=537s7

GAMEPLAY DI BALDUR'S GATE 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=PUuEWzB9R-A>