



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

Disegno Industriale e Ambientale

TITOLO DELLA TESI

Exsecratio: ideazione e progetto visivo di un gioco da tavolo

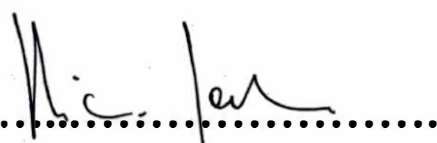
Laureando/a

Nome..... Gabriele Bianco

Firma..... 

Relatore

Nome..... Nicolò Sardo

Firma..... 

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

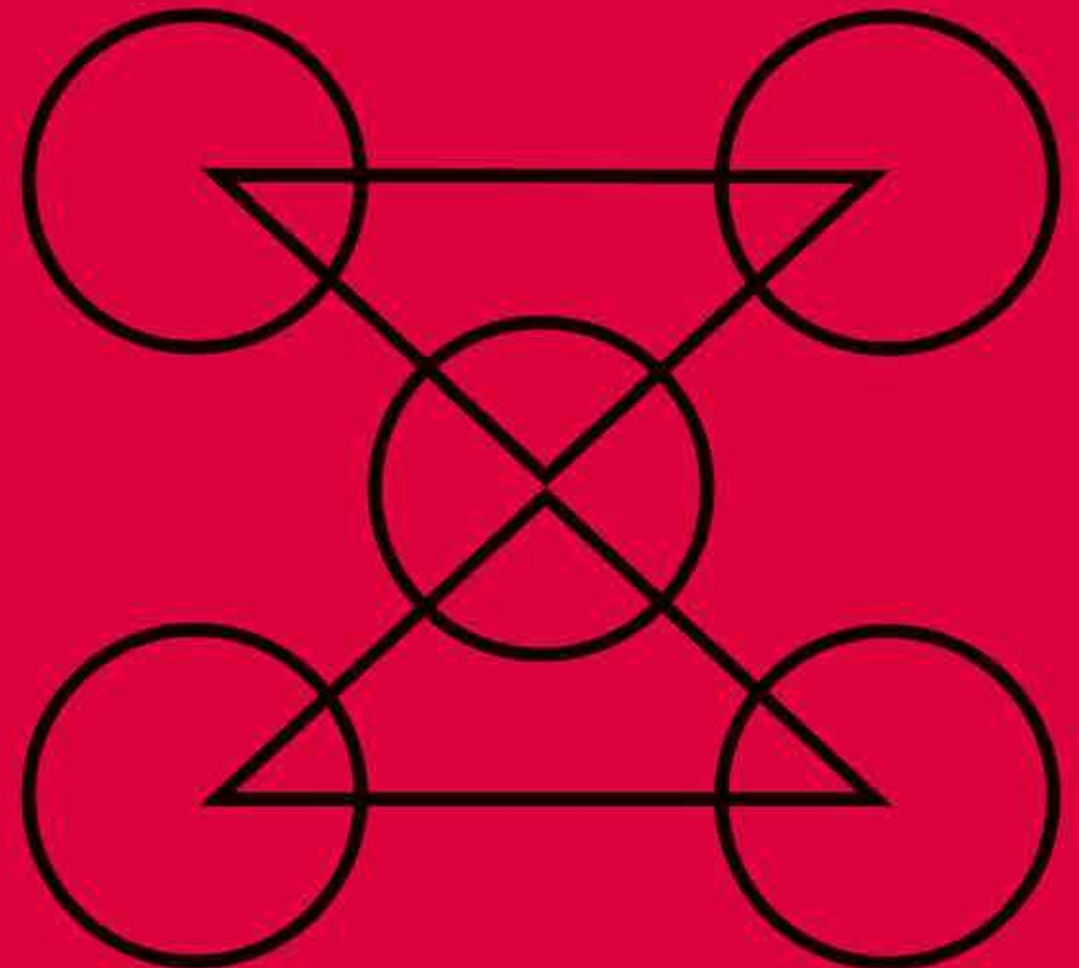
ANNO ACCADEMICO

2024/2025

Gabriele Bianco

Exsecratio

Ideazione e Progetto Visivo
di un Gioco da Tavolo



SAAD Unicam

Gabriele Bianco

Exsecratio

**ideazione e progetto visivo
di un gioco da tavolo**

SAAD UNICAM

01. INTRODUZIONE	5
02. LA STORIA DEI GIOCHI DI RUOLO: DA TOLKIEN A DARK SOULS	6
Tolkien e “Il Signore degli Anelli”	9
I primi Esperimenti di Wargame	12
Gary Gygax e un nuovo sistema di combattimento	14
Dave Arneson e la nascita dell’ interpretazione	16
La nascita delle edizioni e l’ ampliarsi delle tematiche	18
La traduzione del gioco di ruolo nei primi esperimenti digitali	20
L’ arrivo di Dragon Quest	22
World of Warcraft, il campo da gioco è il mondo	24
L’ ultimo anello dell’ evoluzione del GdR moderno: “Dark Souls”	28
03. IL FASCINO OSCURO DEL MEDIOEVO	32
Gerarchie e ruoli nel Medioevo.	34

Arte e potere nel Medioevo: suggestioni36	
visive per mondi fantastici	

04. IL PROGETTO	40
------------------------	-----------

Alla radice del gioco: l'emozione come punto di partenza	42
---	----

Casi Studio	44
-------------	----

Zombicide	44
-----------	----

Spirit Island	50
---------------	----

Descent	56
---------	----

Dungeons & Dragons	62
--------------------	----

Dall'Atmosfera al Personaggio: costruzione del mondo di gioco	68
--	----

Forgiare l'identità: prima bozza del gioco	74
--	----

Scelte definite: Exsecratio prende vita.....78	
--	--

Bibliografia	116
--------------	-----

Sitografia.....117	
--------------------	--

Introduzione

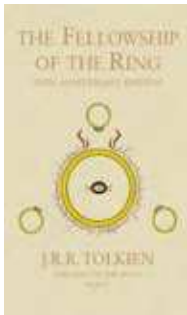
Il mio progetto è un GdR (gioco di ruolo) da tavolo co-operativo che ha l'obiettivo di creare un'esperienza di gioco dalla difficoltà elevata, che farà da macabro battesimo a chi è estraneo al genere e metterà a dura prova anche i più esperti.

Tramite la tematica del dark fantasy e un sistema di lancio di dadi si va a esplorare un mondo corrotto utilizzando uno dei vari personaggi giocabili che dovrà essere migliorato per poter riuscire ad avventurarsi nel dungeon.

Il gioco terminerà una volta che i giocatori saranno arrivati all'ultimo piano di difficoltà, il loro equipaggiamento e la personale progressione saranno la loro arma per il nemico finale.

Tutta l'esperienza accumulata sarà fondamentale per la riuscita della missione facendo così diventare il gioco un "fail and try" ma anche molto soddisfacente quando si riuscirà a completare una partita al primo tentativo.

La storia dei Giochi di Ruolo



1954

J.R.R. Tolkien pubblica "il Signore degli Anelli"

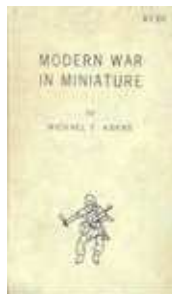
Esce il primo gioco da tavolo con un sistema di punteggi e statistiche



1974

Viene pubblicato il primo manuale di Dungeon & Dragons

Vengono pubblicati i primi manuali che vanno ad esplorare nuovi generi oltre il fantasy medievale



1966



1984

da Tolkien ai Souls Like



Viene pubblicato
World of Warcraft,
il primo GDR
Cooperativo
Multiplayer Online



1986

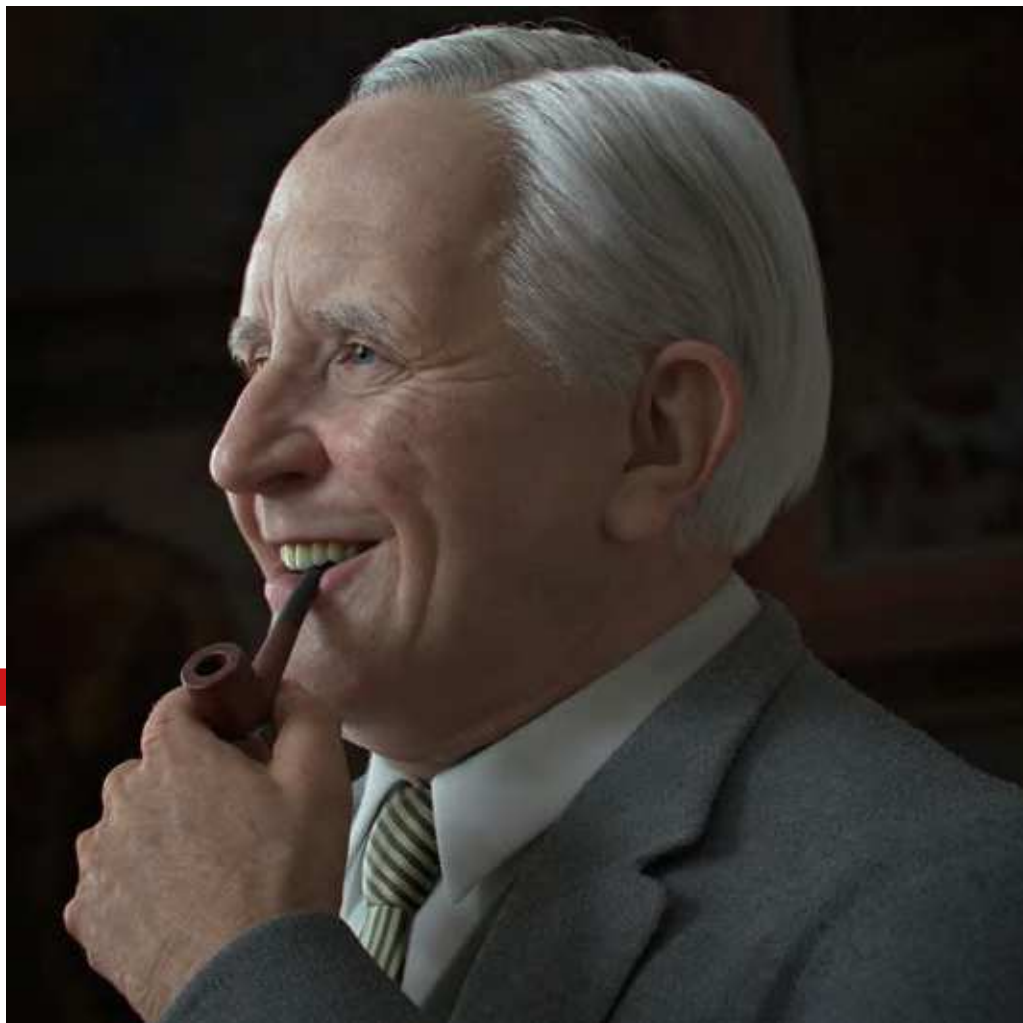
Viene pubblicato
Dragon Quest,
il primo videogioco GDR di
grande successo

2004



2011

Viene pubblicato
Dark Souls,
il gioco che
cambierà l'intero
genere

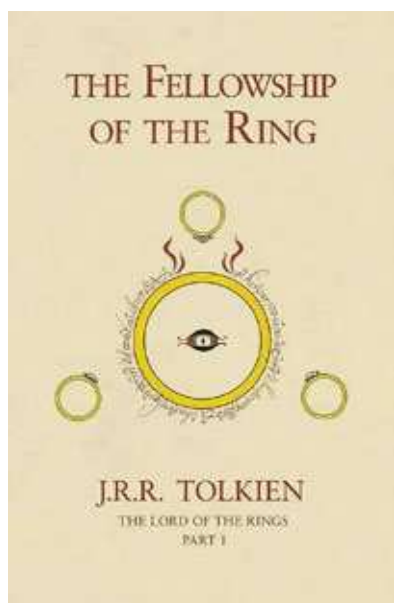


J.R.R. Tolkien (1892-1973), filologo e professore di letteratura anglosassone all'Università di Oxford, è universalmente riconosciuto come uno dei padri fondatori della narrativa fantasy moderna.



*Il protagonista de "Il Signore degli Anelli"
Frodo, che parte all'avventura con i suoi
amici*

L' inizio del Viaggio



*Il primo libro della trilogia, "La
Compagnia dell' anello"*

Il Signore degli Anelli, pubblicata tra il 1954 e il 1955, rappresenta non solo un vertice creativo, ma anche un compendio delle sue competenze linguistiche, mitologiche e letterarie. Nato come seguito de *Lo Hobbit*, il romanzo si sviluppò ben oltre le aspettative iniziali, dando vita a un vasto mondo secondario "la Terra di Mezzo" completo di lingue artificiali, razze, storie mitiche e una profonda struttura morale. Sebbene inizialmente destinata a un pubblico accademico e di nicchia, l'opera divenne presto un cult tra gli studenti universitari, alimentando un crescente interesse per il genere fantastico. Questo fenomeno culturale diede vita a fanzine, club tolkieniani e una più ampia riflessione sull'uso della mitologia, della lingua e della narrazione epica nella letteratura moderna. Il mondo coerente e dettagliato creato da Tolkien fu visto non solo come narrativa, ma come un'esperienza immersiva, un "mondo vivente" che ispirava forme nuove di partecipazione immaginativa. Tale concezione si rivelò fondamentale per gli sviluppi futuri del gioco di ruolo, dove l'idea di costruire e abitare mondi immaginari divenne centrale.

L'evasione offerta da Il Signore degli Anelli e da altri mondi immaginari non va intesa come semplice fuga dalla realtà, ma come una forma di resistenza culturale e psicologica degli anni '60, un periodo segnato da tensioni politiche e guerre (come il conflitto in Vietnam). Cambiamenti sociali e crisi identitarie, il ritorno a una narrazione epica, dove il bene e il male erano distinti e l'individuo poteva cambiare il destino del mondo, rappresentava una risposta significativa.

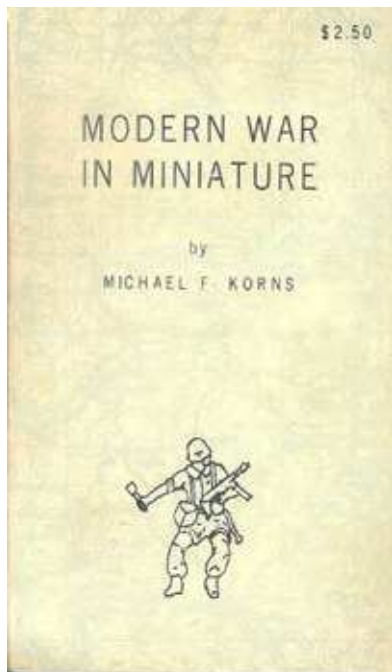
La mappa della Terra di Mezzo.





Tolkien stesso difese l' "evasione" come una funzione legittima e nobile della narrativa fantastica, distinguendola dalla "fuga del codardo". Per lui, l'evasione era come quella del prigioniero, non del disertore. Nei mondi secondari da lui immaginati, e poi nei giochi di ruolo che ne sarebbero derivati, i lettori e i giocatori potevano esplorare valori come l'amicizia, il coraggio, il sacrificio e la speranza, in contesti liberi dalle ambiguità e dalle frustrazioni. Questo bisogno di significato e di partecipazione emotiva spiega l'enorme impatto delle opere tolkieniane e la loro trasformazione in esperienze interattive come i giochi di ruolo. Tolkien definisce il concetto di sub-creazione, secondo cui l'essere umano, fatto "a immagine del Creatore", possiede la facoltà di creare mondi secondari coerenti e immersivi. Il Signore degli Anelli fu pubblicato per la prima volta in Inghilterra tra il 1954 e il 1955, ma la sua diffusione negli Stati Uniti ebbe inizio solo alcuni anni dopo. Il vero punto di svolta arrivò nel 1965, quando la casa editrice statunitense Ace Books pubblicò una versione non autorizzata dell'opera, approfittando di una lacuna nei diritti internazionali. Questo evento scatenò una controversia che portò J.R.R. Tolkien stesso a intervenire pubblicamente, invitando i lettori a boicottare l'edizione Ace. In risposta, la casa editrice Ballantine Books ottenne i diritti ufficiali e pubblicò una nuova edizione in formato tascabile. Quetsa ritardo nella pubblicazione negli USA ha rallentato lo sviluppo dei primi giochi di ruolo di almeno 10 anni, quando arrivò il primo manuale di gioco di ruolo da tavolo: *Modern War in Miniature*, nel 1966.

I primi mattoni



Manuale di "The Kansas City Rules"

Le prime basi del Gioco di ruolo da Tavolo così come lo conosciamo oggi vengono gettate da Michael F. Korn che pubblica nel 1966 "MODERN WAR IN MINIATURE: A STATISTICAL ANALYSIS OF THE PERIOD 1939 TO 1945". Conosciuto come THE KANSAS CITY RULES, è un manuale di gioco che applicava modelli statistici alla simulazione bellica in scala ridotta. Questi giochi, pur essendo profondamente radicati nel realismo, cominciano a introdurre elementi fondanti del genere come: personaggi singoli con abilità specifiche, regole di progressione e scenari narrativi. Presentava un sistema di gioco il cui svolgimento, secondo David Arneson (Dungeons & Dragon) e Wilf Backhaus (Chivalry & Sorcery), era il prototipo del gioco di ruolo: un arbitro (che diventerà il Master, ovvero il giocatore che va a fare da narratore e arbitro nella storia, in alcuni giochi può essere anche sostituito dal manuale tramite meccaniche automatiche degli elementi di gioco.) esaminava le dichiarazioni di due giocatori riguardo l'impiego dei loro uomini (pedine) sul campo di battaglia e dava i risultati di queste azioni. Da qui l'inizio a utilizzare dadi, pedine e matite per segnare i vari punti, le statistiche e il tavolo come mappa per le pedine.



Dave Arneson, creatore di "Blackmoor"

Con lo spunto preso da "The Kansas City Rules" e le storie di Tolkien, Dave Arneson e Gary Gygax iniziarono un lungo processo che porterà all'evento che ha stravolto il mondo intero e la storia dei giochi conosciuti fino a quel momento.

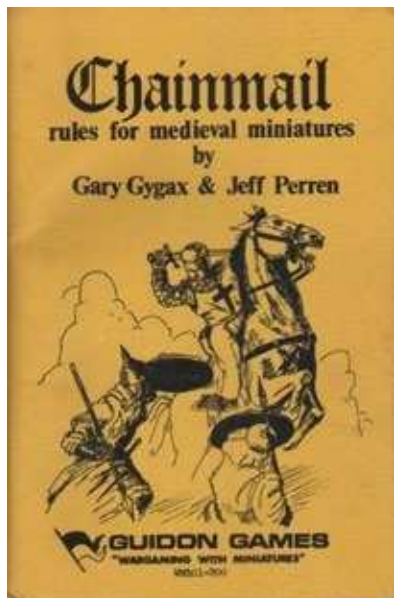
La narrativa fantasy, il mondo medievale, i giochi da tavolo che servivano da escapismo per i ragazzi negli anni 70' portarono due fan del settore a iniziare a sviluppare diversi modi per migliorare i vari sistemi di gioco.

Questi due erano Dave Arneson e Gary Gygax, i padri di Dungeons and Dragons e l'inizio si ebbe quando iniziarono a sviluppare il loro mondo fantasy per le simulazioni di Wargame, "Greyhawk".

Gary Gygax, creatore di "Chainmail"



Gary Gygax e un nuovo sistema di combattimento



prima edizione di "Chainmail"

Nel 1971, Gary Gygax insieme a Jeff Perren pubblicano "Chainmail" per la Guidon Games, casa editrice nota per vendere giochi per posta.

"Chainmail" era un gioco basato su una corte medievale con un "supplemento Fantasy" che includeva personaggi come eroi, supereroi e maghi per il lato medievale e creature come elfi, orchi e draghi nel "supplemento Fantasy", queste creature erano riprese dai libri di Tolkien e le campagne presenti nel manuale servivano per far rivivere ai giocatori le battaglie della "Terra di Mezzo". Il gioco si basava su un sistema di regole per il combattimento di massa concepite per una scala di pedine in scala 1:20 e in queste regole ogni pedina valeva venti uomini.

Il combattimento tra gli eserciti si svolgeva tramite l'uso di un D6 (dado a sei facce) e in base al tipo di pedina si potevano lanciare più o meno dadi in base al numero di uomini che diminuiva ogni volta che l'avversario otteneva come numero un sei.

Gli attacchi potevano essere corpo a corpo oppure a distanza. Le truppe avevano un numero di azioni consentite a turno.



Soldato dei "law" con basetta quadrata per poter calcolare le distanze e gli angoli.

Ogni giocatore disponeva le proprie pedine, divise tra un esercito buono, i "law" e un esercito malvagio, i "chaos" e in base a questa inimicizia era possibile affiliarsi a una fazione per partite con più giocatori e sempre un arbitro a vigilare. Gli elementi fantasy erano ripresi in pedine, come gli orchi dei "chaos" e i maghi dei "law" ognuno con bilanciamenti pensati sulla base degli stereotipi fantasy (es. il mago attacca da lontano ed è debole da vicino, gli orchi viceversa).

Con l'avanzare delle edizioni vennero implementate le possibilità di sbagliare l'attacco tramite un lancio con un risultato scarso (es. per colpire con la palla di fuoco bisogna ottenere almeno un 3) e la balistica che veniva calcolata con metri tascabili e goniometri per scontri a distanza. Qui si ha un'altra pietra miliare del Gioco di Ruolo. Chainmail, con la sua enfasi sul combattimento e la magia, pone le basi per la trasformazione del wargame in gioco di ruolo. Infatti, da alcuni esperimenti su singole unità e personaggi dotati di abilità individuali, emerge un'idea rivoluzionaria: quella di concentrare l'attenzione sul singolo eroe invece che sull'esercito. Nasce l'embrione del "ruolo".



Battaglia su più fronti in una partita tra più giocatori.

Dave Arneson e la nascita dell'interpretazione



Dave Arneson che fa da Master e il manuale di "Outdoor Survival".

Contemporaneamente a Chainmail, Dave Arneson sperimenta un approccio più narrativo nella sua campagna Blackmoor. Qui, i giocatori non controllano unità o eserciti, ma veri e propri personaggi con nomi, personalità e obiettivi che si muovono in un mondo fantastico ideato dal master. L'ambientazione è una sorta di proto-dungeon, con esplorazione, combattimenti, trappole e tesori, gestita da un arbitro che narra e adatta gli eventi. Arneson si ispira parzialmente a Castle Greyhawk, una campagna parallela creata da Gygas, che introduce un mondo sotterraneo modulare, ricco di pericoli e misteri. Questo gioco fa immergere i giocatori in modo nuovo, andando a interpretare il proprio personaggio si inizia a sviluppare la parte "ruolo" del gioco di ruolo. Di fatti "ruolare" è il termine usato ancora oggi per intendere la parte in cui i giocatori fanno le scelte nel gioco, interagiscono con il mondo e danno vita ai loro personaggi. Insieme a questo si aggiunge il discorso dei lineamenti, essere buono o cattivo, giusto o immonale divenne un attributo che i giocatori sceglievano durante la creazione dei loro personaggi. È in questi esperimenti che il GdR prende forma: i personaggi evolvono, il mondo reagisce alle loro azioni, e la narrazione diventa dinamica. Gli elementi tecnici (regole, dadi, statistiche) si fondono con quelli teatrali (voce, scelte morali, immedesimazione), dando vita a una nuova forma di gioco. Nel 1972 Dave Arneson si reca così alla Gencon (fiera dedicata ai giochi da tavolo) dove conosce di persona Gary Gygas e mostra loro la sua versione di "Blackmoor". Nel 1973 Arneson aggiunge le regole del supplemento "Outdoor survivor" pubblicato dalla Avalon Hill per sviluppare avventure in ambienti esterni al proprio "Blackmoor", questo va a inserire nel gioco temi come la stanchezza, il viaggiare per spostarsi, i bisogni vitali per i personaggi e molto più importante, la mappa di gioco, mai redatta da nessun gioco da tavolo fino a quel momento. Sempre nel 1973 Gary Gygas fonda la Tactical and Strategic Rules (T.S.R.), dopo aver inutilmente tentato di farsi pubblicare "The Fantasy Game" da un'altro editore

Nel 1974 la T.S.R. cambia il nome a “The fantasy games” e fa uscire la prima edizione di *Dungeons & Dragons*, di Gary Gygax e Dave Arneson. Esso presentava un proprio sistema di ruolamento e consigliava di usare “Chainmail” per i combattimenti. Venne considerato il primo gioco di ruolo fantasy della storia: sulla sua copertina era riportata la seguente dicitura: “Fantasy Medieval Wargame, Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”. Le novità furono il risultato dello sviluppo dei giochi precedenti. Il sistema di combattimento di Chainmail, il ruolamento dei giocatori di Blackmoore, il mondo in evoluzione e il master come dio onnisciente e giudice. In più nacque la meccanica del D20, l'utilizzo di un dado a venti facce indispensabile per compiere azioni con la stessa randomicità della vita. D&D fu un gioco solidissimo che scosse in modo violento tutta l'industria, da lì in poi ogni gioco poteva solamente copiare la complessità di quel manuale di regole.

Prima iconica illustrazione di Larry Elmore del manuale di “Dungeons & Dragons”



La nascita delle edizioni e l' ampliarsi delle tematiche

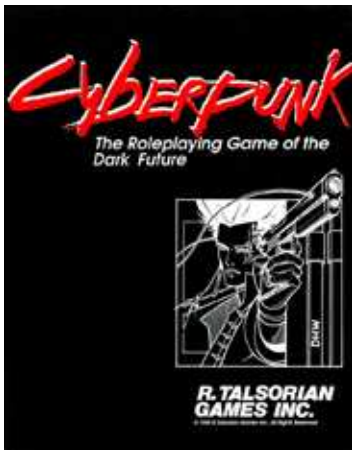


Manuale di "Call of Cthulhu", 1984.

Nel corso degli anni '70 e '80, "Dungeons & Dragons" si moltiplica in vari formati. Nascono "Advanced Dungeons & Dragons", più complesso e strutturato, e numerose ambientazioni iconiche come: "Greyhawk", "Forgotten Realms", "Ravenloft", "Planescape". Parallelamente, altri editori propongono giochi alternativi: "Call of Cthulhu" (1984) e "Cyberpunk 2020" (1985).

Per la prima volta si esce dallo standard di raccontare un mondo medievale, "Call of Cthulhu" tratta i miti dei racconti di Lovecraft tratta di un mondo in cui gli orrori lovecraftiani manipolano le persone nel compiere crimini che i giocatori dovranno risolvere come se fossero una squadra di investigatori. Si abbandonano le corti e si entra nelle città di inizio ventesimo seguito, si lasciano le spade e si favoriscono le pistole, non si combattono più draghi ma umani corrotti dai dei antichi.





Manuale di "Cyberpunk 2020", 1985.

Invece "Cyberpunk 2020" tratta di un futuro distopico, in cui il capitalismo ha portato il mondo a essere una giungla tecnologica. I forti non sono più i Sovrani o gli eserciti, ma le corporazioni che fanno di tutto per tenere le proprie quote in borsa alte. Qui si indosseranno i panni degli ultimi, coloro che non accettano di vivere secondo un modello di business deciso dai potenti, che rifiutano tecnologie frivole e che sono obbligati a seguire la via del crimine per sopravvivere. Questi sono entrambi giochi che segneranno il futuro di alcune menti creative ma che purtroppo non hanno vinto il confronto con il fascino del fantasy Medievale, che rimase il genere favorito della stragrande maggioranza dei giocatori di ruolo. Con l'uscita di ogni nuovo manuale, il sistema amplia le possibilità del gioco di ruolo: ambientazioni diverse, nuove meccaniche, stili narrativi variegati. In questo periodo si consolidano anche le prime comunità di gioco, le convention, le riviste specializzate e i negozi dedicati. Il GdR diventa cultura subalterna, luogo di sperimentazione e creatività.



La traduzione del gioco di ruolo nei primi esperimenti digitali



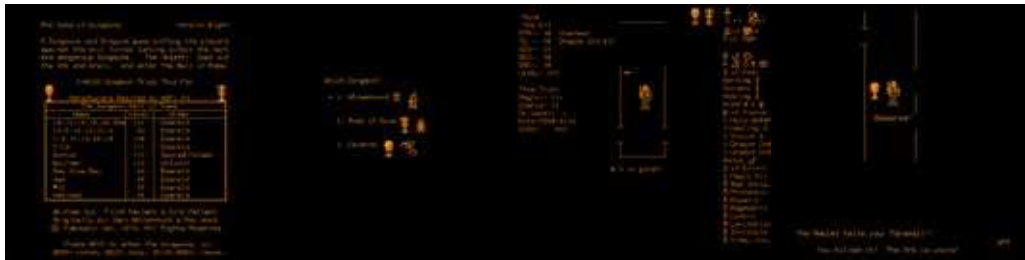
Con l'avvento dei computer negli anni '70, alcuni sviluppatori iniziarono a trasporre le meccaniche di "D&D" in formato digitale. Tra i primi esempi vi sono "DnD" (1975), sviluppato per il sistema PLATO, "Dungeon" (1975), che permettevano ai giocatori di esplorare dungeon e combattere mostri in ambientazioni testuali.



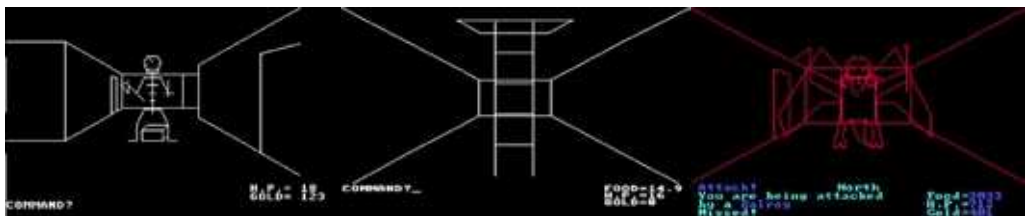
Nel 1980, Richard Garriott creò "Akalabeth: World of Doom", considerato uno dei primi veri GDR per computer. Il gioco introdusse una grafica rudimentale e una struttura di gioco che avrebbe dato origine alla celebre serie "Ultima", iniziata nel 1981. "Ultima" portò innovazioni significative, come mondi aperti e una narrazione più complessa.



Parallelamente, nel 1981, la serie "Wizardry" introdusse la gestione di gruppi di avventurieri e un sistema di combattimento a turni, elementi che sarebbero diventati standard nei GdR successivi. Questi giochi occidentali, con le loro meccaniche complesse e ambientazioni fantasy, stabilirono un modello seguito da molti sviluppatori.



"DUNGEON", 1975



"Akabeth: World of Doom", 1980



"Ultima", 1981



"Wizardry", 1981



L' arrivo di Dragon quest

*Illustrazione sulla copretina del primo "Dragon Quest"
disegnata da Akira Toriyama*



Yuji Horii, Designer Videoludico

Nel 1983, durante una visita all'AppleFest negli Stati Uniti, lo sviluppatore giapponese Yuji Horii scoprì i giochi "Wizardry" e "Ultima". Ispirato da questi titoli, Horii decise di creare un GdR accessibile al pubblico giapponese, combinando elementi occidentali con una narrazione semplice e coinvolgente. Ed è nel 1986 che Yuji Horii, insieme allo studio Chunsoft e con il contributo artistico del celebre Akira Toriyama, pubblica "Dragon Quest" (conosciuto in Occidente inizialmente come "Dragon Warrior"). Questo titolo non rappresenta solo un successo commerciale nel mercato videoludico giapponese, ma si impone come il primo vero esempio di trasposizione coerente, accessibile e profonda delle meccaniche e delle tematiche tipiche dei giochi di ruolo da tavolo all'interno di un videogioco. L'operazione è particolarmente significativa perché prende in prestito concetti fondamentali del GdR cartaceo occidentale, ispirati a "Dungeons & Dragons", come la progressione del personaggio attraverso punti esperienza, il combattimento a turni, le statistiche, l'esplorazione di dungeon e l'interazione con NPC (personaggi non giocanti), per poi declinarli

in una forma compatibile con il mercato console dell'epoca. "Dragon Quest" distilla l'essenza della struttura narrativa modulare del GdR, costruendo un'esperienza lineare ma preguata di elementi simbolici e mitopoietici. Inoltre, codifica un immaginario fantasy dal taglio fiabesco e universale, accessibile anche a un pubblico più giovane o meno esperto. La rilevanza storica del titolo risiede nel suo successo immediato e dirompente: "Dragon Quest" inaugura un intero genere, il JRPG (Japanese Role-Playing Game), differenziandolo in modo marcato dall'approccio occidentale, più sandbox e simulativo. Il successo della saga porterà alla nascita di colossi come "Final Fantasy", ma soprattutto alla normalizzazione del GdR come forma d'intrattenimento videoludica di massa.

Gameplay di "Dragon Quest I"



World of Warcraft, il campo da gioco è il mondo



Copertine di Warcraft I, Warcraft II e Warcraft III.

Con l'avanzare dei giochi in uscita e dispositivi più potenti il mercato dei videogiochi a tema GdR spopolava e altri giochi, come "The Legend of Zelda" e "Final Fantasy", scrivevano pagine del genere senza però aggiungere qualcosa nell'effettivo. Questa stasi fu rotta da "World of Warcraft" che ebbe un nuovo gigantesco impatto sul genere introducendo la componente "Multiplayer". L'affermazione di "World of Warcraft" (WoW) come uno dei più influenti GdR che divenne uno tra i primi MMO GdR (Massively Multiplayer Online Giochi di Ruolo) nella storia dei videogiochi è il risultato di un lungo percorso di sviluppo che ha preso avvio ben prima del lancio ufficiale del gioco, nel novembre 2004. Per comprendere l'impatto culturale, tecnico e narrativo di WoW, è necessario ripercorrere le origini del suo universo e le trasformazioni che hanno accompagnato l'evoluzione dei videogiochi di ruolo online tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila. Le radici di "World of Warcraft" affondano nella serie "Warcraft", una saga di giochi strategici in tempo reale lanciata da Blizzard Entertainment nel 1994 con "Warcraft: Orcs & Humans" (riprendendo i "law" e i "chaos" di "Chainmail"). Ambientato nel mondo fantasy di Azeroth, questo primo titolo poneva le basi per una complessa mitologia incentrata sul conflitto tra razze (umani, orchi, elfi, non morti) e sull'intreccio tra magia, guerra e religione.



Le successive iterazioni della serie, “Warcraft II: Tides of Darkness” (1995) e soprattutto “Warcraft III: Reign of Chaos” (2002), arricchirono ulteriormente la lore, introducendo personaggi iconici come “Thrall”, “Arthas” e “Illidan”, e consolidando una narrativa epica, in grado di sostenere una futura espansione in chiave multiplayer online. Parallelamente al consolidarsi dell’universo narrativo di “Warcraft”, Blizzard osservava con attenzione l’evoluzione del mercato dei MMORPG, dominato all’epoca da titoli come “Ultima Online” (1997). Questi giochi avevano dimostrato il potenziale commerciale e sociale dei mondi virtuali persistenti, ma erano spesso caratterizzati da meccaniche complesse e poco accessibili al grande pubblico. L’intento di Blizzard, dichiarato già in fase di sviluppo, era quello di creare un MMORPG capace di abbattere le barriere d’ingresso, con un’interfaccia user-friendly, missioni guidate, e un’esperienza di gioco strutturata, senza rinunciare però alla profondità dell’interazione sociale e alla libertà esplorativa.

Evoluzione del gioco tra Warcraft I e Warcraft III

Il “Lich King”, personaggio più iconico della serie “Warcraft”, ispirato da “Sauron”, antagonista principale de “Il Signore degli Anelli”





Banner lancio di “WoW” in cui si ripercorre la storia di “Warcraft”

“World of Warcraft” venne ufficialmente rilasciato nel novembre 2004. Il gioco si presentava come un’evoluzione naturale dell’universo narrativo di “Warcraft III”, ma con una nuova prospettiva: il giocatore non era più un comandante onnisciente che gestiva eserciti, bensì un singolo eroe immerso in un mondo vivo, dinamico e condiviso con milioni di altri utenti. La struttura ludica si basava su un sistema di obiettivi, una chiara progressione di livelli, e l’esplorazione di vaste aree tematicamente e geograficamente differenziate. Uno degli elementi più innovativi di WoW fu la capacità di fondere la narrazione lineare con un mondo persistente, dove ogni personaggio, pur seguendo missioni simili, costruiva un proprio percorso unico. Le missioni non erano semplici compiti da completare, ma strumenti di immersione narrativa, spesso accompagnate da dialoghi, cinematografici, e riferimenti alla storia del mondo di Azeroth. Inoltre, la possibilità di formare gilde, partecipare a raid e interagire economicamente con altri giocatori tramite un’economia interna regolata da un’asta virtuale, contribuiva a rafforzare il senso di appartenenza a una comunità. Uno degli aspetti più rivoluzionari e duraturi è senza dubbio il suo ruolo come piattaforma di interazione sociale. Lunghi dall’essere soltanto un gioco di ruolo, “WoW” si è presto trasformato in un vero e proprio ecosistema virtuale dove milioni di individui hanno avuto la possibilità di incontrarsi, collaborare, stringere amicizie e persino formare relazioni sentimentali durature. In un’epoca in cui internet cominciava a diffondersi su larga scala, “WoW” ha saputo cogliere il bisogno di connessione umana attraverso mezzi digitali.



Una lobby del gioco con quattro giocatori che ruolano i loro personaggi

La struttura del gioco, che incentivava la cooperazione tramite dungeon, raid e attività, rendeva quasi inevitabile l'ingresso in una comunità. Le gilde costituivano veri e propri microcosmi sociali con gerarchie, ruoli, dinamiche relazionali e consuetudini proprie. Questa dimensione sociale fu ulteriormente potenziata dalla presenza di canali di comunicazione integrati, che facilitavano l'organizzazione di attività complesse e rafforzavano il senso di appartenenza. giocare richiedeva pianificazione, fiducia reciproca e disciplina, instaurando dinamiche di gruppo che rispecchiavano quelle del mondo reale, come il lavoro di squadra e la gestione dei conflitti. In questo senso, World of Warcraft può essere letto anche come uno spazio di formazione informale alle relazioni sociali.

Una lobby per organizzare un raid in quaranta giocatori



L'ultimo anello dell'evoluzione del GdR moderno: "Dark Souls"



Copertina di "Demon's Souls", 2009

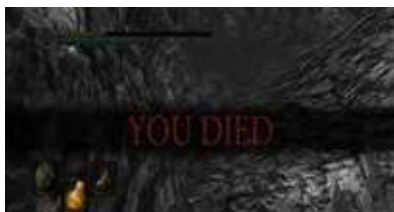
*Hidetaka Miyazaki,
creatore della saga dei "souls"*



Nel panorama dei videogiochi negli anni a seguire, pochi titoli sono riusciti a ridefinire il gioco di ruolo, della narrativa implicita e del rapporto tra giocatore e difficoltà come "Dark Souls". Pubblicato nel 2011 da FromSoftware e diretto da Hidetaka Miyazaki, "Dark Souls" rappresenta non solo l'erede spirituale di "Demon's Souls" (2009), ma anche la codifica di un linguaggio ludico nuovo, che avrebbe influenzato un'intera generazione di giocatori. La sua nascita è frutto di una combinazione particolare: da un lato la cultura videoludica giapponese, da sempre attenta al gameplay profondo e alla sperimentazione strutturale; dall'altro, un preciso intento autoriale, quasi filosofico, nel ripensare cosa significhi "giocare" in un mondo ostile, enigmatico e per certi versi indifferente alla presenza del giocatore. Le radici di "Dark Souls" affondano nella crisi creativa e commerciale che FromSoftware stava attraversando verso la fine degli anni 2000. Fu in questo contesto che Hidetaka Miyazaki si propose di occuparsi di un progetto minore e considerato destinato al fallimento commerciale: "Demon's Souls". Praticamente senza vincoli da parte dei produttori, Miyazaki modellò un gioco radicale, volutamente criptico, spietato e minimalista, che faceva della morte e della reiterazione il cuore dell'esperienza ludica. Il successo di culto del titolo, pur senza grande impatto iniziale in Giappone, fu sorprendente in Occidente, dove la stampa e la comunità dei giocatori lo accolsero come una proposta alternativa ai blockbuster narrativi dominanti. Alla scia di questa accoglienza inattesa, "Dark Souls" venne concepito come un progetto più ambizioso ma fedele alla filosofia di base del predecessore. Le linee guida erano chiare: il mondo di gioco doveva essere interconnesso, il giocatore lasciato libero di esplorare senza direzione esplicita, la narrazione affidata all'ambiente, agli oggetti, ai dialoghi frammentari, mai a cinematiche o spiegazioni dirette.



Il “prescelto non-morto”, il protagonista utilizzato dal giocatore



Gameplay del gioco

L'universo di Dark Souls è volutamente decadente e permeato da una mitologia che si lascia intuire. Si tratta di una forma di narrazione che richiede partecipazione attiva, deduzione e un senso di curiosità quasi archeologico. Ogni rovina, ogni descrizione di oggetto, ogni incontro con un NPC allude a un passato maestoso ormai corrotto, dove la verità non è mai assoluta ma soggettiva, parziale, a volte contraddittoria. Ma la vera rottura rispetto alla tradizione videoludica dei primi anni 2000, dominata da interfacce ricche, tutorial guidati, salvataggi frequenti e difficoltà adattiva, sta nell'assenza di compromessi: il gioco è difficile, punisce l'errore, costringe il giocatore a imparare, adattarsi e riprovare. Tuttavia, non si tratta di una difficoltà gratuita o sadica: Dark Souls costruisce un'etica della perseveranza. La morte, centrale e inevitabile, è un momento di apprendimento. In questo senso, Dark Souls offre un'esperienza quasi esistenziale, in cui il fallimento diventa condizione imprescindibile per la crescita. La frustrazione iniziale si trasforma in gratificazione profonda, e ogni piccolo successo acquisisce un valore emotivo amplificato proprio dalla sua rarità e dal prezzo pagato per raggiungerlo.



Copertina di "Dark Souls", 2011

Oltre alla sua struttura ludica, all' ambientazione da fantasy medievale e alla sua filosofia implicita, "Dark Souls" ha avuto un impatto sociale e culturale rilevante. La necessità di interpretare elementi nascosti, la difficoltà elevata e l'assenza di spiegazioni esplicite hanno portato alla nascita di vere e proprie comunità online collaborative, dove forum, wiki e video di approfondimento hanno svolto un ruolo fondamentale nella decodifica collettiva dell'universo di gioco. Questo approccio ha invertito l'asse della fruizione videoludica: "Dark Souls" non è un gioco che "si consuma", ma uno che si vive e si esplora nel tempo, anche attraverso la voce di altri. In un'epoca in cui l'informazione è istantanea e la gratificazione immediata, Miyazaki ha proposto un modello controcorrente: pazienza, lentezza, immersione, silenzio. È un gioco che non insegna a vincere, ma a perdere; che non racconta, ma allude; che non guida, ma invita a perdersi. In un mondo videoludico spesso orientato al piacere immediato e alla spettacolarità, "Dark Souls" ha offerto un'esperienza densa, stratificata, e soprattutto umana: fragile, difficile, ma irripetibile.



Il web divenne pieno di guide per seguire la storia del gioco

sabaku del deserto



I giocatori potevano aiutare altri giocatori lasciando dei suggerimenti.



Ornnstein e Smaug, i boss più difficili del gioco hanno una difficoltà talmente elevata da rendere la sfida ardua anche per i più navigati.



"Anor Londo", fortemente ispirata al Duomo di Milano, è un' esempio della bellezza visiva del gioco

Il Fascino Oscuro del Medioevo



*"The Crusader Bible", sei artisti ignoti, 1240
Rappresenta una delle tantissime crociate
fatte in nome della religione.*

Il Medioevo è un periodo storico ampio e complesso, tradizionalmente collocato tra la caduta dell'Impero Romano d'Occidente nel 476 d.C. e la scoperta dell'America nel 1492. Questa lunga durata, oltre un millennio, rende la definizione di "Medioevo" tutt'altro che univoca, e anzi ne rivela i molteplici volti.

Geograficamente, le sue manifestazioni più paradigmatiche si collocano nell'Europa occidentale e centrale, in particolare nell'area franco-germanica, anglosassone e italiana, sebbene anche l'Europa orientale e il mondo islamico medievale abbiano offerto contributi fondamentali al panorama culturale, artistico e scientifico del tempo. Il Medioevo è un'epoca intrinsecamente contraddittoria: alla sua fama di "età oscura", diffusa soprattutto dall'Umanesimo e dall'Illuminismo, si contrappone oggi una visione più articolata, che ne riconosce i fermenti culturali, le innovazioni tecniche e la ricchezza simbolica. È un tempo di guerre, carestie e rigidità sociali, ma anche di fioritura spirituale, architetture imponenti, letteratura epica e nascita delle università.

L'immaginario medievale, nutrito da miti, allegorie e valori cavallereschi, ha lasciato un'eredità profonda che continua a influenzare la cultura contemporanea, rendendo il Medioevo un bacino inesauribile di ispirazione narrativa e simbolica.





"The Arthurian Round Table and the fable of the Siege Perilous", Edwin Austin, 1893. Rappresenta la "tavola rotonda" del ciclo Breton che viene omaggiata della presenza di un' angelo come simbolo a dimostrazione di essere "favoriti da Dio".

In particolare, l'immaginario medievale ha avuto un ruolo fondamentale nella costruzione del genere fantasy moderno. Le leggende arturiane, la mitologia norrena, la figura del cavaliere errante, l'idea di un mondo diviso tra il sacro e il profano, tra luce e oscurità, sono elementi topici sia della letteratura dei testi medievali come "Il Ciclo Breton" che "La Chanson de Roland" sia nella letteratura moderna.

Infatti il Medioevo letterario e simbolico è diventato un archetipo narrativo e visivo potentissimo, che continua a ispirare romanzi, film, videogiochi e giochi da tavolo attraverso un processo di rielaborazione che non è mai stato neutro: il fantasy ha filtrato il Medioevo attraverso un'estetica selettiva, esaltandone il lato epico, mistico o oscuro a seconda delle esigenze narrative, ma anche quello politico, ponendo al centro le rigide strutture di potere e gli intrighi politici del tempo.

Nel progettare un gioco da tavolo ispirato a questo universo, ho attinto a quell'immaginario stratificato e ricco, cercando di restituire non una ricostruzione storica, ma un'esperienza evocativa.

Il mio lavoro si inserisce così in una lunga tradizione di reinvenzione creativa del Medioevo, che continua a essere una delle fonti più fertili per l'invenzione di mondi alternativi.

Gerarchie e Ruoli nel Medioevo



"Martyre de saint Pancrace, Jacques de Voragine, 1228.

Rappresenta la condanna a morte del martire Pancrazio per mano di Dioniso.

Dall'impero carolingio del IX secolo in poi si diffusero sempre di più i rapporti vassallatico-beneficiari: ossia il sovrano concedeva al vassallo l'amministrazione di una porzione del proprio territorio e in cambio quest'ultimo giurava fedeltà al re.

Attorno all'anno Mille si arrivò al culmine della frammentazione del potere pubblico su scala locale con l'affermazione della «signoria di banno», conosciuta anche come sistema feudale.

Moltiplicandosi i centri di potere locale, il fenomeno dell'incastellamento si fece sempre più strada in Europa: i grandi proprietari terrieri iniziarono ad allestire fortificazioni attorno ai propri centri di insediamento sia per difendersi dagli attacchi esterni, sia per consolidare il proprio potere politico sugli abitanti del territorio la cui vita orbitava intorno al castello ed il proprio centro abitato da cui raramente uscivano.

Secondo l'idea medievale, l'ordine sociale era stato stabilito da Dio: si nasceva e si doveva rimanere nel proprio ceto di appartenenza e tutti i ceti dovevano agire con un unico scopo: diffondere la cristianità. Vigeva infatti una rigida organizzazione sociale basata su 3 ordini: gli oratores, coloro che pregano, i bellatores, coloro che combattono e i laboratores, coloro che lavorano.

Altre figure che ricoprono ruoli importanti nella società sono quelli del Re, del Boia e della Donna



"I Tre Stati", autore sconosciuto, 1200 circa. Rappresenta i tre gruppi sociali intorno la figura del sovrano: i religiosi, i guerrieri e i contadini.

GLI ORATORES

Il clero era il primo ordine della società medioevale, coloro che vi appartenevano avevano il compito fondamentale di intercedere presso Dio per la salvezza della comunità, cosa indispensabile per l'equilibrio spirituale e sociale del mondo cristiano. In cambio, ricevevano rispetto, privilegi e spesso ricchezze, grazie a donazioni, decime e vasti possedimenti fondiari.

Dal X secolo in poi il clero consolidò sempre di più il proprio potere politico sui centri abitati, tanto che pure la nobiltà cercò di inserire i propri discendenti tra le fila clericali.

L'importanza del clero si rispecchiava nella teoria del Sole e della Luna, che vedeva il potere temporale come subalterno a quello ecclesiastico.

I BELLATORES

L'appartenenza all'aristocrazia dipendeva dal titolo e dalla ricchezza, basata soprattutto sul possesso della terra (feudo) da cui traevano rendita e che ereditavano da padre in figlio. La nobiltà godeva di molti privilegi, come l'esenzione dalle tasse e da pene capitali in caso di reato, non ultimo tra questi quello di portare le armi; infatti, le guerre erano all'ordine del giorno sia per difesa dalle invasioni straniere sia per scontri con altre signorie. e solo i nobili avevano abbastanza risorse per procurarsi gli armamenti e permettersi l'addestramento. Si diffuse così il mito del cavaliere come bell'uomo forte e coraggioso, difensore delle donne, dei fanciulli, dei poveri e dei deboli.

I LABORATOIRES

Il terzo ordine era composto da tutta la popolazione laica non nobile, era la categoria più numerosa che lavorava per produrre il sostentamento materiale per tutti gli ordini e che sosteneva interamente l'obbligo delle tasse. Vi appartenevano quelli dell'alta borghesia, quali i ricchi banchieri ed mercanti e le persone della media borghesia, ossia i professionisti come gli avvocati, i giudici, i medici, gli ingegneri e i mercanti locali; infine, quelli del ceto operaio-contadino, per esempio gli artigiani, i fabbri, i falegnami, i contadini liberi i quali avevano piccoli appezzamenti il cui frutto devolvevano al signore locale ed i "servi della gleba" legati ereditariamente alla proprietà terriera del nobile.

IL SOVRANO

Nel Medioevo, la figura del re non era semplicemente quella di un sovrano laico, ma incarnava un potere di natura semi-sacra.

Si riteneva che il suo potere fosse concesso da Dio (rex dei gratia, “re per grazia di Dio”), e per questo la sua persona era circondata da riti simbolici e cerimonie che lo distinguevano dai nobili ordinari.

Il re aveva il compito di garantire la giustizia, difendere il regno e proteggere la fede cristiana, spesso in alleanza (o in tensione) con la Chiesa.

Tuttavia, il suo potere effettivo variava molto a seconda dell'epoca e della regione: alcuni re medievali erano poco più che primi tra pari in un'aristocrazia potente (come nel regno franco o nell'Inghilterra feudale), mentre altri riuscirono a centralizzare il potere, come i monarchi capetingi in Francia o gli imperatori del Sacro Romano Impero.

La loro autorità era spesso rafforzata da simboli materiali (corone, spade, sigilli) e dalla promozione di genealogie mitiche, che li legavano a eroi del passato o a santi.



IL BOIA

Figura inquietante e ambivalente, occupava un ruolo essenziale ma profondamente stigmatizzato nella società. Era incaricato di eseguire le pene corporali e capitali ordinate dai tribunali: impiccagioni, decapitazioni, torture, marchiature a fuoco.

Nonostante fosse un pubblico ufficiale con privilegi economici e spesso stipendiato dal comune o dal signore con laute somme, il boia viveva ai margini della comunità.

La sua attività, pur legittimata dalla legge, lo rendeva socialmente impuro, tanto che spesso gli veniva vietato di abitare dentro le mura cittadine o di partecipare alla vita religiosa.

I contatti con il boia erano evitati e trasmettevano una sorta di “contaminazione morale”; perfino i suoi figli trovavano difficoltà a sposarsi. Paradossalmente, però, molti boia svilupparono una conoscenza avanzata dell'anatomia e delle erbe medicinali, diventando di fatto medici, che venivano consultati per curare, dando vita a una figura doppiamente ambigua: esecutore della morte e, talvolta, strumento di guarigione.



LE DONNE

La condizione delle donne nel Medioevo fu profondamente eterogenea, influenzata dal ceto sociale, dal contesto geografico e dal periodo specifico.

In generale, la società medievale era fortemente patriarcale: la donna era spesso sottomessa all'autorità del padre o del marito, e il suo ruolo principale era quello di moglie, madre e custode della casa, spesso vittima di matrimoni combinati in cui portava la dote oltre che la sua persona come merce di scambio.

Tuttavia, le donne non erano figure passive.

Le nobili potevano amministrare feudi, tessere alleanze dinastiche e, in alcuni casi, governare (come Eleonora d'Aquitania).

Le religiose avevano accesso allo studio e alla scrittura nei conventi, e alcune, come Ildegarda di Bingen o Caterina da Siena, ebbero una grande influenza spirituale e intellettuale.

Le contadine erano parte attiva della vita economica, spesso lavorando nei campi, nei mercati o nelle botteghe familiari.

Accanto a questi ruoli sociali concreti, si sviluppò un'immaginario simbolico fortemente ambivalente: la donna poteva essere idealizzata come dama cortese, Vergine Maria o madre cristiana, ma anche demonizzata come fonte di peccato, strega o seduttrice pericolosa. Questa visione trovava radici nella teologia cristiana e nei testi patristici, dove Eva era vista come responsabile della caduta dell'uomo.

A partire dal XIII secolo, e ancor più nel tardo Medioevo, la figura della strega iniziò a prendere forma come tramite del demonio, accusata di pratiche eretiche, di rapporti carnali con il diavolo e di poteri occulti volti a nuocere alla comunità.

Le donne, ritenute più inclini alla debolezza della carne e alla suggestione spirituale, divennero bersaglio privilegiato dell'inizio della caccia alle streghe, che avrebbe raggiunto l'apice tra la fine del Medioevo e l'età moderna.

Così, la donna medievale fu spesso intrappolata tra opposti simbolici: angelo o strega, santa o peccatrice, figura centrale ma sempre da controllare, temere o redimere.

Arte e potere nel Medioevo: suggerimenti visivi per mondi fantastici



*“Croce di Muiredach”, monaco Muiredach,
X secolo circa, Irlanda.*

*Le croci raffigurano la caduta di Adamo ed
Eva, l'omicidio di Abele, Mosè portando
acqua agli israeliti e l'ultimo giudizio.*

LA FORZA SILENZIOSA DELLA PIETRA

Nel Medioevo, la scultura era concepita come medium teologico e strumento di trasmissione visiva del sapere sacro. In un contesto sociale dominato dall'analfabetismo, la scultura, in particolare quella monumentale, assolveva a una funzione didattica e profetica, veicolava concetti teologici complessi attraverso un linguaggio figurativo codificato e facilmente interpretabile.

Si trattava di un'arte narrativa, che raccontava la Bibbia attraverso forme sintetiche e iconografie con figure come il Cristo Pantocratore, la Vergine in trono, i santi e i martiri protagonisti indiscussi.

Non mancavano tuttavia, figure mostruose o grottesche, draghi, demoni, chimere, bestiari fantastici, che avevano una funzione apotropaica e allegorica, come incarnazione del peccato o della tentazione.

Dal romanico al gotico si assiste a un'evoluzione stilistica: dalla rigidità simbolica alla maggiore espressività formale, dalla frontalità statica a una rappresentazione più dinamica e naturalistica, pur mantenendo sempre una finalità spirituale.

In questo contesto, la pietra scolpita non era mera decorazione, ma parte viva dello spazio liturgico e narrativo, strutturata per guidare lo sguardo e l'anima.



*"Castel dell'Ovo", vari autori sconosciuti,
1140 circa, Napoli
Nel corso dei secoli, fu trasformata in
castello e fortificata, successivamente è stata
convertita in una residenza reale.*

ARCHITETTURA SIMBOLO DEL POTERE

I castelli medievali erano molto più che fortezze: erano il cuore del potere feudale, visivamente e strategicamente dominanti sul territorio.

Costruiti in pietra massiccia, spesso su alture o colline, erano progettati per resistere ad assedi e attacchi, con mura spesse, torri di guardia, merli, ponti levatoi e fossati.

All'interno, il cortile ospitava magazzini, stalle, una cappella, e naturalmente il mastio, il cuore difensivo e residenziale della struttura.

Morbidamente affascinanti ai nostri occhi sono le prigioni medievali, non era intese come pena in sé, bensì come luogo di custodia temporanea, in attesa di un processo, di una condanna (spesso esemplare e corporale), o del pagamento di una multa.

Venivano ricavate nei sotterranei dei castelli o in torri isolate, buie e umide, più simili a luoghi di abbandono che a carceri moderne.

L'ICONOGRAFIA SACRA

L'arte iconografica medievale raffigurava soggetti religiosi codificati: Cristo, la Vergine, santi, angeli e scene bibliche, spesso inseriti in cicli narrativi.

Ogni dettaglio, colori, gesti, posture, era carico di simboli teologici destinati a veicolare verità spirituali in forma visiva.

Non si trattava di semplice decorazione, ma di un linguaggio sacro, accessibile anche agli analfabeti, che guidava la comprensione della dottrina e consolidava l'autorità ecclesiastica.

La sua funzione era pedagogica, liturgica e politica.

Il Progetto: Exsecratio

La scelta di sviluppare un gioco di ruolo da tavolo come oggetto della mia tesi nasce da una passione personale che, con il tempo, si è trasformata in un vero e proprio interesse critico e progettuale.

Da anni mi dedico al gioco di ruolo, in particolare a Dungeons & Dragons, che mi ha introdotto a un modo di raccontare storie collettive in cui regole, immaginazione e interpretazione si intrecciano in modo unico.

Parallelamente, la saga videoludica di Dark Souls ha avuto un forte impatto sulla mia sensibilità estetica e narrativa: il suo approccio frammentario al racconto, il simbolismo visivo e la costruzione di mondi oscuri e stratificati mi hanno spinto a riflettere su come l'ambientazione stessa possa diventare veicolo di significato.

A questi due pilastri della mia esperienza ludica si aggiunge anche l'influenza profonda dell'opera di J.R.R. Tolkien, la cui capacità di creare interi mondi coerenti, completi di mitologie, lingue, mappe e sistemi morali, ha contribuito a formare il mio modo di concepire la narrazione fantastica.

Queste tre fonti, seppur diverse tra loro, condividono una visione del fantasy come spazio di esplorazione simbolica e di costruzione dell'immaginario.

La mia tesi nasce quindi con l'intento di fondere questi riferimenti in un progetto originale, in cui teoria e pratica si incontrano: un gioco da tavolo che, attraverso meccaniche ispirate ai grandi classici del genere e un'ambientazione radicata nell'iconografia medievale, possa offrire un'esperienza narrativa densa, evocativa e aperta all'interpretazione del giocatore.

A questo scopo, la tesi si propone di integrare l'analisi teorica di fonti culturali e visive con un percorso di sviluppo pratico e creativo, in cui l'elaborazione di regole, ambientazione e meccaniche ludiche si fonda su riferimenti consolidati e su una riflessione personale. La metodologia adottata segue un'impostazione interdisciplinare: accanto alla ricerca storica e iconografica utile alla costruzione del mondo di gioco, verrà condotta un'analisi comparativa dei principali giochi che hanno influenzato il progetto, e si sperimenteranno soluzioni narrative e ludiche attraverso fasi interattive di progettazione, scrittura e, ove possibile, test del materiale prodotto.

L'intento è quello di indagare non solo le dinamiche strutturali del gioco, ma anche il modo in cui l'interazione tra simboli, regole e narrazione possa generare significato e coinvolgimento, offrendo un'esperienza che sia al tempo stesso ludica e culturalmente densa.

Alla radice del gioco: l'emozione come punto di partenza

Per arrivare al risultato già precedentemente illustrato nell'incipit della tesi, ho seguito un percorso piuttosto lineare, facendomi ispirare, come detto, dalle mie esperienze pregresse sul campo e dalla volontà di raggiungere un obiettivo personale: smuovere qualcosa nell'intimo del giocatore.

Infatti, il valore comunicativo del gioco, volto a spaventare, sconvolgere, turbare e ammonire, è parte integrante del suo scopo, ossia provocare una reazione mirata nel giocatore.

ANSIA

Ogni combattimento potrebbe essere l'ultimo, tenendo sempre alta la tensione grazie a nemici imprevedibili, di cui non si conosce l'effettiva pericolosità. Il sistema di gestione delle risorse costringe a fare scelte difficili inoltre la paura del divino e la corruzione permeano il gioco, creando un'atmosfera opprimente.

ADRENALINA

Il giocatore deve scegliere attentamente equipaggiamenti ed abilità poichè il gioco si basa sulla sorte, su lancio di dadi e statistiche in evoluzione e poichè ogni attacco ha conseguenze, il risultato può essere fatale. L'incertezza e la dinamicità rendono i combattimenti intensi e coinvolgenti.

SODDISFAZIONE

Il gioco è impegnativo ma non frustrante in quanto il sistema di progressione premia l'apprendimento. e le meccaniche di miglioramento permettono di affrontare le sfide con nuove strategie. Infatti, la difficoltà è bilanciata per rendere ogni ostacolo un'esperienza superabile così che il giocatore sia incentivato a sperimentare, adattarsi e trovare soluzioni creative.

IGNORARE DETTAGLI O SOTTOVALUTARE MINACCE

Sono dei comportamenti che il giocatore può adottare durante il gioco, portandolo inconcapevolmente alla morte. Ogni dettaglio può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta, in questo modo scelte strategiche influenzano il destino del personaggio.

RAFFORZARE LA VOLONTA' DI VINCERE

Ogni sconfitta è un'occasione per apprendere e riprovare con èiù consapevolezza ed il senso di progresso e miglioramento mantiene alta la motivazione, così come la difficoltà crescente che mette alla prova neofili ed esperti.

FARE GIOCO DI SQUADRA

Dato che ogni giocatore ha abilità uniche combinare le forze è fondamentale per sopravvivere e superare i pericoli del mondo corrotto che non possono essere affrontati da soli. Il gioco è infatti cooperativo e si basa interamente sulla collaborazione e scelte prese in gruppo che possono determinare salvezza o sconfitta.

Casi studio

Per dare forma concreta all'idea di un gioco che colpisca il giocatore sul piano emotivo, ho scelto di esaminare alcune opere che, in modi diversi, riescono a lasciare un impatto profondo.

Le presenterò di seguito.

Zombicide



*Scatola da gioco della seconda edizione di
"Zombicide"*

Zombicide (2012) è un gioco da tavolo cooperativo ideato da Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult, pubblicato inizialmente da Guillotine Games e CMON.

Ambientato in un mondo apocalittico infestato da zombie, il gioco immerge i giocatori in missioni in cui devono sopravvivere, combattere orde di non-morti e portare a termine missioni per salvare l'umanità dall'epidemia che sembra non terminare mai.



il regolamento di 41 pagine che oltre a comprendere le regole base contiene anche tutte le missioni da svolgere.

Lo scopo del gioco è scegliere una missione e completarla. Gli zombi sono controllati dal gioco stesso, usando alcune semplici regole e un mazzo di carte.

Questi mostri arriveranno in numeri sempre maggiori man mano che l'esperienza salirà, minacciando di sopraffare i sopravvissuti che dovranno usare tutte le armi che riescono a trovare per uccidere gli zombi e rallentare l'invasione.

Migliore è l'arma, più alto è il computo delle vittime, più zombi compariranno, attirati dal massacro. Zombicide si svolge in una serie di Round che vedranno alternarsi due fasi:

La fase giocatore in cui i sopravvissuti si attivano 1 alla volta con 3 Azioni per Turno, come muoversi, attaccare, cercare oggetti etc.

La fase degli zombi dove tutti gli zombie sul tabellone si attivano e attaccano, se possibile, un sopravvissuto che si trova nella loro stessa Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, si muovono verso i sopravvissuti.

La partita è vinta quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati ma se anche solo uno dei giocatori muore, tutti perdono.





Miniature di Sopravvisuti e Zombi

Le miniature sono fatte in pvc, le dimensioni variano da miniature con base 25mm e miniature da 32mm, sono 88 tra sopravvisuti e zombi e non sono dipinte. Non hanno un elevato livello di dettagli e sono anche abbastanza fragili, molto spesso alcune miniature escono rotte dalla confezione.



Scheda Sopravvisuti

Progettata con l' artwork del personaggio che occupa buono spazio in primo della carta con dietro raffigurati gli zombi che si andranno ad affrontare durante il gioco. Sul lato sinistro vengono descritte le abilità specifiche di ogni giocatore, che si ottengono avanzando di livello man mano che si va avanti nella partita, con avanti il nome dell' abilità e sul retro la descrizione di essa. Mentre sul lato destra ci sono i punti vita. Dimensioni 88 x 121mm, cartoncino stampato.



Carta Equipaggiamento

Dimensioni piccole (41x63 mm) di tre tipi: munizioni, armi e oggetti utili, molto spazio è dedicato all' artwork, con sopra il nome e sotto come si utilizzano e i loro effetti. Anche qui vengono rappresentati gli zombi nello sfondo. La carta è fatta di cartoncino stampato.



Carta Gnerazione Zombi

Dimensioni piccole (41x63 mm) con solo il tipo di zombi che si va a generare in base al livello dei giocatori, poi per sapere cosa fanno i singoli zombi è necessario consultare di volta in volta il manuale, è necessario giocare diverse partite per conoscere tutte le azioni dei vari zombi. Nessun spazio dedicato ai disegni degli zombi. La carta è fatta di cartoncino stampato.



Token

Il set di token è fatto in cartone stampato, è abbastanza spesso in quanto una volta utilizzati si possono rimettere nel blister di cartone per poterli conservare meglio.



Sei dadi a sei facce

Sei dadi fatti di 16mm in resina termoidurente, servono per ottenere i risultati degli attacchi dei sopravvissuti.

Questi sei dadi bastano per un gruppo anche grande di giocatori.



Plance

La plancia di Zombicide è modulare e sono 9 caselle da 82mm di lato per quadrato, stampate su entrambe le facce, cartone rigido. Le plance vanno a comporre un ambiente urbano, spesso rappresentano l'interno di un edificio e l'esterno prossimo che quasi sempre è un pezzo di strada.

Il buio all'interno degli edifici va a dare quell'atmosfera di mistero misto a orrore che però vanno a perdersi una volta entrati dentro.

Non mancano sangue e interni distrutti dalle orde di zombie che infestano la città.

Gli spazi aperti sono molto ariosi e tanto luminosi e fanno perdere quell'atmosfera di terrore che nelle fasi finali del gioco, con i giocatori di alto livello ben attrezzati, fanno sembrare tutto molto poco serio.

Punti chiave:**Cooperazione e strategia:**

I giocatori controllano sopravvissuti con abilità uniche, costretti a collaborare per affrontare minacce crescenti. La comunicazione e la pianificazione condivisa sono essenziali per la vittoria.

Meccaniche di crescita e progressione:

Ogni personaggio guadagna esperienza eliminando zombie o completando obiettivi, sbloccando nuove abilità. Tuttavia, l'aumento del livello di un personaggio incrementa anche la difficoltà generale, rendendo le orde più numerose e pericolose.

Modularità e rigiocabilità:

Il tabellone modulare, combinabile in molteplici configurazioni, assieme a un sistema di missioni variabile, garantisce elevata rigiocabilità. Espansioni e versioni tematiche (es. fantasy, fantascienza, western) ampliano ulteriormente l'universo di gioco.

Gestione del caos e rischio:

La presenza di un'intelligenza artificiale "semplice ma efficace" per gli zombie, la casualità dei ritrovamenti e la crescente pressione rendono il gioco un'esperienza dinamica e adrenalinica. Le decisioni sono spesso dettate da un equilibrio tra rischio calcolato e necessità tattiche.

Aspetti tematici e immersività:

L'estetica, le miniature dettagliate e le meccaniche coerenti con il tema survival horror contribuiscono all'immersività. Il gioco è anche un esempio significativo di come la narrazione emergente possa essere generata da sistemi ludici.

Contro:**Poco iteraibilità:**

Dopo diverse partite le missioni sembrano ripetersi tanto, soprattutto se si ha solo il gioco base.

Strada in discesa:

Dopo vari turni il gioco diventa troppo semplice se si trova l'equipaggiamento giusto, ciò comporta i giocatori a distrarsi spesso.

Spirit Island



Scatola da gioco della seconda edizione di
"Zombicide"

Spirit Island, ideato da R. Eric Reuss e pubblicato da Greater Than Games, è un gioco da tavolo cooperativo strategico asimmetrico, in cui i giocatori impersonano spiriti elementali intenti a difendere un'isola sacra dall'invasione coloniale. È considerato uno dei giochi cooperativi più complessi e profondi nel panorama ludico contemporaneo.

L'esperienza di gioco è profondamente strategica e coinvolgente. Ogni partita mette al centro la collaborazione tra i giocatori, che devono pianificare insieme come utilizzare al meglio i poteri dei propri spiriti per contrastare l'avanzata coloniale.

Il gioco si distingue per l'originalità del tema: a differenza di molti giochi da tavolo dove si espandono imperi o si conquistano territori, qui si gioca dalla parte della natura e delle popolazioni indigene, opponendosi al colonialismo.

Ogni giocatore sceglie uno spirito con caratteristiche uniche: alcuni controllano il fuoco o le tempeste, altri dominano la terra o i sogni.

Ogni giocatore sceglie uno spirito con caratteristiche uniche: alcuni controllano il fuoco o le tempeste, altri dominano la terra o i sogni.



il regolamento di 41 pagine che oltre a comprendere le regole base contiene anche tutte le missioni da svolgere.

Durante il turno, gli spiriti possono crescere (aumentando i propri poteri), giocare carte che rappresentano azioni magiche e intervenire in modo rapido o più lento sugli eventi dell'isola.

Gli invasori si muovono secondo un mazzo di carte che ne guida l'espansione: prima esplorano, poi costruiscono e infine devastano. I giocatori devono anticipare queste mosse e rispondere in modo coordinato.

La vittoria si ottiene eliminando completamente gli invasori oppure spaventandoli al punto da farli fuggire, accumulando un certo livello di "terrore".

La sconfitta, invece, può arrivare se l'isola viene devastata troppo gravemente o se uno spirito cade.





Carta Giocatore

La carta mostra il nome e l'immagine dello Spirito, una descrizione tematica e soprattutto dati meccanici fondamentali: il tracciato dell'Energia guadagnata, quello delle Carte Giocate, i poteri innati, la tabella di Crescita e la presenza iniziale sulle tessere dell'isola. La Carta Giocatore è in cartone rigido spesso circa 2 mm e misura circa 100x150 mm.



Poteri

I poteri in Spirit Island sono carte divise in Poteri Minori e Maggiori, ciascuna con costi, velocità, portata, effetti ed elementi associati. Stampate su cartoncino resistente (63 x 88 mm), combinano funzionalità e valore tematico. I Minori sono rapidi e versatili, i Maggiori più potenti ma costosi. La loro gestione strategica influisce sulle sinergie tra Spiriti, sulla cooperazione e sull'evoluzione tattica della partita.



Carta attacco invasori

Ha dimensioni standard di 63x89 mm.

Riporta l'azione degli invasori, il tipo di elemento bersagliato e la modalità di attacco.

Molte carte presentano effetti brevi, lasciando ampie aree vuote, mentre il layout occupa gran parte dello spazio disponibile, riducendo l'area dedicata alle illustrazioni (circa 45x33 mm).

La carta è stampata su cartoncino.



Miniature

Le miniature di Spirit Island sono segnalini in plastica bianca che rappresentano Esploratori, Villaggi e Città, ciascuno con forma e dimensioni distinte (1,5–2,5 cm). Facilmente riconoscibili, rendono chiaro lo stato del gioco e rafforzano l'immersione tematica, facilitando la gestione delle minacce e migliorando la fluidità delle dinamiche di gioco.



Plance

Le plance di Spirit Island, realizzate in cartoncino rigido (28 x 20 cm), sono moduli componibili che rappresentano territori dell'isola e variano in numero in base ai giocatori (fino a 6 con espansioni). Dotate di grafiche chiare, supportano la gestione di unità e dinamiche di gioco, favorendo sia la scalabilità che la cooperazione strategica tra i partecipanti.



Segnalini

Le plance di Spirit Island sono moduli in cartoncino rigido (circa 28 x 20 cm) che rappresentano aree dell'isola suddivise in territori. Scalabili in base al numero di giocatori (fino a 6 con espansioni), offrono un'elevata rigiocabilità. Chiare grafiche e icone guidano la gestione di unità e effetti, supportando la pianificazione strategica. La modularità favorisce la cooperazione, rendendo ogni partita un'esperienza tattica condivisa.

Punti chiave:**Tematica anticolonialista e innovativa:**

A differenza di molti giochi che pongono i giocatori nel ruolo di colonizzatori, Spirit Island ribalta la prospettiva: i giocatori incarnano le forze della natura e dello spirito, impegnate a respingere gli invasori.

Questa inversione tematica offre spunti per riflessioni culturali, etiche e storiche nel contesto dei board game.

Gioco cooperativo asimmetrico:

Ogni spirito ha un'identità unica con poteri specifici, una curva di crescita diversa e modalità d'intervento distinte sul campo.

Questa asimmetria obbliga alla cooperazione strategica, poiché nessuno spirito può affrontare tutte le minacce da solo.

Sistema di crescita e potenziamento:

Gli spiriti crescono nel tempo scegliendo tra più opzioni (espansione del dominio, recupero energia, acquisizione di carte).

Questo sviluppo graduale rispecchia l'idea di un potere spirituale che si risveglia e si rafforza.

Dinamica di contrasto all'invasione:

Il comportamento degli invasori è deterministico ma ramificato, con fasi regolari (esplorazione, costruzione, ravage) che simulano l'avanzamento coloniale.

I giocatori devono prevedere e reagire a queste fasi pianificando attentamente le proprie mosse.

Profondità tattica e pianificazione a lungo termine:

Le meccaniche basate su tempo (veloce/lento), sinergie tra spiriti e uso efficiente delle risorse (energia, carte, presenza sulla mappa) richiedono una profonda comprensione delle interazioni di gioco.

Narrativa emergente e forte coerenza tematica:

L'interazione tra meccaniche e ambientazione genera una narrativa emergente potente, in cui il gioco racconta implicitamente la lotta tra spiritualità indigena e sfruttamento coloniale.

Contro:**Lungo e macchinoso:**

Le partite possono essere lunghe, specialmente con un numero maggiore di giocatori.

La fase di gestione degli invasori è considerata macchinosa, con molti passaggi meccanici che possono rallentare il ritmo del gioco.

Disordine nella scatola:

La scatola del gioco non offre un'organizzazione ottimale per i componenti, rendendo il setup e il riposizionamento degli elementi meno agevoli.

Descent



Scatola da gioco della prima espansione di Descent.

Descent: Journeys in the Dark, pubblicato da Fantasy Flight Games, è un dungeon crawler competitivo o cooperativo ambientato in un mondo fantasy, in cui un gruppo di eroi affronta dungeon pericolosi, missioni epiche e un potente avversario, l' "Overlord", che può essere interpretato da un giocatore o dall' intelligenza artificiale di un app.

I giocatori vestono i panni di eroi che esplorano dungeon, affrontano mostri e portano a termine missioni all'interno di una campagna narrativa.

Il gioco può essere giocato in modalità semi-cooperativa, dove un giocatore interpreta "il Signore Supremo" (una sorta di antagonista), oppure in forma completamente cooperativa se supportato da un'app digitale.

L'obiettivo degli eroi è completare gli obiettivi della missione, che possono variare da recuperare artefatti magici a sconfiggere un potente nemico, mentre "il Signore Supremo" cerca di ostacolarli e raggiungere i suoi scopi malvagi.

L'esperienza offerta da Descent è fortemente narrativa e immersiva. Il gioco simula una vera e propria campagna da gioco di ruolo, ma in formato da tavolo, con combattimenti tattici, esplorazione e sviluppo dei personaggi.



il regolamento di 32 pagine che oltre a comprendere le regole base contiene anche tutte le missioni da svolgere e il qr per l'assistente artificiale.

Gli eroi acquisiscono esperienza, migliorano le proprie abilità e si equipaggiano con oggetti sempre più potenti. La progressione della storia e le scelte compiute durante le missioni influenzano l'andamento della campagna, rendendo ogni partita parte di un racconto più ampio. Il gioco coinvolge i giocatori sia sul piano strategico, per l'ottimizzazione delle azioni in combattimento, sia sul piano emotivo, grazie all'intreccio narrativo che si sviluppa nel tempo.

Ogni turno, un eroe può compiere due azioni, come muoversi, attaccare, interagire con l'ambiente o attivare poteri speciali. Il combattimento è gestito con dadi personalizzati e ha una componente tattica importante, legata alla posizione sul tabellone e all'uso delle abilità.





Carte Eroe

Le carte eroe di Descent sono in cartoncino spesso (circa 63x88 mm) e riportano abilità, statistiche ed equipaggiamento dei personaggi.

Con un design chiaro e illustrazioni tematiche, facilitano la gestione tattica e la pianificazione strategica, garantendo durata e leggibilità durante il gioco. Questi elementi supportano l'immersione nel ruolo e contribuiscono a differenziare le esperienze di gioco di ciascun eroe.



Carta generazione mostro

Le carte hanno dimensioni standard di 63x89 mm, con l'illustrazione del mostro al centro.

Nella parte superiore sono riportate le statistiche di vita, attacco e difesa, mentre nella parte inferiore si trovano i diversi attacchi e il numero di mostri generati.

La carta è realizzata in cartoncino plastificato.



Carte Arma/Armatura/Consumabile

Le carte arma, armatura e consumabile di Descent sono in cartoncino spesso (circa 63 x 88 mm) e rappresentano l'equipaggiamento dei personaggi.

Con testo chiaro, icone e illustrazioni tematiche, facilitano l'uso e la gestione strategica. Resistenti e leggibili, arricchiscono la personalizzazione e la profondità tattica del gioco.



Miniature

Le miniature di Descent sono modelli in plastica dettagliati che rappresentano eroi, mostri e boss, con dimensioni e complessità variabili in base al tipo di unità. Il design curato e la qualità della stampa garantiscono dettagli nitidi, favorendo l'immersione narrativa. Realizzate con materiali resistenti, queste miniature permettono una manipolazione agevole e duratura, contribuendo a migliorare sia l'aspetto visivo sia la gestione tattica durante il gioco.



Dadi Speciali

I dadi speciali di Descent sono dadi in plastica di alta qualità (circa 16 mm di lato) con facce personalizzate che mostrano successi, critici e altre condizioni di gioco. Colorati e facilmente riconoscibili, velocizzano il flusso di gioco e aumentano l'immersione.

Diversi tipi di dadi supportano meccaniche tattiche di rischio e ricompensa, arricchendo l'esperienza strategica.



Segnalini

I segnalini in Descent sono realizzati in cartoncino spesso e resistente, con simboli e colori distinti per facilitare l'identificazione durante il gioco.

Di dimensioni contenute (10-20 mm), migliorano la gestione tattica e l'organizzazione, mantenendo fluido il flusso di gioco e evidenziando le dinamiche strategiche.



Plancia di gioco - Dungeon

Il dungeon di Descent va assemblato ogni volta con i vari incastri di cartone, che però tendono a usurarsi con l'uso prolungato.

Assistente AI

L'assistente AI di Descent è un'applicazione digitale che automatizza il ruolo del Custode, gestendo movimenti, attacchi e abilità dei mostri durante la partita. Progettata per supportare sia il gioco solitario sia la modalità cooperativa senza un giocatore dedicato al Custode, l'assistente garantisce una sfida bilanciata e una narrazione fluida. Permette ai giocatori di adattare l'esperienza alle proprie preferenze, migliorando l'immersione nel mondo di Descent.

Punti Chiave:**Struttura a campagna ramificata:**

Missioni collegate formano una campagna persistente, in cui le scelte dei giocatori influenzano gli scenari futuri.

Modalità competitiva e cooperativa:

Le prime edizioni erano semi-competitive; le versioni recenti sono completamente cooperative grazie al supporto di un'app digitale.

Eroi personalizzabili:

Ogni personaggio cresce durante la campagna, acquisendo abilità, equipaggiamenti e potenziamenti legati alla propria classe.

Alta immersività:

Materiali di qualità e un'ambientazione fantasy coerente rafforzano il coinvolgimento narrativo e visivo.

Tattica e gestione del rischio:

Posizionamento, abilità e risorse vanno gestiti con attenzione, con un sistema a dadi mitigato da modificatori.

Integrazione digitale innovativa:

L'app svolge il ruolo di master virtuale, rendendo il gioco più accessibile e fluido.

Contro

Dipendenza dall' app:

L'app è centrale per l'esperienza di gioco, gestendo nemici, eventi e progressione.

Tuttavia, questa dipendenza può ridurre la sensazione di controllo da parte dei giocatori e aumentare la complessità nella gestione delle informazioni.

Narrativa asciutta:

La componente narrativa, sebbene dettagliata, può risultare prolissa, con lunghi dialoghi e descrizioni che interrompono l'azione.

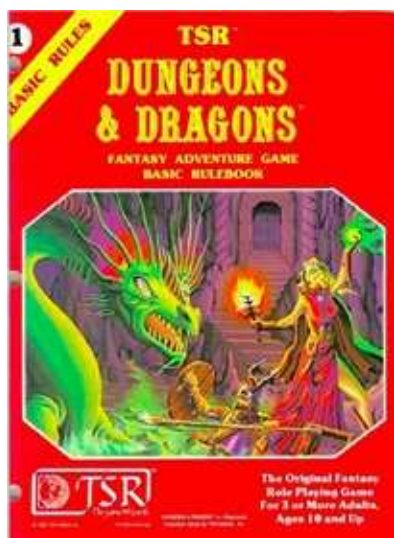
Alcuni giocatori hanno trovato i testi poco coinvolgenti e più adatti a un pubblico giovane.

Poca varietà:

Nonostante la varietà di personaggi e abilità, le differenze tra gli eroi risultano spesso superficiali, riducendo la necessità di strategie complesse.

La maggior parte delle azioni si riduce a combinazioni di movimento e attacco, con poca enfasi sulla collaborazione tra i personaggi.

Dungeon & Dragons



Manuale Base del giocatore

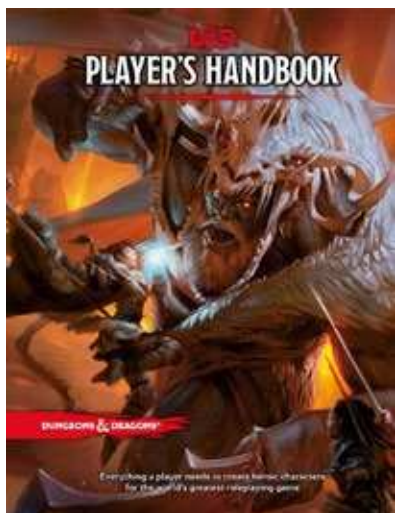
Dungeons & Dragons, creato da Gary Gygax e Dave Arneson nel 1974, è considerato il capostipite dei giochi di ruolo da tavolo e ha segnato una vera rivoluzione nel modo di giocare. Più che un semplice gioco, D&D ha dato origine a un intero genere ludico, definendo le basi delle meccaniche di gioco di ruolo che ancora oggi influenzano numerosi titoli.

La sua importanza va ben oltre il tavolo da gioco: Dungeons & Dragons ha generato una cultura ludica transmediale che abbraccia videogiochi, narrativa fantasy, cinema e game design.

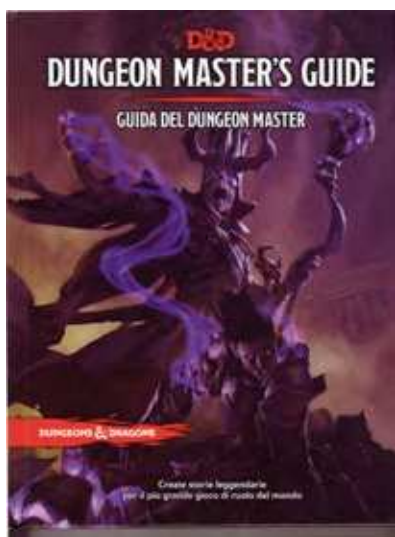
Attraverso la sua struttura aperta e il sistema di regole flessibili, ha permesso ai giocatori di creare mondi immaginari, interpretare personaggi unici e vivere avventure condivise, favorendo la socialità e la creatività.

Il successo di D&D ha inoltre ispirato innumerevoli opere letterarie e film fantasy, consolidando archetipi narrativi e mitologici nell'immaginario collettivo.

Ancora oggi, a oltre quarant'anni dalla sua nascita, Dungeons & Dragons rimane un punto di riferimento fondamentale per appassionati e professionisti, continuando a evolversi con nuove edizioni, espansioni e una comunità globale in costante crescita.



Manuale del giocatore



Manuale del master

Il Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons è la guida fondamentale per chiunque voglia intraprendere avventure nel mondo del gioco di ruolo.

Contiene tutte le regole base per creare e sviluppare un personaggio, inclusi i diversi razze, classi, abilità, talenti e background che definiscono l'identità e le capacità del proprio eroe.

Il manuale spiega inoltre le meccaniche di gioco principali, come il combattimento, l'uso delle magie, le prove di abilità e la gestione delle risorse.

Include tabelle, suggerimenti e consigli per interpretare il personaggio e interagire con il mondo di gioco, favorendo sia la narrazione che la strategia.

Inoltre, il Manuale del Giocatore presenta informazioni su equipaggiamenti, armi, armature e incantesimi, offrendo una vasta gamma di opzioni per personalizzare il proprio stile di gioco.

Il Manuale del Master di Dungeons & Dragons è una risorsa essenziale dedicata a chi guida il gioco, offrendo strumenti e consigli per creare, gestire e narrare le avventure.

Include linee guida per costruire mondi di gioco dettagliati, creare e gestire incontri con nemici, e bilanciare le sfide in base al gruppo di giocatori.

Fornisce regole avanzate per la gestione delle situazioni complesse, dalla risoluzione dei conflitti sociali alla manipolazione dell'ambiente di gioco.

Contiene inoltre suggerimenti su come interpretare personaggi non giocatori, costruire campagne e utilizzare strumenti opzionali per arricchire l'esperienza.



La scheda del giocatore

In Dungeons & Dragons raccoglie tutte le informazioni utili per interpretare e gestire il proprio personaggio: caratteristiche principali, abilità, punti ferita, equipaggiamento e incantesimi.

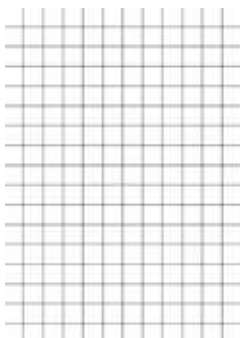
Include anche dettagli narrativi come razza, classe e background, permettendo di seguire facilmente sia l'evoluzione meccanica che quella narrativa durante la campagna.



Dadi

Il set di dadi di Dungeons & Dragons è composto da dadi polièdrici di varie forme e dimensioni, essenziali per le meccaniche di gioco.

Tipicamente include un dado a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce, ognuno con simboli chiari e ben leggibili. Realizzati in materiali plastici resistenti, spesso con design tematici o personalizzati, questi dadi supportano l'aspetto casuale e tattico del gioco, permettendo di determinare esiti di azioni, combattimenti e prove narrative.



Tabellone

Il tabellone di Dungeons & Dragons è un reticolato di caselle da 32x32 mm, utilizzato per rappresentare visivamente l'ambiente di gioco.

Il Dungeon Master può disegnare con un pennarello cancellabile i confini della mappa e gli elementi scenici, e spesso arricchisce l'esperienza posizionando accessori o miniature per aumentare l'immersione e la chiarezza tattica durante le sessioni.



Miniature

Le miniature di Dungeons & Dragons sono modelli in plastica o resina che rappresentano personaggi, mostri e creature, con diversi livelli di dettaglio e dimensioni. Utilizzate per visualizzare posizioni e movimenti sulle mappe tattiche, migliorano l'immersione e la componente strategica del gioco.

La qualità e il realismo delle miniature rendono ogni incontro più coinvolgente, supportando sia la narrazione sia le dinamiche di combattimento.



Scheda Nemici

Una scheda mostro di Dungeons & Dragons è una descrizione compatta e funzionale di una creatura utilizzata dal Dungeon Master durante il gioco.

Contiene tutte le informazioni necessarie per gestire il mostro in combattimento o nelle interazioni, tra cui nome, tipo, taglia, allineamento, punti ferita, classe armatura, velocità e caratteristiche principali (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma). Include anche competenze, immunità, sensi speciali, linguaggi parlati e grado di sfida, che indica la pericolosità del mostro.

Inoltre, riporta le azioni che può compiere, come attacchi o abilità speciali, talvolta accompagnate da tratti unici o magie.

Il tutto è organizzato in modo chiaro per permettere una consultazione rapida durante la sessione.



Dettagli scenografici

Dettagli scenografici esterni, come una cassa che diffonde musica di sottofondo o una lampada che emette una luce particolare, possono arricchire significativamente l'atmosfera di una sessione di gioco.

Questi elementi sensoriali coinvolgono i giocatori a un livello più profondo, stimolando l'immersione attraverso suoni e luci che evocano l'ambientazione narrativa.

La musica può suggerire tensione, mistero o avventura, mentre l'illuminazione mirata crea un ambiente suggestivo, influenzando l'umore e la concentrazione. Integrando stimoli visivi e uditivi, tali dettagli scenografici trasformano l'esperienza ludica in un momento più coinvolgente e memorabile, rafforzando l'interazione tra i partecipanti e il mondo di gioco.

Punti chiave:**Gioco di ruolo collaborativo e narrativo:**

I giocatori interpretano personaggi all'interno di una storia guidata dal Dungeon Master, con regole che supportano una narrazione emergente.

Sistema flessibile e personalizzabile:

Le regole base si adattano a molte situazioni e permettono la creazione di mondi, nemici e trame uniche.

Ruolo centrale del Dungeon Master:

Il DM è narratore, arbitro e costruttore del mondo, facilitando la co-creazione della storia con i giocatori.

Progressione meccanica e interpretativa:

I personaggi crescono in abilità e potere, ma anche in profondità psicologica e narrativa.

Impatto culturale e transmediale:

D&D ha influenzato media, narrativa e cultura pop, contribuendo alla diffusione del gioco di ruolo come forma espressiva.

Evoluzione del design:

Ogni edizione riflette un diverso approccio al game design, rendendo D&D un esempio chiave dell'evoluzione del gioco da tavolo.

CONTRO:

Poco intuitivo per i neofiti: Senza la guida di un giocatore esperto, muovere i primi passi può risultare complesso e scoraggiante.

Elevato impegno richiesto:

Le campagne si sviluppano spesso su più sessioni, rendendo difficile per molti gruppi mantenere una costanza organizzativa nel lungo termine.

Dall'Atmosfera al Personaggio: costruzione del mondo di gioco

L'ambientazione del gioco è stata progettata per evocare un mondo decadente, opprimente e segnato da un sacro corrotto.

Per costruirla ho attinto a suggestioni tratte dalle ricerche svolte in merito all'arte, all'architettura e all'immaginario visivo del Medioevo europeo.

Castelli in rovina, prigioni sotterranee, cripte, monasteri, ponti sospesi su abissi e catacombe silenziose sono alcuni degli scenari che costituiscono il cuore dello spazio di gioco.

L'obiettivo non è ricreare fedelmente il Medioevo storico, ma reinterpretarlo attraverso una lente distorta, dark e simbolica, dove la luce della redenzione è sempre offuscata da ombre più dense.

In questo mondo, nulla è neutro: ogni spazio trasmette un senso di oppressione, giudizio o abbandono, e spinge il giocatore a sentirsi piccolo, fragile e costantemente esposto. Dalle ricerche effettuate sulla scultura medievale ho estrapolato informazioni che ho riadattato nello scenario fantasy.

Così le statue, scolpite con intenti didascalici o esoterici, possono diventare custodi di misteri, portatrici di codici nascosti, o testimoni silenziosi di eventi arcani assumendo anche ruoli attivi nel gioco, fungendo da artefatti narrativi capaci di interagire con il mondo fantastico attraverso enigmi o rivelazioni divine, fungere da guardiani di templi, da luogo di ristoro o maledizioni.

Per quanto riguarda lo studio architettonico, vediamo che nel gioco i castelli assumono il ruolo di centri di potere oppressivo, simboli concreti dell'autorità corrotta che domina il mondo di gioco.

La loro struttura imponente e fortificata rappresenta sia una barriera fisica che un ostacolo psicologico per i giocatori, evocando un senso di controllo e sorveglianza costante.

Le prigioni, situate all'interno o nelle immediate vicinanze di queste fortezze, sono concepite come spazi di isolamento e tortura non solo fisica, ma anche mentale.

Nel design del gioco, questi ambienti fungono da strumenti narrativi e meccanici: il castello definisce l'area di sfida principale, mentre le prigioni introducono elementi di pericolo e vulnerabilità, contribuendo a mantenere alta la tensione e a sottolineare i temi di oppressione e corruzione che attraversano l'ambientazione.

In questo modo, castelli e prigioni non sono semplicemente scenari, ma parti integranti dell'esperienza di gioco che influenzano direttamente le dinamiche di esplorazione e sopravvivenza.

La tradizione iconografica, invece, oltre a strutturare l'immaginario collettivo del Medioevo, ha influenzato profondamente il genere fantasy contemporaneo: archetipi visivi come l'aura del santo, l'inferno mostruoso o il trono divino sopravvivono oggi in giochi, romanzi e media, dove mantengono un ruolo simbolico di potere, mistero e trascendenza.

Una volta definita l'ambientazione, ho progettato personaggi giocabili e non affinché fossero coerenti con il mondo che li circonda, non solo sul piano estetico, ma anche tematico e simbolico.

Per farlo, ho preso come punto di riferimento le tre classi fondamentali del Medioevo: oratores, bellatores e laboratores, rielaborandole in chiave narrativa e ludica per generare archetipi oscuri, ambigui e profondamente segnati dal mondo corrotto in cui vivono.

L'obiettivo era costruire figure che non fossero soltanto funzioni meccaniche all'interno del sistema di gioco, ma che incarnassero tensioni morali, storie individuali e contraddizioni coerenti con l'atmosfera decadente dell'ambientazione. Ogni personaggio trae senso e identità proprio dal contesto in cui è inserito: la sua psicologia, le sue motivazioni e persino le sue abilità riflettono la deformazione etica, religiosa e sociale che permea il mondo di gioco.



Nascono così gli "Esseri", i nemici del gioco, divisi in 3 categorie: gli Esseri Sporchi, nemici comuni, liberamente ispirati ai laboratores, marionette del Sovrano che eseguono il suo volere in cambio di compenso e fondamentalmente privi di una volontà propria; gli Esseri Corrotti, nemici superiori, ispirati agli oratores, rappresentano personaggi che, un tempo legati alla sfera del sacro, sono stati profondamente mutati da una maledizione di origine sconosciuta e apparentemente divina, incarnano perfettamente il tema della degenerazione del sacro diventando simboli viventi della frattura tra ciò che era puro e ciò che è stato irrimediabilmente contaminato; infine, gli Esseri Maledetti, che rappresentano i Boss finali del gioco, sia ispirati ai bellatores che a figure distinte, elencate di seguito.



IL SOVRANO

Demone simbolo della monarchia corrotta e dell'oscurantismo istituzionale.

E' a capo degli Esseri, esercita un potere assoluto fondato su fanatismo e repressione.

La sua stazza, gargantuesca e regale al tempo stesso, incarna il culmine della decadenza morale e politica del mondo di gioco.

Affrontarlo significa sfidare l'autorità che ha generato l'intera corruzione.



DANTHALION

Un tempo sommo rappresentante della fede, oggi trasformato in un demone pur di ottenere potere.

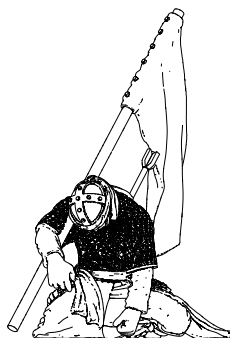
Ex guida spirituale, la sua discesa riflette la degenerazione totale del sacro: ha sacrificato l'anima e il corpo per un controllo assoluto, piegando la religione a fini oscuri.



ABADDON

Il più potente stratega militare del regno, ha abbracciato la fede non per devozione, ma per legittimare il suo dominio attraverso la guerra.

La sua ascesa demoniaca è il risultato di un patto di potere, in cui la religione è divenuta strumento di conquista e oppressione. Ora è un demone, incarnazione della violenza cieca giustificata dal fanatismo.



L'ULTIMO

Questo Boss è una personificazione della stanchezza collettiva, del peso insostenibile della guerra e dell'abbandono degli ultimi.

Privo di armi, porta solo uno stendardo logoro e combatte con movimenti lenti e meccanici, come una marionetta svuotata di volontà.

La sua presenza è un monito silenzioso: non tutto ciò che crolla si oppone, ma può comunque travolgere.

I protagonisti del gioco sono definiti Réprobi, individui segnati da colpe, fallimenti o scelte discutibili.

Non sono eroi nel senso tradizionale, ma figure ambigue, frammentate, che portano sulla pelle e nella mente i segni della corruzione del mondo in cui vivono.

Eppure, proprio questa condizione li rende capaci di mettersi in discussione: spinti da motivazioni personali, sensi di colpa o spiragli di coscienza, intraprendono un cammino verso il riscatto.

Il loro viaggio non è solo fisico, ma anche interiore, e mette costantemente in tensione la possibilità di redenzione con il rischio di una caduta definitiva.

Sono personaggi che non salvano il mondo, ma cercano, forse per la prima volta, di non esserne più complici.



IL FLAGELLANTE

Si ispira alla figura del boia di corte, incaricato di eseguire le sentenze più brutali in nome della giustizia del sovrano.

Pur servendo direttamente l'autorità, è sempre stato trattato come un emarginato, tollerato ma disprezzato, necessario solo per compiere atti considerati impuri ma necessari.

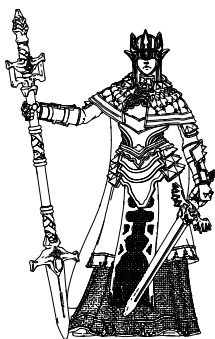
Ora, tra i Réprobi, porta su di sé i segni di quella funzione: si infligge dolore, come unico modo per sentire ancora qualcosa. Il suo percorso nasce dal bisogno di liberarsi dal ruolo che gli è stato imposto e di dare un nuovo significato alla propria esistenza.



LA CONDOTTIERA

Svolge un ruolo di supporto nel gruppo, potenziando le capacità degli altri personaggi attraverso le sue abilità. Rappresenta la Ragione e gli ideali che hanno segnato il passaggio dal Medioevo all'Umanesimo, quali il valore della conoscenza, della volontà e della razionalità.

La sua figura incarna un elemento di equilibrio e progresso all'interno di un mondo corrotto, offrendo una prospettiva più lucida e strategica.



LA PECCATRICE

è una figura religiosa, ma mai riconosciuta come pienamente legittima.

In quanto donna e in quanto attraente, è stata accusata di indurre gli uomini in tentazione, considerata una minaccia più che una devota.

Questo personaggio nasce da una riflessione sulla condizione della donna nel Medioevo, spesso esclusa, sessualizzata o colpevolizzata da un sistema che usa la fede per esercitare controllo,

La Peccatrice non cerca redenzione ed il suo percorso tra i Réprobi non nasce dalla negazione della fede, ma dalla volontà di smascherarne la corruzione e riaffermare la propria identità attraverso la disobbedienza.



IL SADICO

Un cavaliere caduto, un tempo membro dell'esercito del Sovrano, da cui è stato allontanato a causa dell'età avanzata. Barbarico, brutale e privo di rimorso, ha sempre trovato piacere nel combattimento, eseguendo ordini sanguinari con convinzione e senza esitazioni.

Ora, escluso da ciò che dava senso alla sua violenza, si muove contro il Sovrano non per redenzione, ma per vendetta, deciso a colpire il potere che lo ha scartato quando non era più utile.

Forgiare l'identità: prime bozze del gioco

La scheda personaggio che ho progettato rappresenta il fulcro dell'interazione tra giocatore e mondo di gioco. Per la struttura visiva e la disposizione delle informazioni, mi sono ispirato al layout intuitivo e funzionale delle schede di Zombicide, adattandolo alle esigenze di un contesto dark fantasy.

La componente statistica, invece, prende spunto direttamente da Dungeons & Dragons, da cui ho estratto attributi fondamentali come Punti Vita, Punti Azione, Classe Armatura, Sagezza e Intelligenza, personalizzandoli per adattarli alla mia idea originaria. Gli oggetti e le armature seguono una logica mutuata da Dark Souls: si può avere solo un oggetto per mano ergo non si possono trasportare più di 2 oggetti per mano, spingendo il giocatore a scelte ponderate.

Le abilità speciali, infine, sono ispirate ancora a Zombicide, con un sistema di progressione semplice ma efficace, diviso per livelli di esperienza che il personaggio può raggiungere nel corso della partita.

Le plance di gioco, modulari e stampate fronte-retro, riprendono anch'esse il concetto di Zombicide, offrendo varietà e rigiocabilità attraverso una disposizione dinamica del terreno, pensata per favorire sia l'esplorazione che il combattimento strategico. L'insieme di questi elementi mira a creare un'esperienza immersiva, equilibrata tra profondità tattica e accessibilità.

SCHEDA PERSONAGGIO

Ogni scheda presente delle statistiche quali: i Punti Vita (PV) che determinano la sopravvivenza del personaggio; i Punti Azione (PA) che vengono spesi per compiere azioni durante il turno; la Classe Armatura (CA) che rappresenta la difficoltà per i nemici di colpire il Reprobo; la Saggezza, ossia la fede che provano i Reprobi e l'Intelligenza, utilizzata in prove mentali e interazioni.

Come accennato prima, per le Carte Oggetto vediamo che non esistono slot zaino o inventario: ogni scelta sull'equipaggiamento è definitiva per lo scenario, salvo scambi limitati, ed è possibile equipaggiarsi di soli 2 oggetti.

Le Abilità uniche di ogni personaggio invece si sbloccano aumentando di livello, in particolare raggiunto il livello 3° si sblocca un'abilità di media efficienza ed al 5° livello un'abilità molto impattante sul gioco. Per aumentare di livello bisogna accumulare Punti Experience ottenibili visitando le Statue.

Le dimensioni sono di 189x100 mm.

Bozza della scheda del Flagellante

	FLAGELLANTE			 (NON PUÒ INDOSSARE ARMATURA)
	 4  2  2  5+  2+	FASE DI PREPARAZIONE (SCEGLI UNO!) +2  PER QUESTO TURNO. ALLA FINE DI QUESTO TURNO, +1 . +1  PER QUESTO TURNO. ALLA FINE DI QUESTO TURNO, +1 . +2 , RECUPERA UNA CARTA.		
 1 2 3 4 5 6  1 2 3 	ABILITÀ TBO			
ABILITÀ PASSIVA: SANGUE REDENTORE IL FLAGELLANTE NON PUÒ INDOSSARE ARMATURA. QUANDO IL FLAGELLANTE SUBISCE DANNO, OTTieni  , POI LANCIA UN DADO. AL 5+ PUOI RIMUOVERE 1 DANNO O 1 MALATTIA DA UN ALLEATO.				



TIPOLOGIE DI NEMICI

I nemici vengono pescati randomicaente da un mazzo di carte e sono stati pensati per agire in modo diverso, tutti gli Esseri hanno bersagli specifici ed un numero di spawn in base al piano, ma solo gli Esseri Corrotti possono rilasciare oggetti alla morte e gli Esseri Maledetti posseggono abilità che possono alterare le condizioni del gioco e dei Reprobi stessi.

Inoltre, ogni Boss è legato narrativamente ad uno dei protagonisti e queste carte si pescano da un mazzo a parte.

Il Posseduto ad esempio ha un cuore affianco al nome per indicare i suoi Punti Vita, la sua rappresentazione grafica, un riquadro per: attacchi, il bersaglio e il numero di quanti se ne generano.

Il primo riquadro in basso rappresenta i Punti Azione, il secondo riquadro la Classe Armatura, il terzo riquadro la Saggezza, e il quarto riquadro la statistica di Difesa quando accerchiato da più Reprobi.

Le dimensioni sono standardizzate, 63x89 mm.



CARTE OGGETTO

Servono a potenziare i Reprobi, ne aumentano il potere offensivo e donano abilità extra.

Possono essere scambiate, perse ed acquisite.

Hanno un abilità passiva che porta benefici ai Reprobi e una serie di statistiche che vanno a spiegare come funziona l' arma.

Esempio: il Flagellum da una distanza di zero o una casella (primo riquadro) può attaccare un nemico tirando tre dadi (secondo riquadro), se il risultato di questi tre dadi è cinque (terzo riquadro) o più l'attacco ha successo.

L'abilità passiva diminuisce di uno il risultato da ottenere per ottenere un successo, favorendo così il Reprobe.

Le dimensioni sono standardizzate, 63x89 mm.

SISTEMA DI TURNO

Ogni giocatore ha "X" Punti Azione per turno, spendibili in:

- Movimento (1 Punto Azione per 1 casella).
- Attacco (1 Punto Azione).
- Uso abilità (1–2 Punto Azione).
- Interazione con elementi (1 Punto Azione).
- Cambio equipaggiamento (1 Punto Azione).

Dopo il turno dei giocatori vi è la cosiddetta Fase Nemici dove ogni tipo di nemico agisce secondo uno script (priorità, movimenti, attacchi).

TOKEN

I token sono sparpagliati per la mappa e rappresentano:

- Le Casse, dove si possono trovare nuovi Oggetti
- Le Statue, dove i Reprobi possono trovare ristoro e salire di livello quando la visitano per la prima volta.
- Gli Spawn, da dove verranno generati i nemici, anche i boss se la carta pescata lo è.

TESSERE TERRENO

Sono le plance del terreno su cui sono incise le caselle per muoversi, come in "Dungeons & Dragons", e sono collegate e modulari, come in "Zombicide".

Rappresentano l'interno del palazzo del Signore.

CONDIZIONI DI VITTORIA E SCONFITTA

Per vincere bisogna affrontare il Boss del Dungeon e si perde quando anche solo un Reprobe viene ucciso.

Scelte Definitive:
Exsecratio prende vita

EXSECRATIO

EXSECRATIO



NCS S
2070-R10B
#A6123E
C:0 R:166
M:89 G:18
Y:63 B:62
K:35

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

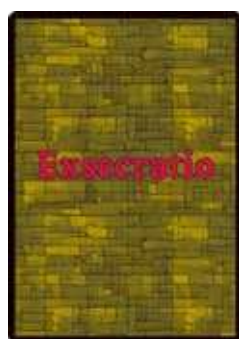
0123456789

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



Turno Giocatori

Il giocatore iniziale attiva i propri Reprobi, uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Reprobe può eseguire Azioni in base ai propri Punti Azione. Le Azioni aumentano all'avanzare del livello, visitando le statue.

Le Azioni Gratuite non vengono conteggiate tra le Azioni disponibili totali.

ESEMPIO: muovere il sopravvisuto in una stanza vuota oppure usare un abilità.

Le azioni possibili sono:

MUOVERE

Il Reprobe muove da una Zona verso un'altra, ma non può muovere attraverso i muri degli edifici, Zone vuote o attraverso le porte chiuse. Se ci sono degli "Esseri" nella casella da cui il Reprobe tenta di uscire, egli deve spendere una Azione Extra per ogni "Essere" vicino quella casella.

ESEMPIO: Il Flagellante è nella stessa Zona assieme a due "Esseri" Sporchi. Per lasciare tale Zona, egli spende una Azione per muovere, e due Azioni ulteriori (una per ciascun "Essere"), per un totale di tre Azioni.

Se ci fossero stati tre "Esseri" intorno tale casella, il Flagellante avrebbe dovuto utilizzare quattro Azioni per uscire dalla casella... o essere assistito da qualche altro Reprobe.

CERCARE

Puoi cercare solo nelle Zone con una Cassa e solo se in esse non ci sono "Esseri" presenti. Il giocatore pesca una carta Equipaggiamento dal relativo mazzo.

Dopo l'Azione Cercare, il Reprobe può riorganizzare liberamente il proprio inventario (scambiare Carte Equipaggiamento con altri giocatori costa 1 Punto Azione).

RIORGANIZZARE L'INVENTARIO E SCAMBIARE EQUIPAGGIAMENTO CON ALTRI REPROBI

Al costo di una Azione, un Reprobe può cambiare le armi che tiene in mano. Il Reprobe può contemporaneamente scambiare qualsiasi numero di carte con un Reprobe che si trovi nella medesima Zona. Il Reprobe alleato può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.

COMBATTERE A DISTANZA

Il Reprobe usa le armi a distanza che impugna (cioè la relativa carta Equipaggiamento è posta sullo Spazio Equipaggiamento della Scheda Personaggio) per sparare in Zone che si trovano entro la gittata dell'arma utilizzata. La gittata è riportata sulla relativa Carta Equipaggiamento (vedi Pensa e Combatti).

COMBATTERE IN MISCHIA

Il Reprobe usa le armi da Mischia che impugna per attaccare gli "Esseri" che si trovano nella propria Zona in un combattimento in Mischia (vedi Pensa e Combatti).

NON COMPIERE AZIONI

Il Reprobe non compie azioni, concludendo il suo turno prematuramente. Le Azioni non utilizzate andranno perse.

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il giocatore attivo passerà il gettone alla sua sinistra, iniziando di nuovo il giro.

Turno “Esseri”

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i propri Reprobi, è il Turno degli “Esseri”.

Nessuno assume il ruolo degli “Esseri”: essi sono controllati dalle regole del gioco.

Durante il Turno degli “Esseri”, i giocatori effettuano le seguenti Fasi nell’ordine indicato:

FASE 1 - ATTACCHI

Ogni “Essere” che si trova nella medesima Zona con un Reprobe, esegue un attacco.

Il giocatore che controlla il Reprobe dovrà lanciare i dadi per conto dell’ “Essere” che lo attacca.

Il Reprobe che subisce un’attacco con successo subirà una perdita di Punti Vita.

Un Reprobe con 0 Punti Vita è eliminato e le sue carte Equipaggiamento vengono scartate.

Se più Reprobi si trovano sulla medesima Zona, l’ “Essere” colpirà in base al suo Target e in caso di parità i giocatori possono scegliere come dividersi i danni.

ESEMPIO: Un “Essere” si trova nella stessa Zona assieme a due Reprobi, il Sadico e la

Peccatrice, e entra in fase di combattimento.

Essendo i due giocatori equidistanti

dall’ “Essere” scelgono quale Reprobe subirà

l’ attacco e il Sadico decide di sacrificarsi.

FASE 2 - MOVIMENTO

Gli “Esseri” che non hanno attaccato durante la prima Fase si muovono di una Zona verso un Reprobe che sono in grado di vedere. Se sono in grado di vedere diversi Reprobi in Zone diverse, gli “Esseri” si muovono in base ai loro target.

Se gli “Esseri” non vedono nessuno, essi si muovono verso la Zona più a Sud.

Gli “Esseri” si muovono sempre seguendo il percorso più breve. Se ci sono più percorsi della stessa lunghezza, gli “Esseri” si dividono in gruppi, composti dallo stesso numero di elementi, per percorrere tutte le strade possibili. I giocatori decidono quale direzione fargli prendere senza scegliere il modo più vantaggioso per se stessi.

I primi “Esseri” a muoversi sono quelli con il numero di Punti Azione più alti, a parità scelgono i giocatori.

ESEMPIO: Un gruppo di 4 “Esseri” si muove verso un gruppo di Reprobi. Gli “Esseri” hanno a disposizione due percorsi della stessa lunghezza. Essi quindi si dividono in due gruppi A e B per percorrere entrambi le strade possibili. Due “Esseri” vanno con il gruppo A e gli altri due con il gruppo B.

DEFINIZIONI DELLE STATISTICHE

Mentre fattori come i Punti Vita ed i Punti Azione sono rimasti invariati, hanno subito modifiche la Classe Armatura che è diventata la "Guardia", la Saggezza che è diventata la "Fede" il cui scopo è quello di proteggere il protagonista dagli attacchi spirituali e l'Intelligenza diventata il "Senno" scalfibile solo dai Boss.



PUNTI VITA

Indicano la salute fisica del personaggio.

Quando i Punti Vita scendono a 0, il personaggio muore.

Subire danni li riduce, guarigioni o riposarsi li ripristinano.



PUNTI AZIONE

Indicano la salute fisica del personaggio.

Quando i Punti Vita scendono a 0, il personaggio muore.

Subire danni li riduce, guarigioni o riposarsi li ripristinano.



GUARDIA

Misura la difficoltà nel colpire un bersaglio.

Quando viene effettuato un attacco verso un bersaglio, se il risultato è pari o superiore alla Guardia, l'attacco ha successo.

Equipaggiamento, abilità, aumento di livello e stato fisico possono modificarli.



PUNTI FEDE

Misura la quantità di fede riposta in esseri superiori, più è alta la fede più si è protetti da forze sovranaturali.

Quando viene effettuato un attacco verso un bersaglio, se il risultato è pari o superiore ai Punti Fede, l'attacco ha successo.



PUNTI SENNO

Indicano la salute mentale del personaggio.

Quando si subisce l'attacco di un qualcosa di incomprensibile, se il risultato dell'attacco è superiore ai propri Punti Senno, si salta il proprio prossimo turno.

È esclusivo dei Reprobi.

CAMBIO DI STATISTICA SUGLI ESSERI

La statistica di Difesa è stata rimossa e sostituita da :
“Salvezza”, in cui l’essere in punto di morte può provare
a salvarsi se ottiene il numero indicato nel riquadro.



SALVEZZA

La Salvezza è esclusivo degli “Esseri” ed è ciò che provano ad ottenere da chi gli sta sopra.

Quando un “Essere” sta per essere ucciso, tira un dado, se il risultato è esattamente il numero indicato sulla propria Salvezza, quest’ ultimo non morirà e rimarrà a un Punto Vita.



DADO

Usato per determinare il successo o il fallimento di azioni incerte.

Di norma si tira un dado a sei facce e si aggiungono eventuali bonus, confrontando il risultato con il valore affianco all’ icona del dado.



RANGE

Indica la distanza massima alla quale può essere effettuata un’azione.

Ogni unità di misura corrisponde a un quadretto, secondo la griglia.

Quando un’attacco o un’abilità ha più di un numero indicato può rangiungere i due numeri e tutte le caselle comprese.



PUNTI FERITA

Rappresentano il danno effettivo causato da un attacco o abilità.

I Punti Ferita vengono sottratti ai Punti Vita del bersaglio.

CARTA DEL REPROBE

Gli slot delle statistiche sono state spostate dal centro della bozza della scheda al lato superiore, allo scopo di essere più intuitivamente riconoscibili e per apporvi comodamente sopra i dadi per segnalare un aumento o un diminuizione di livello.

Le Abilità sono invece state spostate nella metà inferiore della carta, poichè non sono utilizzabili all'inizio del gioco ma solo in seguito all'avanzamento di livello.

Ai lati della carta troviamo gli Equipaggiamenti di base del Reprobe, uno per mano.

Quando troverà una Carta Equipaggiamento potrà sovrapporla a questo slot.

Abbiamo avuto dei cambiamenti sostanziali anche dal punto di vista estetico, con l'introduzione di un codice colore e disegni liberamente ispirati ai primi mostri di "DnD" ed al gioco "Modern War: in miniature".

Le dimensioni della Carta dei Reprobi sono di 110x140 millimetri

Il materiale è cartoncino stampato, 300 g/m².



Glaucous*
#5F86B3
C:47 R:95
M:25 G:134
Y:0 B:179
K:30

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

4	2	4	2	2
2				//
1				//
4				//
Flagellante				
Quando il Flagellante subisce danno, ottieni +1, poi lancia un dado. Al 5+ puoi rimuovere 1 danno dal Flagellante o da un alleato.		Fase di preparazione: (scegline uno fino alla fine turno) +1 +2 +2		

3	3	2	2	4
1				1
0				2
3				4
Condottiera				
Tutti gli altri Reprobi ottengono +1 da aggiungere ai risultati sui tiri per le prove			Una volta per turno, fino a fine turno, fornisci a diversi giocatori: +2 +2 +2	

3	2	2	4	3
1				1
3				0
3				4
Peccatrice				
Le armi con PURIFICAZIONE infliggono il doppio dei danni (1)		Quando stai per subire danno puoi tirare 1: 6: previeni tutto il danno 3: previeni 1 danno 1: blocca questa abilità per tutto il piano		

5	2	5	1	1
2				//
0				//
3				//
Sadico				
Quando il Sadico dà il colpo finale a un "Essere" ottiene +1 per il piano corrente			Quando il Sadico dà il colpo finale ottiene un Punto Azione (1) e +1 per il piano corrente	

CARTA EQUIPAGGIAMENTO

Le Carte Oggetto sono diventate le Carte Equipaggiamento del protagonista e vediamo che anche loro hanno subito una modifica nella disposizione spaziale.

Le statistiche dell'oggetto sono state spostate sul lato superiore e le abilità sulla metà inferiore; per quanto riguarda il disegno vediamo come sia stato semplificato e stilizzato seguendo quello dei personaggi.

Sono ottenibili tramite l'apertura di casse o sconfiggendo determinati nemici.

Le dimensioni sono di 45x63mm.

Il materiale è cartoncino stampato, 300 g/m².



Cornwall Slate

(SW 9131)

#949488

C:0 R:148

M:8 G:148

Y:0 B:136

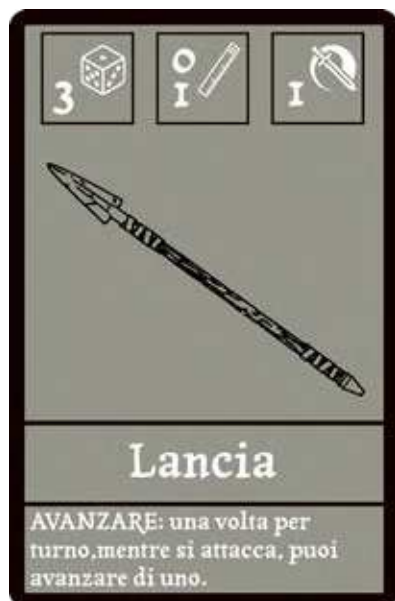
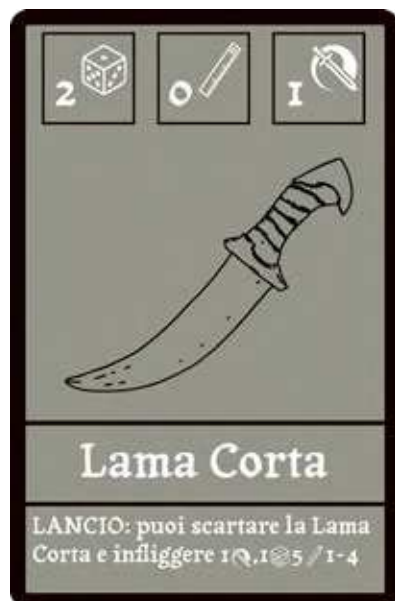
K:42

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



--	--	--



Stendardo Alba

SORGERE: tutti i Reprobi prendono +1 sui risultati dei tiri di dado (🎲).

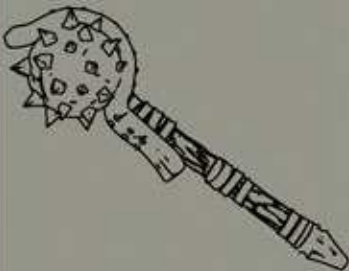
--	--	--



Scudo Sole

SU DI ME: sei sempre il target. Quando vieni attaccato tira 1🎲5 per subire 1🎲 in meno.

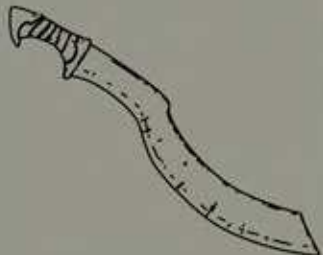
--	--	--



Il Crepuscolo

FERMO: dopo l'attacco del Crepuscolo, l'"essere" colpito non può muoversi.

--	--	--



Lama Luna

DISSANGUARE: una volta per stanza puoi tirare 1🎲4 per infliggere 2🎲 aggiuntivi.



CARTE “ESSERI”

Gli Esseri hanno carte differenti per ogni categoria.

Principalmente: gli esseri sporchi hanno la carta con sfondo giallo, gli esseri corrotti hanno la carta di sfondo viola e rilasciano oggetti alla morte e infine gli esseri maledetti hanno sfondo rosso e una carta addizionale che ne va a rivelare le abilità e gli attacchi.

Questo per far sì che almeno i nemici più temibili vengano rappresentati più grossi del resto dei nemici.

Anche nella loro carta le statistiche sono state portate in alto, le abilità e attacchi in fondo e al centro l’artwork e il nome.

Le dimensioni sono 63x89mm e sono realizzate con il cartoncino stampato 300 g/m².

“Esseri” Sporchi



Vivid Orange

#FFB81C

C:0 R:255

M:28 G:184

Y:89 B:28

K:0

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

2 	3 	5 	// 	6 
---	---	---	--	---



Lonza

MORSO: 2 dadi 5+ range 0
 TARGET: meno vita
 SPAWN: 1 + Leone + Lupo

2 	3 	5 	// 	6 
---	---	---	---	---



Lupo

MORSO: 2 dadi 5+ range 0
 TARGET: meno vita
 SPAWN: 1 + Leone + Lonza

2 	3 	5 	// 	6 
---	---	---	--	---



Leone

MORSO: 2 dadi 5+ range 0
 TARGET: meno vita
 SPAWN: 1 + Lonza + Lupo

5 	1 	5 	4 	4 
---	---	---	--	---



Penitente

FENDENTE: 2 dadi 4+, range 0-1
 TARGET: più vicino
 SPAWN: 1 + 1 per Livello Piano

4	2	4	2	3
---	---	---	---	---



Castellano

ALLONTANARE: 3 dadi, 3+, range 0, spinge l'croce di una casella indietro
PERFORARE: 2 dadi, 3+, range 0-1
TARGET: più fede
SPAWN: 1 + 1 per Livello Piano

3	2	2	1	6
---	---	---	---	---



Contadino

INFORCATA: 2 dadi, 3+, range 0
CALUNNIA: 1 dadi, 4+, range 1-3, target fede
TARGET: più fede
SPAWN: 1 + 1 per Livello Piano

“Esseri” Corrotti



Charmed Violet
(1398)
#9379B0
C:17 R:147
M:31 G:121
Y:0 B:176
K:31

Tagesschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789





“Esseri” Maledetti



PMS 200
 #C1052F
 C:0 R:193
 M:97 G:5
 Y:76 B:47
 K:24

Tagesschrift
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

4	I	//	//	//
"L' Ultimo"				
				

40	5	3	//	I
"Primus"				
ESSERE: dopo che la forma base dell' "Ultimo" è stato ucciso rimettilo dov' è morto e rinominalo come "Primus". NEBBIA DEL SAPERE PROFANATO: Appena tornato in vita "Primus" emana una nebbia intorno a se; senno 3, range 0-3, che annulla tutte le abilità dei Reprobi colpiti per 3 turni. CASTIGO DEL PRIMOGENITO: 3 dadi 5, range 0-4, target fede, se almeno un dado ha successo avanza fino a 4 caselle in direzione del target. STENDARDO DEL SACRIFICATO: Purificare. "Primus" si cura di 2 Punti Vita, 1 dado 4, range 0, target più vicino, se il target non ha abilità infliggi 3 Punti Ferita. PRESA DELLA LEGGE BRUCIATA: 2 dadi 5, range 1, target più senno, il Reprobe a cui viene inflitto danno con quest' attacco perde una abilità a scelta. IMPALARE: 2 dadi 5, range 0-1, target fede, il Reprobe a cui viene inflitto danno con quest' attacco perde una abilità a scelta.				

40	3	3	5	6
Danthalion				
				

10	6	//	//	6
MARTELLO DEL DOGMA: 3 dadi 4, range 0-1, target più vicino. FENDENTE DELL' ABNEGAZIONE: 2 danni, range 0-1, i Reprobi dovranno fare per schivarlo un tiro su Guardia e uno su Fede. DECRETUM REGALIS: 1 dado 6, range 0-2, target più vicino, il Reprobe colpito non può muoversi per 2 turni. PESANTE È LA CORONA: il Sovrano balza in alto, e atterra sulla stessa casella del Reprobe più lontano, senno 4, infliggendo all'area circostante di due caselle per lato 1 danno. TITOLO INVIOLEABILE: 3 dadi 5, ogni successo rigenera 2 Punti Vita al Sovrano e previene il prossimo attacco (una volta per turno). ULTIMO EDICTO: una volta sceso sotto i 10 Punti Vita, il Sovrano si spoglia di tutta l'armatura e la fede che ha (riducendo la Guardia e i Punti Fede a 0) e ottiene 6 Punti azione per sfogarsi sui Reprobi.				

30	3	5	5	6
----	---	---	---	---

Il Sovrano



MARTELLO DEL DOGMA: 3 dadi 4, range 0-1, target più vicino.

FENDENTE DELL' ABNEGAZIONE: 2 danni, range 0-1, i Reprobi dovranno fare per schivarlo un tiro su Guardia e uno su Fede.

DECRETUM REGALIS: 1 dado 6, range 0-2, target più vicino, il Reprobe colpito non può muoversi per 2 turni.

PESANTE È LA CORONA: il Sovrano balza in alto, e atterra sulla stessa casella del Reprobe più lontano, senno 4, infliggendo all'area circostante di due caselle per lato 1 danno.

TITOLO INVIOLEABILE: 3 dadi 5, ogni successo rigenera 1 Punti Vita al Sovrano e previene il prossimo attacco (una volta per turno).

ULTIMO EDICTO: una volta sceso sotto i 10 Punti Vita, il Sovrano si spoglia di tutta l'armatura e la fede che ha (riducendo la Guardia e i Punti Fede a 0) e ottiene 6 Punti azione per sfogarsi sui Reprobi.

10	6	//	//	6
----	---	----	----	---

30	3	3	//	4
----	---	---	----	---

Abaddon



INCARNAZIONE DEL DOLORE: per ogni 5 Punti Vita persi, Abaddon guadagna 1 Punto Azione.

BRAMA DI SANGUE: il Target di ogni mossa di Abaddon diventa il Reprobe con meno Punti Vita e il primo movimento che compie verso di lui è gratuito.

CATENA DEL PATTO: 3 dadi 4, range 0-4, senno 3, trascina il Reprobe colpito a distanza 0 da Abaddon.

LAMA DEL SANGUE: 3 dadi 5, range 0-1

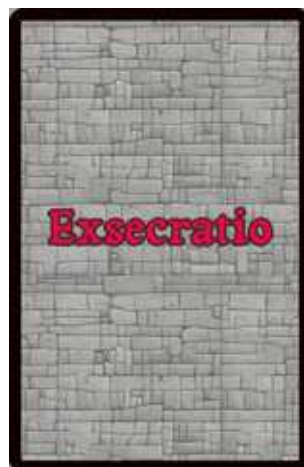
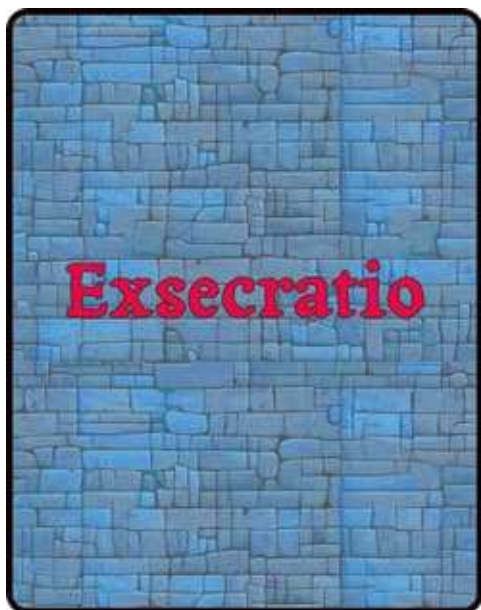
IMPRECARE: Abaddon lancia un urlo per terrorizzare i Reprobi, senno 3, ogni Reprobe che ne subisce gli effetti non può attaccare per questo turno.

SLANCIO OSSESSIONATO: Abaddon esegue uno scatto unito a un colpo, scatta fino a 2 caselle in avanti e tira 2 dadi 4

CARNEFICINA SENZA FINE: ogni volta che Abaddon viene ucciso, dopo aver tirato il tiro su Salvezza, torna in vita a pieni punti vita se ha ucciso un Reprobe.

Quest'azione si ripete per ogni Reprobe ucciso.

Dorsi Carte



Dorso della Carta del Reprobe, Carta Equipaggiamento, Carta "Esseri" Sporchi e Corrotti e Carta "Esseri" Maledetti.

MINIATURE

Le miniature sono realizzate tramite programmi di modellazione 3D.

I personaggi sono realizzati prendendo spunto dai personaggi di Dark Souls, non mancano maschere, elmi e armi imbracciate.

Sono tutte in scala tra loro per rispettarne le proporzioni. Il loro colore grigio è dato dalla resina fotopolimerica con cui vengono realizzate tramite stampa 3D.

Il grigio è utile in quanto mostra tutti i dettagli delle miniature e fa da fondo qualora chi acquista il gioco voglia dipingerle.

Ci sono più dimensioni che si calcolano sul diametro delle basette.

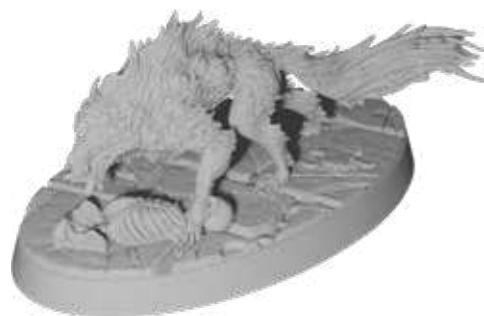
I personaggi hanno basette da 32 millimetri o 32x64mm per il Lupo, la Lonza e il Leone.

E infine gli esseri maledetti hanno una basetta di 50 millimetri per simboleggiare il loro grande potere.

La miniatura di sinistra raffigura il Flagellante e quella di destra il Sovrano.













TOKEN

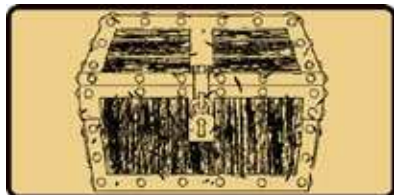
I token, realizzati tramite stampa fronte-retro su cartone spesso 2 millimetri e incollate su cartone rigido. Servono a tenere traccia sulla mappa di eventi come: l'ottenimento di nuove Carte Equipaggiamento dalle casse (64x32 mm), il potersi riposare e aumentare di livello tramite le statue (32x64 mm) e la generazione di esseri tramite spawn (32x32 mm) e di esseri maledetti dallo spawn maledetto che fa anche da botola per accedere al piano successivo (64x64 mm).



Statua



Magic Mint
#ADFFC3
C:32 R:173
M:0 G:255
Y:24 B:195
K:0



Cassa



Imperial Ivory
#F0DC82
C:0 R:240
M:12 G:220
Y:43 B:130
K:8



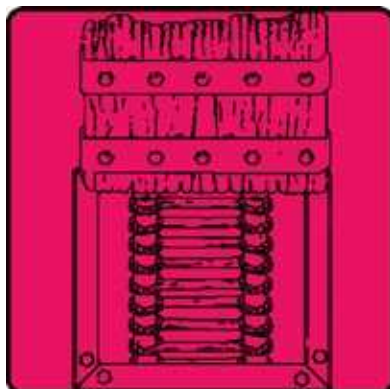
Spawn



2040 C
#DB0B5B
C:0 R:219
M:95 G:10
Y:58 B:91
K:14



Spawn maledetto



Botola

DADI

Il principale sistema di gioco si basa tutto sul lancio dei dadi. Il successo o il fallimento sono dettati dalla sorte. Per questo ho progettato un dado che si differenziasse da quelli standardizzati con i pallini che indicano il numero disposti circolarmente a rappresentare un ciclo karmico. Il gioco contiene 16 dadi che hanno le dimensioni di 16 millimetri per lato, bordi smussati e il colore riprende quelli degli esseri maledetti.

Sono realizzati in stampa 3D con resina fotopolimerica.



TESSERE DEL TERRENO

Il campo da gioco è pensata prendendo spunto dalle segrete di un palazzo fortificato medievale.

Ci sono un totale di 9 Tessere del Terreno quadrate, di 256x256 mm per lato, che sono stampate fronte-retro su cartone spesso 2 millimetri e incollate su cartone rigido, per un totale di 18 facce differenti.

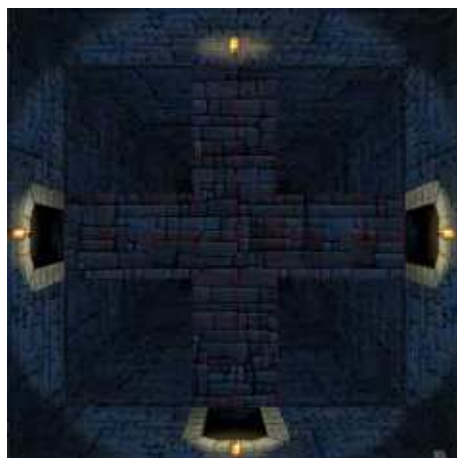
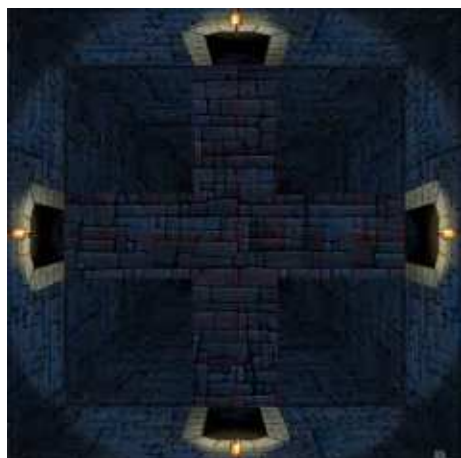
Ogni plancia rappresenta il mondo di gioco e può essere posizionata con uno dei due lati visibili tramite il direzionamento dato dalla lettera in basso a destra, permettendo così un sistema modulare che consente di giocare con mappe ogni volta diverse, aumentandone la rigiocabilità.

La griglia rossa (200x200mm) rappresenta l'insieme di caselle calpestabili dai giocatori, ognuna formata da un quadrato con 25 mm per lato.

Le porte sono disegnate prendendo come riferimento le porte a chiave di volta, con in cima delle torce a fare un pò di luce.

In basso a destra è riportata una lettera e un numero che hanno lo scopo di far riconoscere la tessera e fare da bussola per poterla posizionare correttamente.







MANUALE

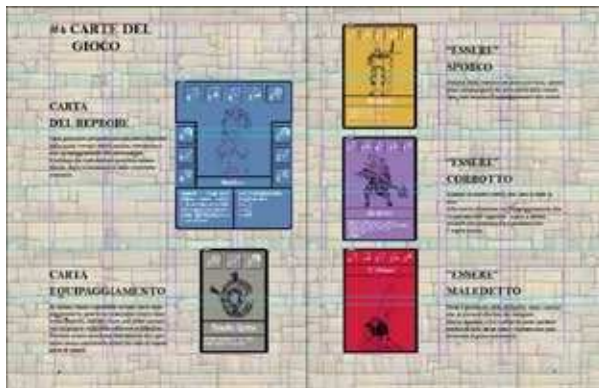
Il manuale del gioco è uno strumento fondamentale pensato per guidare i giocatori attraverso l'esperienza ludica in modo chiaro e accessibile.

Il manuale di gioco è realizzato in formato 270x210 mm, stampato su carta opaca e rilegato con punto metallico.

È suddiviso in tre sezioni principali:

- le regole, che contengono tutte le nozioni necessarie per comprendere il funzionamento del gioco.
- le componenti, in cui vengono presentati e descritti tutti gli elementi di gioco inclusi nella scatola.
- le missioni, sono riportate alle ultime pagine del manuale e sono dedicate a una serie di missioni che i giocatori possono affrontare.

È progettato per essere funzionale e facile da consultare anche per chi gioca per la prima volta.

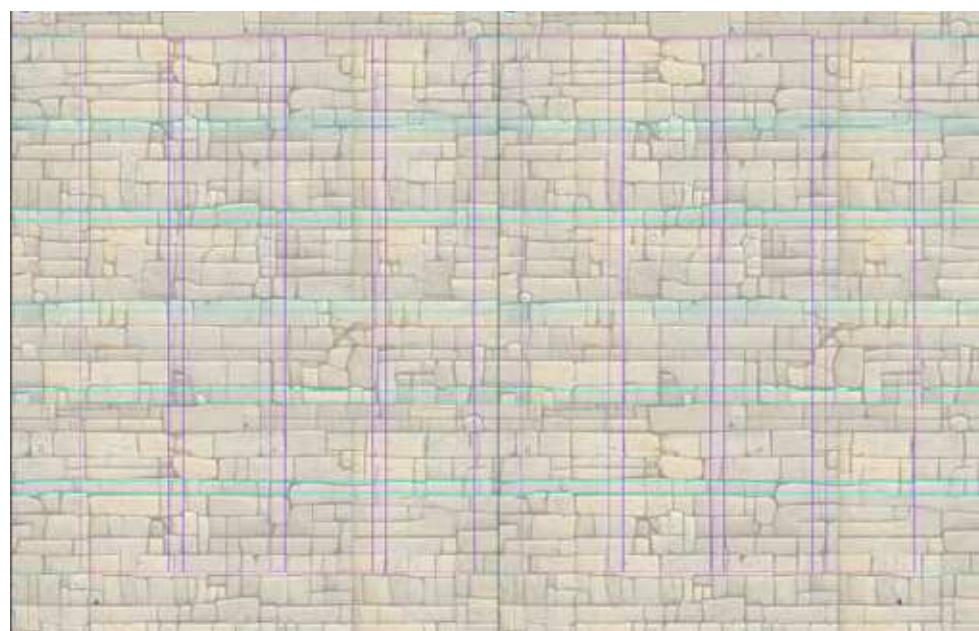


Font

Titolo
Bell MT Bold
28 pt

Sottotitolo
Bell MT Bold
22 pt

Testo
Bell MT Light
12 pt



EXSECRATIO

01 I COMPONENTI DELLA SCATOLA	4
02 INTRODUZIONE	5
03 SET UP	6
04 CARATTERISTICHE	6
05 DEFINIZIONI UTILI	7
06 TOKEN	10
07 IL RUOLO DEI GIOCATORI	10
08 IL TUO GIOCO "PERSONALE"	10
09 IL TAVOLINO	10
10 LE MINUTE	10

1# CONTENUTO DELLA SCATOLA



01 Exsecratio



02 Carte



03 Regole



04 Carte



05 "Token"



06 Dadi a sei facce



07 Minifigure

2# INTRODUZIONE

Exsecratio è un gioco cooperativo in cui i giocatori affrontano gli "Enti", i mostri del gioco stesso. Ogni giocatore controlla un "Reputo". L'obiettivo del gioco è sopravvivere e sconfiggere i "Thargos". I Reputo sono i mostri che gli "Enti" sono agiti oggetti che si trovano tra le mani. Con i tuoi Reputo, sconfiggi i mostri prima che finiscano.

Ogni Reputo ha un'abilità speciale che non si può mai usare più di una volta. I Reputo sono divisi in tre tipi: "Reputo", "Reputo", "Reputo". I Reputo sono divisi in tre tipi: "Reputo", "Reputo", "Reputo". I Reputo sono divisi in tre tipi: "Reputo", "Reputo", "Reputo".

3# SETUP

Prepara la Tavola
1-2 volte la Tavola

1. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
2. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
3. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
4. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
5. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
6. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
7. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
8. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
9. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".
10. Posiziona gli "Enti", le "Storie", le "Carte" e le "Storie".

115

SCATOLA

La scatola del gioco è progettata per poter contenere tutte le parti del gioco in maniera più compatta possibile, con le superfici laterali dotate del logo del gioco e di informazioni evocative riguardanti target d'età, durata del gioco e in quanti giocatori è possibile giocare.

La protagonista dell'immagine è la statua presso cui i reprobri possono riposarsi, serve a dare speranza a chi si avventura nel palazzo.

Inoltre è facile da trasportare dato che non pesa molto. Le dimensioni sono di 260x260mm, alta 120 mm ed è realizzata in cartone rigido.



Font

Titolo
Tagesschrift
93 pt

Sottotitolo
Tagesschrift
43 pt

Testo
Tagesschrift
10 pt



Scatola superiore



Scatola inferiore



Bibliografia

- Arjoranta, J. (2011). *Do We Need Real-Time Hermeneutics?* *Game Studies*, 11(1).
- Bartel, C. (2013). *Existentialist Gameplay: From Dark Souls to Meaning*. *Game Studies*, 13(2).
- Harms, D., Gonce, J., & Petersen, S. (1998). *The Encyclopedia Cthulhiana*. *Chaosium*.
- James, E., & Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. *Cambridge University Press*.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. *MIT Press*.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. *McFarland*.
- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. *University of Michigan Press*.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World*. *Unreason Press*.
- Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. *MIT Press*.
- Tolkien, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. In *Tree and Leaf*. *Allen & Unwin*.
- Trammell, A. (2021). "Modules and Microhistories: Dungeons & Dragons as Transmedia Narrative." *Analog Game Studies*, 8(1).
- Tresca, M. J. (2010). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. *McFarland*.
- Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. *Harvard University Press*.

Sitografia

<https://dondueck.wordpress.com/2012/02/18/modern-war-in-miniature/>

<https://www.tolkien.it/2024/07/29/i-primi-70-anni-de-la-compagnia-dellanello/>

<https://dmmagazine.blogspot.com/2016/11/le-ere-di-d.html?m=1>

<https://www.chaosium.com/blogout-of-the-suitcase-10-can-some-investigators-help-solve-this-mystery-with-library-use/>

<https://videogiocitalia.it/cyberpunk-2077-gdr-al-videogioco/>

<https://www.outcast.it/home/koichi-nakamura-dragon-quest-agosto-1964-old>

<https://www.rainews.it/articoli/2024/04/cina-videogame-world-of-warcraft-f86f3af7-8e-e2-4694-805d-1aa4db80ed1c.html>

<https://www.everyeye.it/notizie/dark-souls-cosplay-non-morto-armatura-cavaliere-elite-664157.html>

<https://www.zbrushcentral.com/t/portrait-of-j-r-r-tolkien/361342>

<https://www.theguardian.com/books/2015/apr/03/george-rr-martin-game-of-thrones-and-the-triumph-of-fantasy-fiction>

<https://www.esoterya.com/merlino-chi-era-davvero/31156/>

<https://billwillingham.substack.com/p/the-d-and-d-war>

<https://blackmoormystara.blogspot.com/2016/01/gencon-ii-when-dave-met-gary-1969.html?m=1>

<https://oldgamesitalia.net/articoli/dungeons-and-dragons>

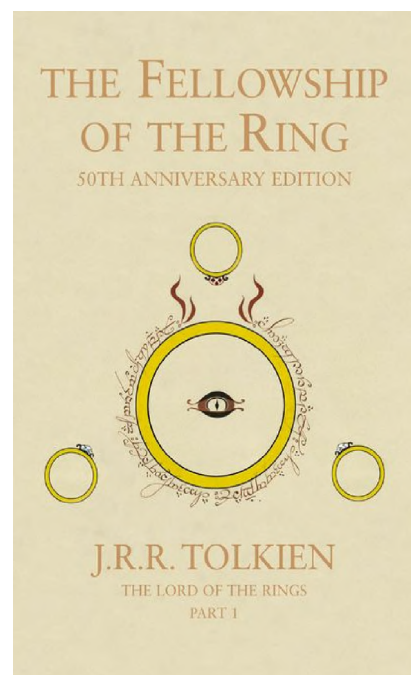
<https://miniaturescrum.blogspot.com/2020/01/chainmail-battle-of-emridy-meadows.html?m=1>

Università degli Studi di Camerino
Scuola di Architettura e Design "E.Vittoria"
Corso di Laurea
Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2024/2025

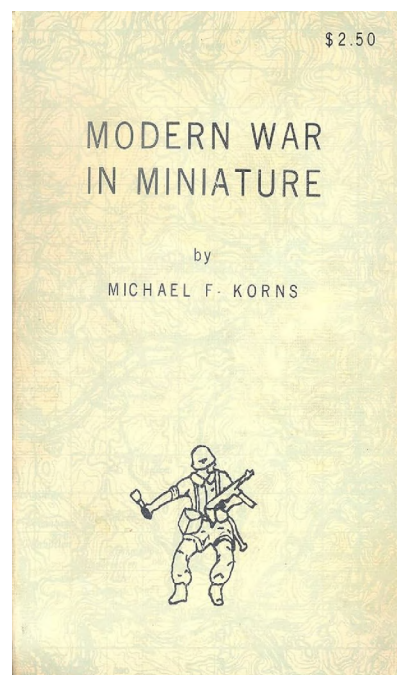
Relatore: Prof. Nicolò Sardo

EXSECRATIO

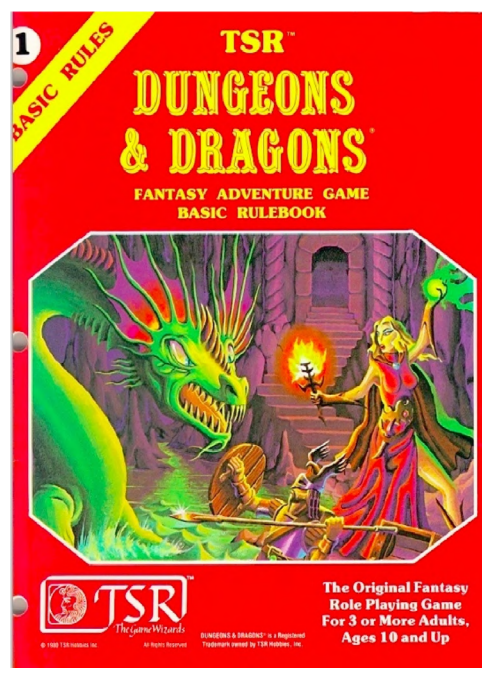
La Storia dei Giochi di Ruolo



1954



1966



1973



1986



2004



2011



Viene pubblicato *Il Signore degli Anelli* che cambia il modo di vedere il fantasy introducendo ambientazioni medievali, classi di eroi e razze di creature. La narrativa ruota intorno all'opposizione tra forze del bene e del male



Esce il primo gioco da tavolo, *Modern War in Miniatures*, con un sistema di punteggi e statistiche che simula una battaglia tramite l'utilizzo di un arbitro, miniature e lanci di dado.



Dungeon & Dragons amplia questo sistema di gioco introducendo l'interpretazione di una storia interattiva come punto essenziale dell'esperienza di gioco.



Dragon Quest è il primo esperimento videoludico a trasportare in modo efficiente il sistema di gioco su console riuscendo ad avere un'ottima narrativa con un eccellente sistema di statistiche e combattimenti.



World of Warcraft riprende tutte le evoluzioni del sistema di gioco ed unisce i giocatori di ogni parte del mondo su una piattaforma online.



Infine *Dark Souls* porta l'esperienza del gioco di ruolo all'apice, unendo una narrativa cinematografica a un sistema di combattimenti e crescita del personaggio basato unicamente sulle capacità del giocatore.

Casi Studio



Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons (1973), creato da Gary Gygax e Dave Arneson, è il capostipite dei giochi di ruolo da tavolo. Più che un semplice gioco, D&D ha dato origine a un intero genere e a una cultura ludica transmediale, influenzando profondamente videogiochi, narrativa fantasy, cinema e game design.



Descent

Descent: Journeys in the Dark (2005), pubblicato da Fantasy Flight Games, è un dungeon crawler competitivo o cooperativo ambientato in un mondo fantasy, in cui un gruppo di eroi affronta dungeon pericolosi, missioni epiche e un potente avversario che assume il ruolo di Overlord o di intelligenza artificiale.



Zombicide

Zombicide (2012) è un gioco da tavolo cooperativo ideato da Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult, pubblicato inizialmente da Guillotine Games e CMON. Ambientato in un mondo apocalittico infestato da zombie, il gioco immerge i giocatori in missioni in cui devono sopravvivere, combattere orde di non-morti e portare a termine missioni.



Spirit Island

Spirit Island (2017), ideato da R. Eric Reuss e pubblicato da Greater Than Games, è un gioco da tavolo cooperativo strategico asimmetrico, in cui i giocatori impersonano spiriti elementali intenti a difendere un'isola sacra dall'invasione coloniale. È considerato uno dei giochi cooperativi più complessi e profondi nel panorama ludico contemporaneo.

EXSECRATIO

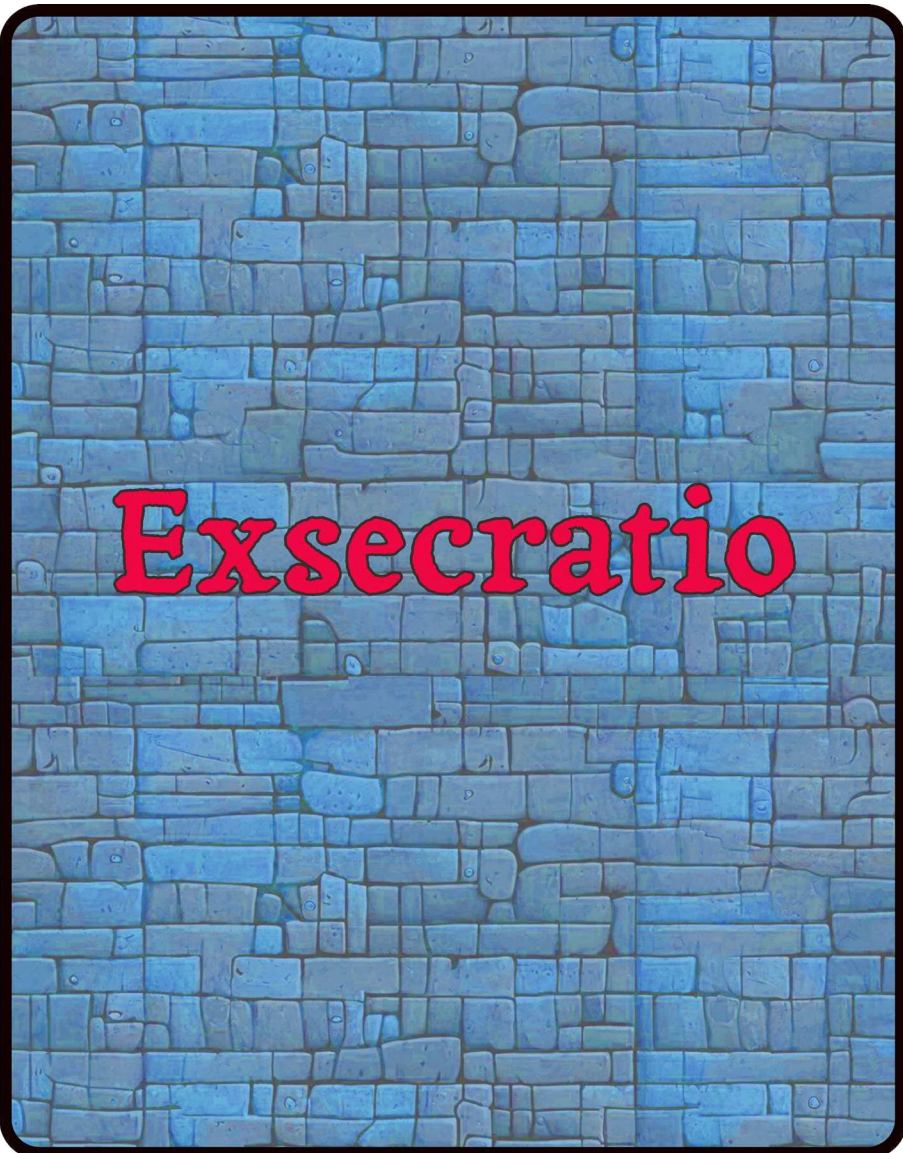
Miniature

Miniature in scala: 32mm, 32x64mm e 50mm.
Ogni miniatura rappresenta un Reprobe giocabile o un Essere del dungeon.
Il design è ispirato a creature abissali e guerrieri decaduti.
Materiale: resina fotopolimerica.

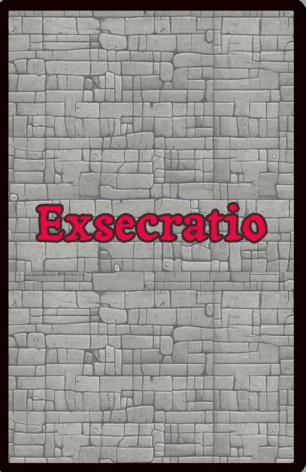
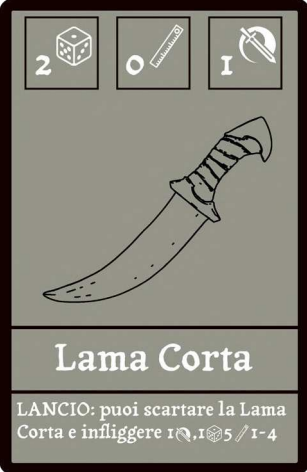


Carta del Reprobe

È la scheda del personaggio con raffigurate in alto le statistiche, ai lati presenta gli slot equipaggiamento e in basso le sue abilità uniche.
Dimensioni: 110x140 mm.
Materiale: cartoncino stampato, 300 g/m².



Glauous*
#5F86B3
C:47 R:95
M:25 G:134
Y:0 B:179
K:30



Cornwall Slate
(SW 9131)
#949488
C:0 R:148
M:8 G:148
Y:0 B:136
K:42

Dadi

Sono classici dadi ma con simboli posizionati in modo non convenzionale.
Mantengono l'opposizione standard dove le facce opposte sommano 7.
Dimensioni: 16mm per lato.
Materiale: resina fotopolimerica.

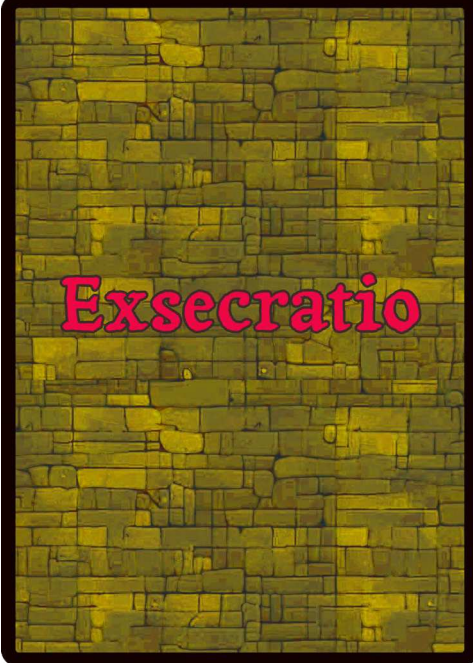


Font

Tagesschrift

Carta “Esseri”

I nemici vengono generati quando viene pescata la rispettiva carta dal mazzo.
Gli “Esseri” possono essere di tre tipi: Sporchi (gialli), Corrotti (viola) e Maledetti (rossi).
Dimensioni: 63x89 mm.
Materiale: cartoncino stampato, 300 g/m².



Vivid Orange
#FFB81C
C:0 R:255
M:28 G:184
Y:89 B:28
K:0

Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

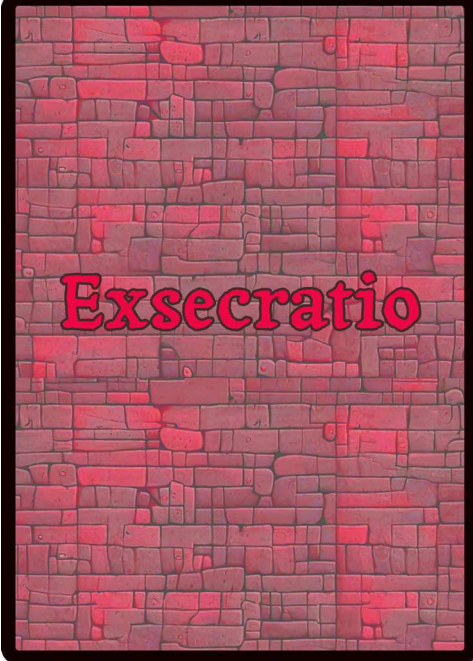
Tagesschrift
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789



Charmed Violet
(1398)
#9379B0
C:17 R:147
M:31 G:121
Y:0 B:176
K:31



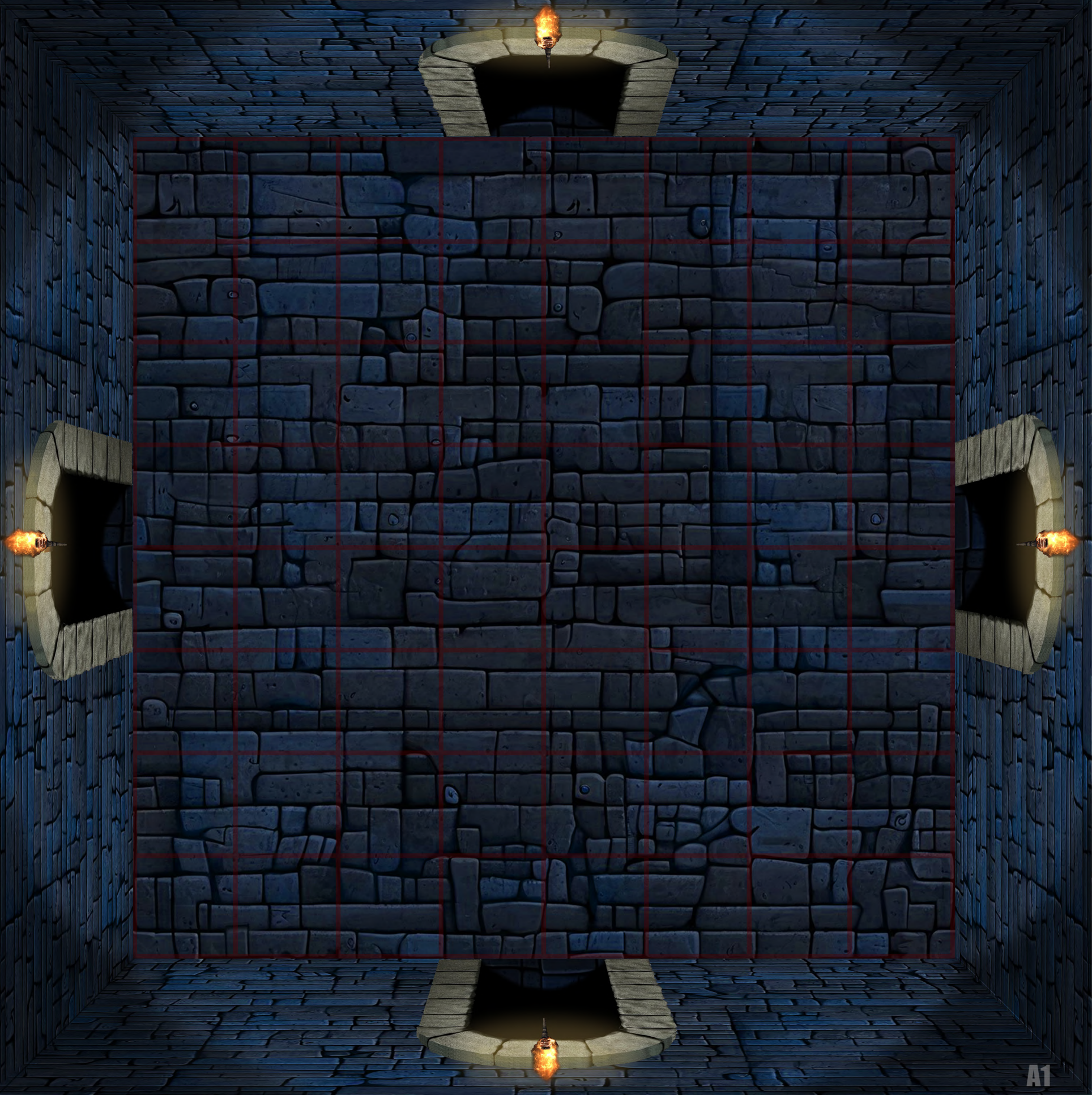
PMS 200
#C1052F
C:0 R:193
M:97 G:5
Y:76 B:47
K:24



EXSECRATIO

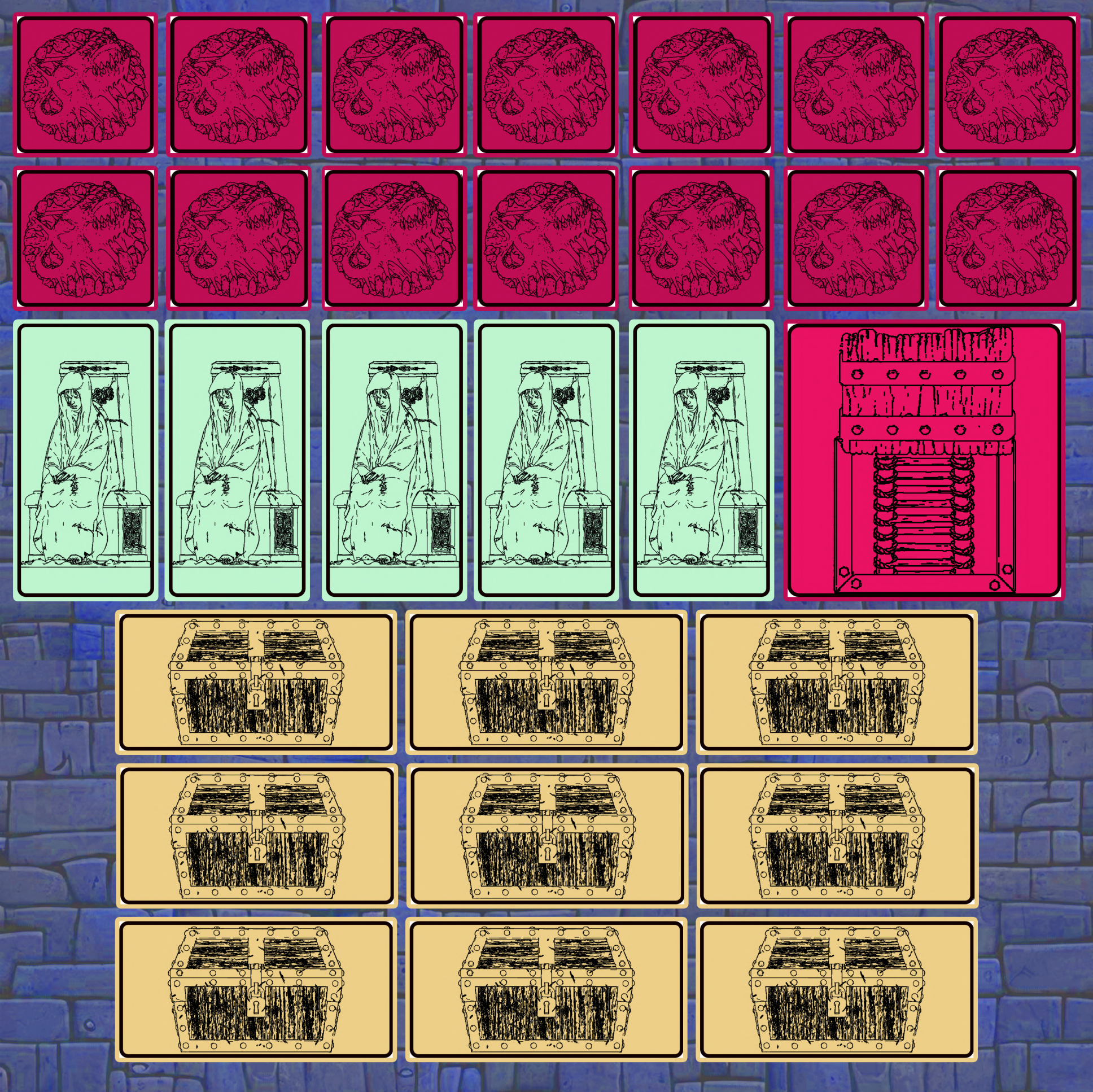
Tessere del Terreno

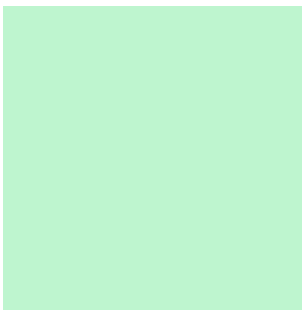
Ogni plancia rappresenta il mondo di gioco e può essere posizionata su uno dei due lati visibili, permettendo così un sistema modulare che consente di giocare con mappe ogni volta diverse.
Dimensioni 256x256 mm.
Materiali: cartone pressato.



Token

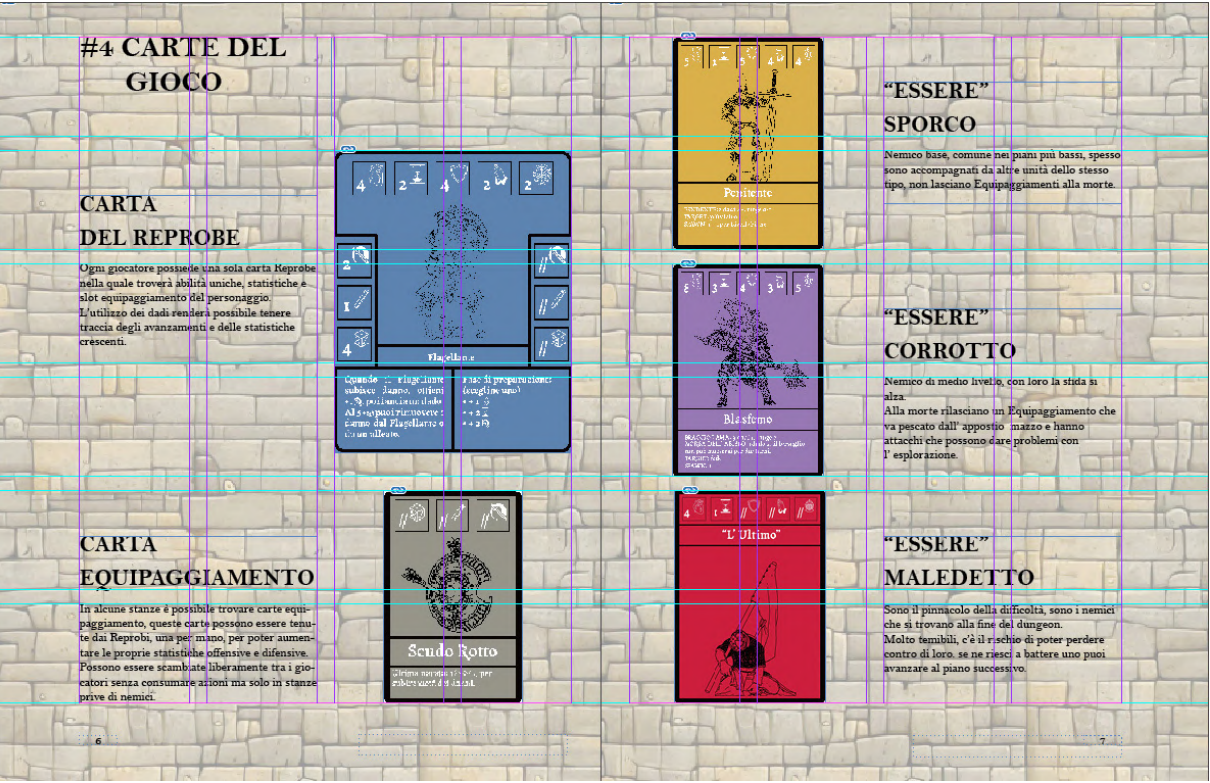
Servono a segnare sulle plance i punti di interesse come: casse, statue e spawn; fondamentali per il proseguimento nel gioco.
Dimensioni token: Spawn 32x32mm, casse e statue 32x64mm, spawn maledetto/botola 64x64mm.
Materiali: cartone pressato.



	2040 C #DB0B5B C:0 R:219 M:95 G:10 Y:58 B:91 K:14		Magic Mint #ADFFC3 C:32 R:173 M:0 G:255 Y:24 B:195 K:0		Imperial Ivory #F0DC82 C:0 R:240 M:12 G:220 Y:43 B:130 K:8
---	--	---	---	---	---

Manuale

È un regolamento di gioco da x pagine, compatto, con definizioni di base, descrizioni dettagliate e missioni da completare.
Formato: personalizzato, 210x270mm.
Rilegatura a punto metallico.



Titolo
Bell MT Bold
28 pt

Sottotitolo
Bell MT Bold
22 pt

Testo
Bell MT Light
12 pt

Scatola

La scatola del gioco è progettata per essere di una dimensione compatta con grafiche evocative su ogni superficie per essere esposta da ogni lato.
Le dimensioni sono di 260x260mm, alta 120 mm.
È realizzata in cartone rigido.



Titolo
Tagesschrift
93 pt

Sottotitolo
Tagesschrift
43 pt

Testo
Tagesschrift
10 pt

