IL DIGITAL MAGAZINE SUL FUTURO DEL GDR

NEUS WORLD

#01



AVVENTURA UFFICIALE DI NEUS

I MONASTERI DEL NORD

RACCONTARE L'IMMAGINAZIONE
Più ghost per tutti
L. Pantanetti

PSICOLOGIA NERD
La Sessione Zero
G. Matta

INTERVISTA A
Mauro Perini
Art Director
Ubisoft Milano

NEUS WORLD

Numero #01
MAR·APR·MAG·GIU 2026

Cari lettori,
vi diamo il benvenuto su ***Neus World***, la prima rivista digitale interamente dedicata al Gioco di Ruolo con inserti speciali per i giocatori di Neus. Un progetto nato da una passione profonda, che tanti di noi condividono da anni: quella per i dadi sul tavolo, per le storie costruite insieme, per i mondi che prendono vita quando iniziamo a giocare.

Questa rivista è **pensata per voi**: che siate novizi pronti al primo viaggio o veterani che da tempo attraversano rovine e sotterranei, qui troverete articoli, approfondimenti, espansioni, interviste e avventure. Ma soprattutto troverete una community che parla la vostra lingua e **parla del GDR** come strumento di narrazione, creatività e connessione umana.

In questo primo numero sono inclusi contributi sul mondo del gioco di ruolo e **contenuti esclusivi dedicati a Neus**, il nostro gioco fantasy dall'anima unica, che evolve grazie alle vostre scelte. Ogni numero avrà qualcosa di speciale: un'**avventura ufficiale che cambierà per sempre il mondo di gioco di *Neus*.** Sarete voi, con le vostre sessioni, a guidarne l'evoluzione.

Chiude il numero un'intervista esclusiva a **Mauro Perini**, art director di ***Ubisoft Milano***, che ci accompagna in un viaggio tra creatività, ispirazione e mondo del lavoro, offrendo spunti preziosi a chi sogna di trasformare l'arte in una professione.

Neus World uscirà ogni quattro mesi, accompagnandovi nelle vostre avventure con nuovi contenuti, idee e suggestioni. **Questo è solo l'inizio**: siamo emozionati, fieri e pronti a crescere insieme a voi.
Perché il Gioco di Ruolo non è solo un passatempo: è una passione, una forma d'arte, uno stile di vita. E questa è la nostra casa; speriamo che possa diventare anche la vostra.

Buona lettura
e buon viaggio,

Luca Trentin
Direttore del progetto



Direttore operativo del progetto:
Luca Trentin

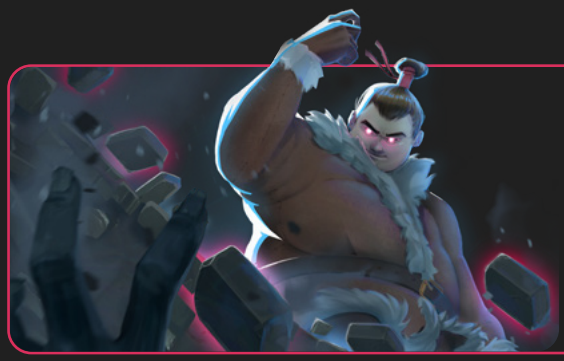
Coordinamento editoriale:
Lorenzo Pierangeli

Direzione artistica e illustrazioni:
Giovanni Calore e Cristiano Marchesi

Hanno collaborato:
Francesco Chiari, Raoul Farinon, Giovanni Matta, Michele Mattiolo, Benedetta Melappioni, Paolo Nardi, Filippo Nogara, Luca Pantanetti, Mauro Perini, Marco Riccardi, Ivan Sgandurra, Massimo Soccol, Mood Mind.

Associazione culturale Magigatto | C.F. 95158540245 | P.Iva 04611620248 © Tutti i diritti riservati.
Il regolamento di NEUS GDR è gratuitamente scaricabile sul sito www.neus.world.
Nessuna illustrazione, icona o elemento grafico di NEUS è stata realizzata con intelligenza artificiale.

INDICE



Avventura Ufficiale di NEUS

I monasteri del Nord

Questa è un'avventura che cambia il mondo di Neus, giocandola e compilando il sondaggio.

06

Articoli sezione Gioco di Ruolo

Esperienze di ruolo
Giocare senza rete 24
R. Farinon e M. Riccardi

Fantasy dietro al gioco
Le miniere di Moria 26
P. Nardi

Raccontare l'immaginazione
Più ghost per tutti 28
L. Pantanetti

Vite da avventurieri
Intervista: Ivan Sgandurra 30

Dietro lo schermo del Master
Come scegliere un GDR? 33
B. Melappioni

Psicologia Nerd
La Sessione Zero 35
G. Matta

Articoli sezione Neus

Gameplay
Narrare con i dadi difesa 37
M. Mattiolo

Approfondimenti
Impero Novano: Reus Nova, tra feudi e potere 39
F. Nogara

Lore di Neus
Teologia nel mondo di Neusmeru 42
L. Trentin

Arte di Neus
Come nasce un paesaggio di Neus 44
G. Calore

Timeline
Genesi. I Tredici eredi di Neus. Il ritorno di Ornatas 48

Cronache
Il Picco dell'Aquila 51
L. Pierangeli

Rubriche di gioco

Emporio di Neus 56
Espansione del regolamento 58
Gorthan risponde 59
Sala degli Eroi 60
Almanacco delle creature 62
Abitanti di Neus 64
La voce degli Erranti 66

Rubriche creative

Spotlight professionisti: intervista a Mauro Perini 67
Prodotti creativi: Consequences 71
Alleati di battaglia 72
Libreria del giocatore 73
Fan Art 74

NEUS

IL FUTURO DEL GDR



È GRATIS

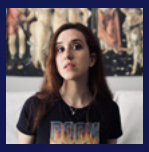
www.neus.world

Scarica gratuitamente il regolamento
e inizia a scrivere la leggenda
del tuo party.

MAGICATTO
CREATIVE
STUDIO

Come scegliere un GdR?

Rules Heavy vs. Rules Light: orientarsi tra regolamenti, narrazione e sfida



A cura di **Benedetta Melappioni**
Content creator @ilcignonerd

Il gioco di ruolo è un universo affascinante, un caleidoscopio di emozioni e avventure che da qualche decennio plasma l'immaginario dei giocatori. Tuttavia, chi si avvicina per la prima volta a questo vastissimo universo si pone inevitabilmente una domanda: da dove cominciare?
Esistono infatti miriadi di sistemi di gioco, ciascuno con approcci e complessità diverse, tanto che trovare una risposta a questa domanda corrisponde già di per sé all'inizio dell'avventura. In quel frangente, siamo come gli avventori della taverna in attesa del *questgiver*, colui che innesca l'incipit della nostra storia.

I sistemi di gioco si possono collocare su un continuum tra due poli: **"rules heavy"** e **"rules light"**. I primi, come *Dungeons & Dragons* o *Pathfinder*, offrono meccaniche dettagliate per quanto riguarda combattimento, abilità e gestione delle risorse. Sono adatti a chi preferisce simulazioni complesse, bilanciamento matematico e un senso di progressione strutturata. La ricchezza di regole, però, può rallentare il flusso narrativo e richiede una buona curva di apprendimento.

Dal canto loro, i sistemi **"rules light"**, come *Fate*, *Not the End* o *Cthulhu Dark*, semplificano la componente meccanica per privilegiare la narrazione condivisa, focalizzando l'attenzione sulla coerenza drammatica piuttosto che sul calcolo probabilistico. Questo approccio favorisce improvvisazione, libertà interpretativa e riduce l'ostacolo iniziale per i neofiti; tuttavia, potrebbe risultare meno soddisfacente per chi è alla ricerca di sfide tattiche o regolamenti dettagliati.
Esistono anche **modelli ibridi**, che bilanciano complessità e fluidità; per esempio , *Savage Worlds* o lo stesso *Neus* offrono meccaniche agili ma non banali, proponendosi come strumenti versatili per diversi generi e stili di gioco.

Il punto chiave è chiedersi che tipo di esperienza si desidera. Potrebbe essere un'epica campagna fantasy con battaglie spettacolari e crescita progressiva, oppure un racconto corale dove le regole sono solo uno strumento utile a stimolare la creatività dei giocatori. Non esiste una risposta universale: il **"sistema giusto"** è quello che permette al gruppo di divertirsi.

Un altro criterio di differenziazione riguarda la filosofia di design. I sistemi "simulationist" mirano a rappresentare il mondo con realismo e coerenza interna, anche a costo di moltiplicare il numero delle regole. I sistemi "narrativist", invece, privilegiano il racconto condiviso, con meccaniche pensate per sostenere temi e conflitti drammatici. I sistemi "gamist", infine, pongono l'accento sulla sfida e sull'ottimizzazione, spingendo i giocatori a cercare strategie vincenti. Conoscere queste tendenze aiuta a selezionare il gioco più adatto alle proprie aspettative.

Non meno importante è valutare la scalabilità del regolamento. Alcuni sistemi si prestano a campagne lunghe e articolate, con progressioni dettagliate; altri sono più efficaci in *one shot* veloci, dove la storia inizia e finisce nell'arco della stessa sessione. La compatibilità con diversi generi narrativi è un ulteriore parametro: esistono regolamenti pensati per il fantasy classico, altri per l'horror investigativo, altri ancora per la fantascienza o il contemporaneo.

In conclusione, è necessario avanzare un principio tecnico fondamentale: nessun regolamento è immutabile. Ogni sistema può essere "hackerato", adattato o alleggerito in funzione delle esigenze del gruppo. La regola d'oro resta la stessa: il gioco deve servire la narrazione e il divertimento, non viceversa.

Il GdR è un linguaggio comune, capace di trasformare schede, dadi e parole in esperienze indimenticabili. Per i nuovi giocatori, la sfida non è "scegliere il sistema perfetto", ma scoprire quello che più fa brillare i loro occhi. E fidatevi, quando lo avrete trovato, la vostra grande avventura avrà davvero inizio.

RULES HEAVY

OBIETTIVO: Simulazioni complesse, dettaglio tattico e progressione strutturata.

ESEMPI: *Dungeons & Dragons, Pathfinder.*

PRO: Dettaglio e bilanciamento matematico.

CONTRO: Solitamente più lento, alta curva di apprendimento.

RULES LIGHT

OBIETTIVO: Narrazione condivisa, coerenza drammatica e improvvisazione.

ESEMPI: *Fate, Not the End.*

PRO: Facile per neofiti, grande libertà interpretativa.

CONTRO: Meno soddisfacente per chi cerca sfide tattiche dettagliate.

IBRIDI

OBIETTIVO: Bilanciare complessità e fluidità.

ESEMPI: *Neus, Savage Worlds.*

PRO: Ottimo compromesso tra fluidità narrativa e presenza di meccaniche di gioco. Versatilità elevata per diversi tipi di giocatori a prescindere dall'esperienza.

CONTRO: Potrebbero non eccellere né nella simulazione iper-dettagliata dei rules heavy, né nella pura libertà minimalista dei rules light.



GORTHAN RISPONDE

Il nostro affidabilissimo Gorthan, grande conoscitore del manuale di gioco di Neus, si è reso disponibile per rispondere a tutte le domande dei giocatori, per risolvere battibecchi e maledizioni lanciate contro i Custodi.

Caro Gorthan, sono un Custode e ho un dubbio sulla meccanica dei Dadi di Svantaggio: di quanti punti posso abbassare le statistiche di un mio giocatore con uno svantaggio?

Buongiorno giovane Custode,
comprendo l'origine del tuo dubbio. I Dadi di Vantaggio e Svantaggio di Neus sono uno strumento utile ai Custodi per rendere più semplice o complicata la riuscita di un'Impresa. Per esempio, un giocatore potrebbe decidere di saltare da un ponte pericolante per raggiungere una sporgenza, essendo però ferito gravemente a una gamba per via di un combattimento recente.
Il Custode è tenuto, per rafforzare il realismo della scena, a imporgli dei Dadi di Svantaggio; il numero dei dadi (1 o 2 potrebbero bastare) deve essere stabilito in base alla gravità della ferita riportata dell'avventuriero, da quanto il ponte è pericolante e dalla fretta di completare l'azione. Venendo alla tua domanda "Di quanti punti posso abbassare le statistiche?", beh, la questione è di facile risoluzione: non è un tuo problema.

Se il Custode reputa che la situazione imponga 2 Dadi di Svantaggio, non dovrà preoccuparsi se il giocatore in questione abbia un valore di Agilità pari a 2 o 3. I Dadi di Svantaggio possono anche essere superiori alla statistica del personaggio; in questo caso, è ovvio che l'Impresa risulti impossibile da realizzare.

Gorthan, ti prego aiutami. I miei giocatori impostano tutti i combattimenti come se stessimo giocando a D&D, come posso renderli più narrativi?

Lieto di rispondere al tuo grido d'aiuto, giovane Custode!
La tua è una necessità giustissima! Quando si gioca per molto tempo a un determinato sistema è naturale ritornare alle meccaniche conosciute quando si interpreta. Per aiutare i tuoi giocatori a impostare più narrativamente la scena potresti spingerli, come prima cosa, a non dichiarare i Colpi Normali o Ottimi, ma a seguire le indicazioni che trovi nel Manuale di Neus.

In alternativa, per abituarli a essere più narrativi, potresti porre più attenzione alla descrizione del combattimento, soffermandoti su particolari dettagli degli avversari che offrano loro delle idee per agire. Ecco un esempio: "Noti che l'ultimo colpo contro il bandito l'ha ferito gravemente alla gamba; il nemico continua ad avanzare ma zoppica sulla gamba destra". A quel punto dovranno essere i tuoi giocatori a cogliere l'indizio e a sfruttarlo per narrare meglio il loro prossimo colpo.



Se hai un dubbio sul regolamento di Neus entra nel *Canale Discord* oppure scrivi una mail a Gorthan per aiutare altri Erranti in difficoltà a **info@neus.world** scrivendo in oggetto *"Rispondimi Gorthan"*.

ALMANACCO DELLE CREATURE

Nell'almanacco delle creature saranno descritte le nuove specie animali che popolano Neus, a tutti gli effetti animali per gli abitanti di Neusmeru, che hanno integrato l'Orium nella loro dieta permanentemente. Assumendo questa sostanza magica, la fauna e la flora di Neus hanno ottenuto diverse alterazioni, evolvendosi in nuove specie ancora da scoprire e catalogare.

Akroaquila

Le akroaquile sono imponenti rapaci originari del Nord, a cui l'Orium ha conferito una resistenza eccezionale. Nidificano esclusivamente lungo la Catena del Ciclone. Non tollerano temperature miti e possono allontanarsi dalle montagne solo per brevi sortite.
Hanno il piumaggio bianco e il becco rosso. Solo un ceppo di queste aquile si è dimostrato idoneo all'addestramento, e con esso gli Imperiali del nord hanno sviluppato un legame inscindibile.
Ogni città settentrionale dispone in media di un Nido, dedicato all'allevamento delle akroaquile, mentre Rocca del Nord ne conta cinque. Ciascun Nido ospita solitamente da dieci a quindici Domatori del Vento.
Le akroaquile vengono impiegate come cavalcature dai Domatori del Vento, un ordine militare di Rocca del Nord, specializzato nella ricognizione e nel trasporto di messaggi. Infatti, non sono unità corazzate e i loro cavalieri prediligono tattiche di movimento rapido. Risultano comunque difficili da controllare durante le tormente.

Legame profondo: le akroaquile instaurano un profondo legame con il proprio cavaliere e con i membri del loro stormo. Non si limitano a obbedire, ma cooperano attivamente durante le missioni, reagendo ai segnali e alle intenzioni del Domatore con notevole intelligenza.

Territoriale: le akroaquile adulte cacciano in solitudine, ma condividono con lo stormo un territorio comune in cui si dedicano alla riproduzione e alla difesa dei nidi. Trattandosi di specie fortemente sedentaria, gli Imperiali del nord non catturano esemplari selvatici, preferendo allevare e addestrare i giovani nei Nidi, centri destinati alla cova e alla formazione di Domatori e cuccioli.

Vista: dotate di una vista eccezionale, le akroaquile possono individuare prede o bersagli a centinaia di metri di distanza, anche in condizioni atmosferiche avverse, e piombare su di essi con estrema rapidità.

Resistenza (freddo): le akroaquile sono perfettamente adattate al clima glaciale; il loro piumaggio e il metabolismo elevato le rendono immuni al gelo, alle tormente e a qualsiasi danno da freddo.

Categoria: Nuova specie - Oriumofago Carnivoro

Vita media: 30 anni - matura a 5 anni

Habitat: le akroaquile vivono esclusivamente sulle montagne innevate della Catena del Ciclone, dove il clima gelido garantisce le condizioni ideali per la loro sopravvivenza. Non possono allontanarsi a lungo da queste regioni, poiché non tollerano temperature miti o ambienti privi di ghiaccio.

Stormo: uno stormo di akroaquile è composto mediamente dai venti a trenta esemplari, di cui poco meno della metà è idonea al volo con cavaliere. La popolazione è equilibrata tra maschi e femmine e comprende anche cuccioli e individui anziani, che rimangono parte integrante della struttura sociale del gruppo.

Velocità di movimento:
6 metri ad azione (camminando).
100 metri ad azione (volando).
400 metri ad azione (in picchiata).

Misure
Altezza media: 3 m.
Apertura alare: 15 m.
Peso medio: 120 kg.

AKROAQUILA

9 Punti Vita

FORZA	VIGORE	AGILITÀ	PRECISIONE	CULTURA	ARGUZIA	CARISMA	ISTINTO
4	4	6	6	0	3	2	3

Beccata

Statistica d'attacco: **Agilità**
L'akroaquila usa il becco appuntito contro un avversario ravvicinato.

Colpo Normale: 1 **Colpo Ottimo: 3**

Artigliata

Statistica d'attacco: **Agilità**
L'akroaquila graffia un nemico con gli artigli. Se viene eseguito un Colpo Ottimo il nemico è trattenuto dagli artigli e dovrà superare un'impresa Forza - Coppia per liberarsi durante il suo prossimo turno.

Colpo Normale: 2 **Colpo Ottimo: 3**

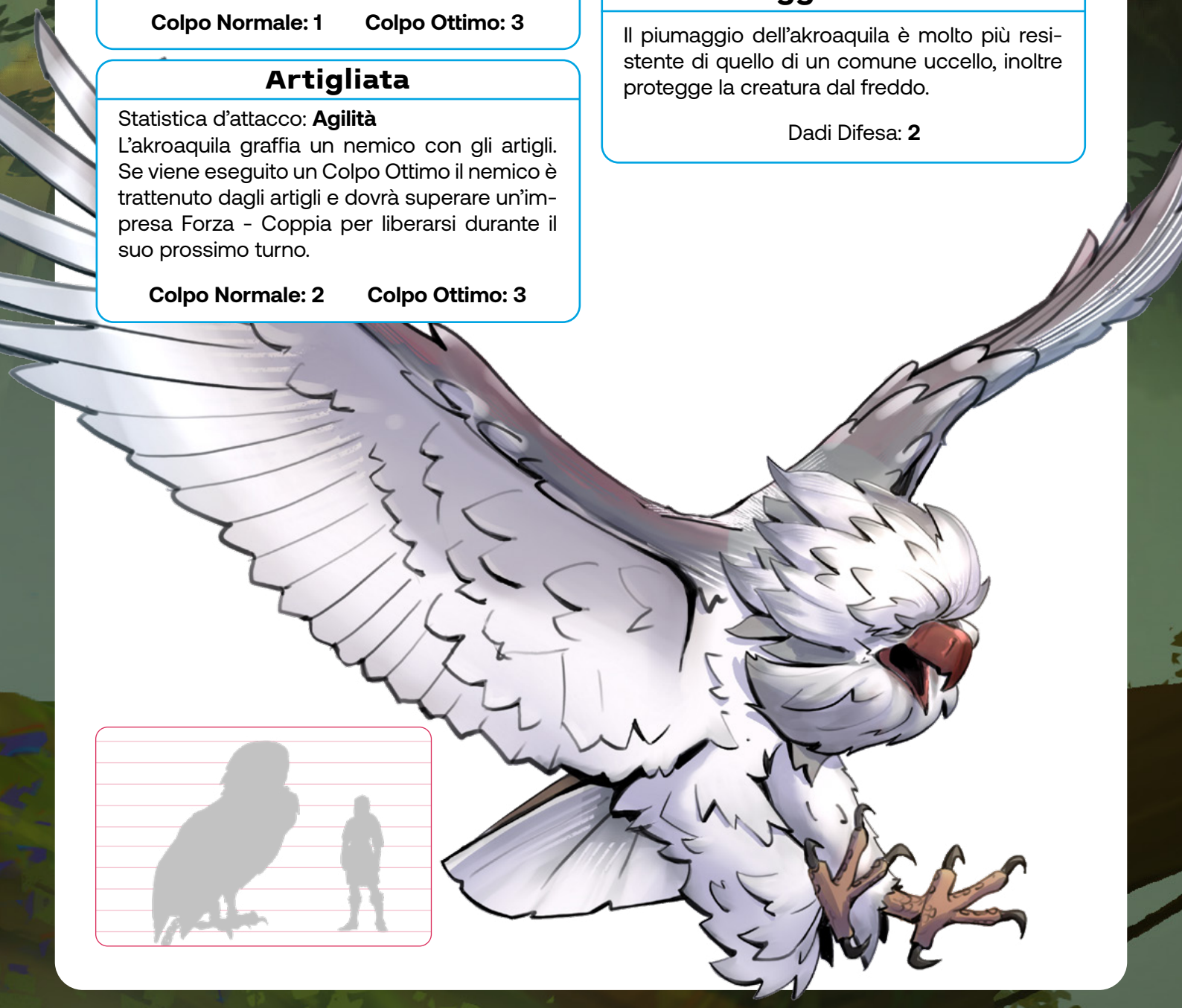
Dadi Difesa

complessivi **5**

Piumaggio rinforzato

Il piumaggio dell'akroaquila è molto più resistente di quello di un comune uccello, inoltre protegge la creatura dal freddo.

Dadi Difesa: **2**



NEUS

MAGIGATTO
CREATIVE STUDIO

Neus World è un progetto collaterale di Neus dedicato alla divulgazione del Gioco di Ruolo, elaborato e promosso dall'Associazione culturale Magigatto.

www.neus.world

