IL DIGITAL MAGAZINE SUL FUTURO DEL GDR

NEUS WORLD

#02



AVVENTURA UFFICIALE DI NEUS

I PROGETTI PERDUTI DI NEUTASIL

FANTASY DIETRO AL GIOCO
I draghi della Terra di Mezzo
P. Nardi

VITE DA AVVENTURIERI
Intervista a:
La Locanda Nascosta

MASTER AMEDEO
Perchè giochiamo di ruolo?

NEUS WORLD

Numero #02
LUG·AGO·SET·OTT 2026

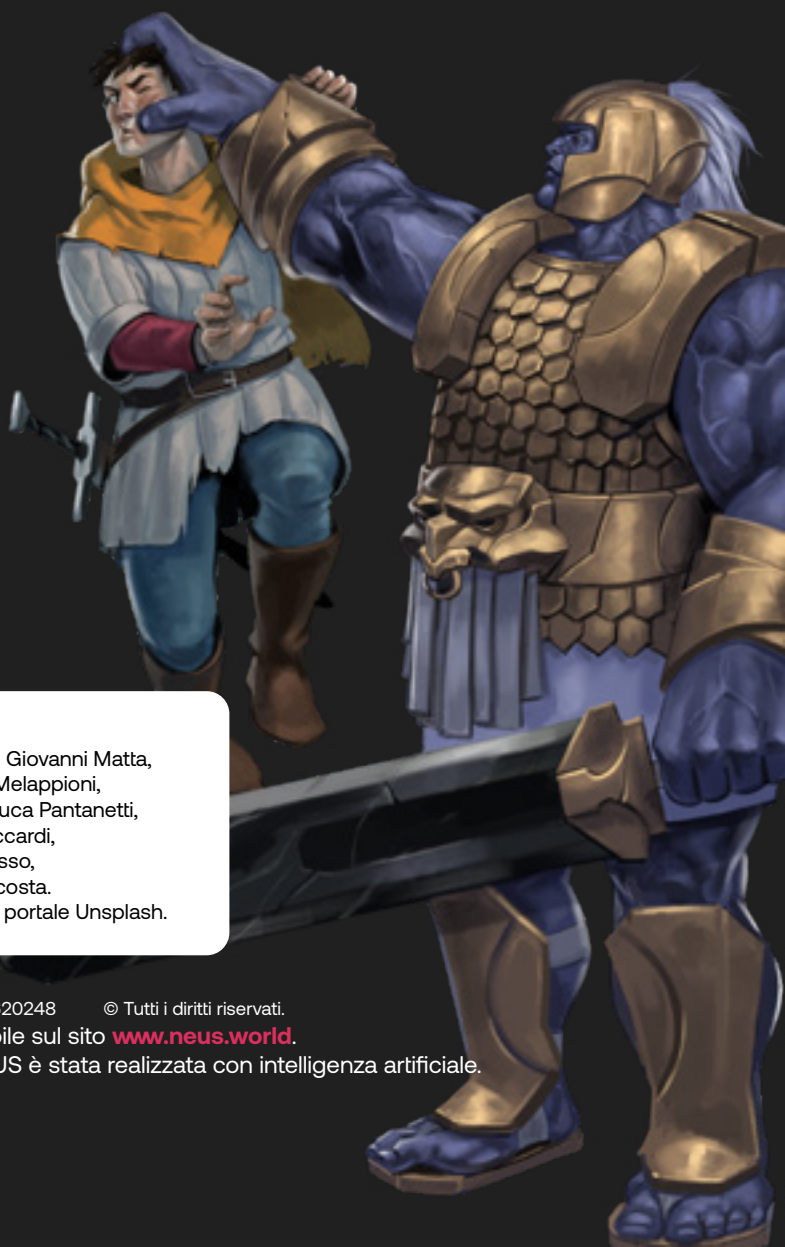
Cari lettori,
quando abbiamo pubblicato il primo numero di *Neus World* avevamo un obiettivo: creare uno spazio dedicato al Gioco di Ruolo, alle sue storie, ai suoi autori e alla comunità che ogni giorno gli dà vita. La risposta che abbiamo ricevuto ci ha confermato qualcosa che sospettavamo già: questa passione è più viva che mai. Per questo siamo felici di presentarvi una nuova tappa del nostro viaggio.

Dal prossimo numero, Neus World diventerà una rivista cartacea. Un cambiamento importante, che porta con sé una nuova formula: **un solo numero all'anno, più ricco, più approfondito e più curato**, pensato per essere sfogliato, conservato e riscoperto nel tempo. Questa nuova edizione rappresenta ciò che desideriamo per il futuro della rivista: uno spazio in cui cultura ludica, creatività, approfondimento e passione possano incontrarsi.

In queste pagine troverete contenuti che raccontano il Gioco di Ruolo da prospettive diverse, ma complementari. Dalle riflessioni di Master Ame sul nostro hobby all'esplorazione delle origini dei draghi nella narrativa fantasy, creature che da generazioni popolano l'immaginario di lettori e giocatori. Troverete inoltre un approfondimento psicologico dedicato al metagaming, un fenomeno spesso discusso ai tavoli da gioco. Abbiamo avuto anche il piacere di incontrare i ragazzi de La Locanda Nascosta, una delle realtà più interessanti dell'actual play italiano dedicata al Gioco di Ruolo, e di presentarvi Emozioni di Ruolo, un progetto che dimostra come il GDR possa diventare uno strumento per esplorare emozioni, relazioni e crescita personale.
A tutti voi che ci avete accompagnato fin qui, grazie. Se oggi possiamo trasformare queste pagine digitali in una rivista da tenere tra le mani, è perché esiste una comunità che continua a credere nel valore delle storie raccontate insieme.

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:
Amedeo Davit, Raoul Farinon, Giovanni Matta, Michele Mattiolo, Benedetta Melappioni, Paolo Nardi, Filippo Nogara, Luca Pantanetti, Tiziano Passantino, Marco Riccardi, Davide Romanini, Daniele Tresso, Mood Mind, La Locanda Nascosta.
Utilizzo di immagini e foto dal portale Unsplash.

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 progetti perduti di Neutasil

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

06

Articoli sezione Gioco di Ruolo

Esperienze di ruolo
Una volta qui era tutta campagna 25
R. Farinon e M. Riccardi

Raccontare l'immaginazione
Descrivere per coinvolgere 27
L. Pantanetti

Fantasy dietro al gioco
I draghi della Terra di Mezzo 29
P. Nardi

Vite da avventurieri
Intervista: La Locanda Nascosta 31

Appunti del Master
Perchè giochiamo di ruolo? 33
Master Amedeo

Dietro lo schermo del Master
Parliamo di D100 35
B. Melappioni

Psicologia Nerd
Il metagaming nei GdR 37
G. Matta

Mood Mind e Neus
Emozioni di Ruolo 39
D. Tresso

Articoli sezione Neus

Gameplay
Imprese di gruppo per giocatori e custodi 43
M. Mattiolo

Approfondimenti
Regno Unico Telide: tra ingegno e diplomazia 46
F. Nogara

Lore di Neus
Mercati d'Orium per i giocatori 49
L. Trentin

Arte di Neus
Personaggi di Neus e coerenza stilistica 51
C. Marchesi

Timeline
Le cinque stirpi di Ornatas. Oltre la Valle. 55

Rubriche

Emporio di Neus 58
Espansione del regolamento 60
Gorthan risponde 61
Sala degli Eroi 62
Almanacco delle creature 64
Abitanti di Neus 66
Spotlight professionisti: intervista a Davide Romanini 69
Prodotti creativi: Planet Bee 72
Libreria del giocatore 73
Fan Art 74

Il Canyon

Una fenditura nelle Terre Desolate

Davanti agli Erranti si apre un canyon ampio e silenzioso, come una cicatrice antica ormai stabilizzata nel paesaggio. Le pareti scendono ripide ma regolari, segnate da strati di roccia alti oltre 15 metri. La vegetazione e le rocce aguzze rendono difficilissimo raggiungere la sommità del crepaccio; in ogni caso, questo sembra fornire una difesa naturale contro le gigantesche creature che potrebbero trovarsi all'esterno. La luce filtra fino in fondo, dove un letto asciutto di pietre levigate serpeggia tra le ombre.

Mentre gli Erranti camminano tra le rocce, sentono un piccolo agitarsi tra gli anfratti delle pareti del canyon, un leggero sibilo e poi un'ombra.

Uno stormo di piccoli animali, simili a ragni, emerge dalle rocce e plana contro di loro, mentre alcuni si attaccano alle pareti come ragni. Sono Incubi Aracnotteri, una specie terribilmente comune nelle lande più inospitali di queste terre. Gli Erranti hanno pochissime informazioni su questi esseri, sanno solo che si riproducono deponendo uova nei cadaveri delle loro vittime.

Incubo Aracnottero

○ ○ ○ ✕

3 Punti Vita

FORZA	VIGORE	AGILITÀ	PRECISIONE	CULTURA	ARGUZIA	CARISMA	ISTINTO
2	3	5	2	0	2	2	4

Morso

Statistica d'attacco: **Agilità**
L'Incubo Aracnottero morde la preda, questo attacco infligge 1 Ferita aggiuntiva per ogni coppia di Aracnottero sul bersaglio.

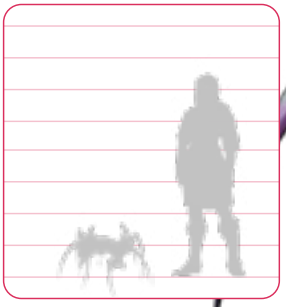
Colpo Normale: 1 **Colpo Ottimo: 2**

Infezione

Se un personaggio subisce danni dagli Incubi Aracnotteri ha 1 una probabilità su 6 di essere infettato e subire 1 Ferita ogni turno fino alla sua prima Ferita Grave.

Sciame

Gli Incubi Aracnotteri sopravvivono cacciando insieme in sciami di 10-20 esemplari in base ai corpi a disposizione per riprodursi.



Dadi Difesa
complessivi **3**

Membrana d'incubo

Membrana protettiva che copre la pelle dell'Incubo Aracnottero e gli permette di planare in base all'altezza da cui si lancia, per circa 3 metri.

Dadi Difesa: **1**





Atto 2 · Neutasil la città perduta

L'ultima città dei Tarani

Neutasil era una città monumentale, eretta da uno dei popoli più avanzati dell'intero mondo di Neus. Le sue rovine si affacciano sul Lago Rosso di Bahnn, un vastissimo bacino di Orium dalle acque dense e cangianti. Qui gli Oriumanti possono ricaricare liberamente le proprie scorte, sebbene tale pratica venga considerata da molti Telidi del gruppo al limite del sacrilegio, un atto che sfiora l'empietà.

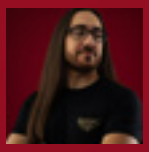
Durante il Cataclisma di Re Bahnn, l'ultimo sovrano dei Tarani scatenò un terremoto di proporzioni devastanti, capace di squarciare la città in sette enormi sezioni. Da allora, ciò che resta di Neutasil giace frantumato e irriconoscibile, inciso da profondi canyon che ne hanno ridefinito la geografia. Le acque del Lago Rosso hanno iniziato a insinuarsi lentamente in queste ferite nella terra, penetrando tra le rovine e trasformando interi quartieri in distese semi-sommerse.

La sabbia rossastra, sospinta dai venti e impregnata di Orium, ha progressivamente ricoperto gran parte delle strutture, occultando ingressi, strade e passaggi sotterranei. Ciò che un tempo era una possente città-fortezza dei Tarani, oggi appare come un vasto campo di detriti e vestigia spezzate, interrotto soltanto dai resti di edifici costruiti con materiali straordinariamente resistenti. Le torri sono collassate su sé stesse, le mura abbattute prima dal Cataclisma e poi dall'azione incessante degli Incubi che infestano la zona.

Molti edifici sono precipitati nei canyon, altri giacciono sepolti sotto metri di sabbia, mentre alcuni potrebbero essere in parte rimasti intatti, divenuti però rifugio per creature orribili. Neutasil, un tempo simbolo di potere e conoscenza, è oggi un luogo di rovina e mistero, dove ogni passo può condurre tanto a una scoperta perduta quanto a un pericolo dimenticato.

Perché giochiamo di ruolo?

Dall'escapismo alla scoperta della nostra unicità attorno al tavolo



A cura di **Master Ame** *(Amedeo Davit)*
Content creator @masteramedeo

Quando, all'inizio degli anni settanta, Gary Gygax e Dave Arneson unirono le loro geniali intuizioni, probabilmente non avevano la minima idea dell'onda d'urto che la loro creazione avrebbe generato. Cercavano semplicemente un modo per "entrare" fisicamente nei loro wargame tridimensionali, spostando l'attenzione dal controllo di interi eserciti anonimi alle gesta di un singolo ed eroico avventuriero. Stavano plasmando quello che sarebbe diventato il Gioco di Ruolo per eccellenza, un medium rivoluzionario destinato a cambiare per sempre non solo l'industria ludica, ma l'intera cultura pop, gettando le fondamenta narrative per il cinema contemporaneo, la serialità televisiva e l'immenso mercato dei videogiochi.

Eppure, alla base di questa rivoluzione epocale, c'era un desiderio estremamente semplice e umano: **trovare un modo per viaggiare in un altro mondo.** Vivere un'altra vita, respirare l'aria frizzante di terre inesplorate e vestire i panni di un eroe fantasy. Se ci interroghiamo sulle ragioni profonde che ancora oggi ci spingono a ritrovarci attorno a un tavolo, dadi alla mano, la risposta più istintiva e potente risiede in una singola parola: ***escapismo.***

Spesso questo termine viene associato ingiustamente a qualcosa di negativo, quasi come se rappresentasse una fuga codarda dalla realtà. Al contrario, l'escapismo ludico è una necessità fisiologica, una valvola di sfogo sana e vitale. Abbiamo bisogno di evadere.
Dobbiamo, anche solo per le proverbiali quattro ore a settimana, allontanarci dal peso schiacciante della routine quotidiana, dalle scadenze lavorative, dall'ansia per gli esami scolastici, dalle bollette, dalle tasse e dal costante rumore di fondo delle responsabilità più adulte.
Il Gioco di Ruolo ci offre un biglietto di sola andata verso una vita più intensa. Sostituiamo il traffico del lunedì mattina e le scartoffie della scrivania con il brivido dell'ignoto, con atti di puro eroismo e scelte morali che plasmano il destino di interi regni. In quel lasso di tempo, non siamo più impiegati, studenti o genitori, ma paladini senza macchia, maghi depositari di segreti arcani o canaglie dal cuore d'oro.
Tuttavia, ridurre l'esperienza del Gioco di Ruolo a una mera fuga, sarebbe limitante e ingiusto. Non giochiamo solamente per *fuggire* da chi siamo, ma molto spesso lo facciamo per *trovare* noi stessi.
Alcuni di noi vedono in questa grande passione un palcoscenico sicuro e privo di giudizio, un mezzo straordinario per esprimere la propria interiorità e la propria unicità. Interpretare un personaggio non significa solo indossare una maschera, ma spesso vuol dire toglierla: è una vera e propria affermazione di sé e delle proprie caratteristiche sopite. Il ragazzo timido e introverso può scoprire il proprio carisma interpretando un bardo sfacciato; chi vive un forte stress può ritrovare un senso di controllo e sicurezza vestendo i panni di una chierica riso-



Come funzionano le imprese di gruppo

per gli Erranti

Chiaramente, per proseguire con le indagini, il gruppo dovrà superare un'impresa legata alla lettura dei tomi. Ognuno potrebbe provare a superarla individualmente (in questo caso è richiesta una prova di Cultura), con il rischio di non cavarne un ragno dal buco. Decidono pertanto di collaborare, dichiarando al Custode la loro intenzione di svolgere un'Impresa di Gruppo, passando così a lui la palla.

Come funzionano le imprese di gruppo

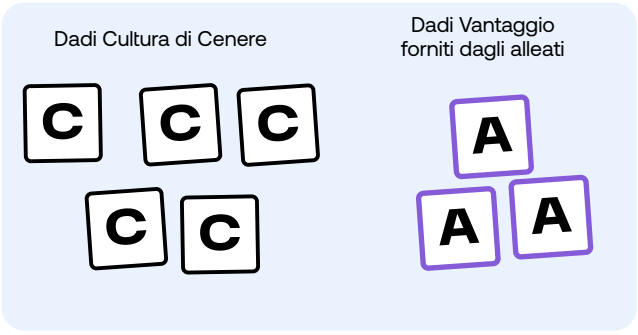
per il Custode



Nella risoluzione di un'Impresa di Gruppo, il Custode può scegliere tra due possibilità:

- **Il team aiuta il Leader:** il Custode decide di far affrontare l'impresa all'Errante con il valore più alto nella capacità richiesta (che, per l'occasione, diventa il Leader), richiedendo un risultato ottimo, ma dando anche un dado di Vantaggio per ogni altro membro che decide di partecipare attivamente all'impresa.

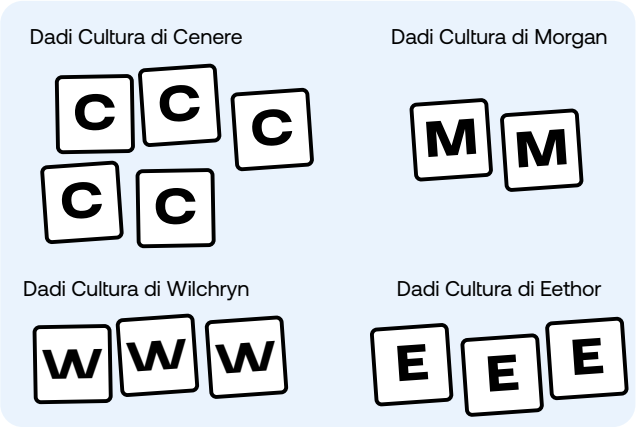
Nel nostro caso, il Custode richiede un risultato mirabolante, vista la grande quantità di tomi, pertanto chiede come risultato un'***impresa Ottima*** (un Tris). In questo modo, sarà Cenere a dover superare la prova, lanciando 8 dadi: 5 corrispondenti al suo valore di Cultura e 3 dadi di Vantaggio forniti dall'aiuto dei suoi tre compagni.



Impresa leader + vantaggio alleati

- **Il team aiuta il team:** il Custode sceglie di far affrontare la prova a tutto il gruppo, in quanto è orientata verso la risoluzione di un problema comune.

In questo esempio, potrebbe non bastare leggere ad alta voce il titolo a Cenere, ma è meglio che ognuno si spartisca un certo numero di tomi da sfogliare. Tutti, quindi, remano nella stessa direzione, alla pari, aiutandosi l'un l'altro. Il risultato richiesto è più alto, ma il gruppo sfrutta meglio le conoscenze di ciascuno; per questo il Custode richiede una ***Quinta*** (5 dadi uguali). In questo caso, il numero di dadi lanciati è dato dalla somma del valore della capacità in esame di tutti i partecipanti, che nel nostro caso specifico è sempre Cultura: Cenere 5 Cultura; Morgan 2 Cultura; Wilchryn 3 Cultura; Eethor 3 Cultura, per un totale di 13 dadi di Impresa di Gruppo.



Impresa di Gruppo

PERSONAGGI DI NEUS E COERENZA STILISTICA

A cura di **Cristiano Marchesi**

Creare un abitante del mondo di Neusmeru è un atto di alchimia. Per un giocatore tutto può iniziare con una scintilla: poche righe di background, un'idea originale e qualche statistica su una scheda. Ma per un artista quella scintilla non può essere vaga; deve tradursi in un'immagine chiara, che riesca a trasmettere qualcosa anche a chi non conosce nulla di quel personaggio. Attraverso la sua illustrazione, il personaggio viene giudicato in un istante.

Il passaggio dalla "statistica" all'illustrazione è un viaggio complesso. Non si tratta solo di disegnare un'armatura, ma di rispondere a una domanda: chi è davvero questo individuo e cosa ha vissuto? Come possiamo rendere subito chiari il suo ruolo e la sua personalità?

Oltre la scheda: leggere tra le righe

Tutto parte, ovviamente, dagli elementi tecnici: *stirpe*, *statistiche*, *origine* e *capacità*. Tuttavia, un buon *character artist* non è un semplice esecutore; potremmo definirlo più come un investigatore.

Prendiamo come esempio un Agarlidone predone con un passato nobiliare. Qui l'estetica smette di essere puramente decorativa e diventa narrazione. Non disegneremo solo un guerriero, ma un contrasto vivente:

- **Il ricordo del lusso:** un frammento di seta pregiata, ormai logoro, usato come benda o sciarpa.
- **Il marchio della caduta:** cicatrici che non parlano solo di mostri, ma di una dignità perduta.
- **Il simbolo:** un medaglione di una casata dimenticata, forse ossidato o parzialmente coperto dal cuoio grezzo della sua nuova vita.

Ogni elemento grafico deve urlare la propria storia. Una spada non è mai solo un'arma: può essere un'eredità pesante da portare, un simbolo di ideali traditi o una minaccia affilata raccolta dal fango. L'equipaggiamento è la biografia visiva del personaggio.



EMPORIO DI NEUS

Nella sezione dell'Emporio saranno disponibili aggiornamenti per l'equipaggiamento utilizzabile in Neus. Tutti gli oggetti riportati sono pensati per il sistema di Neus ma possono essere adattati per ogni ambientazione o GdR.

Cinturone del Bombarolo

Tipologia · **Indumento / Arma trasportata**
Materiale · **Cuoio - Metallo - Giada**
Stile · **Telide**
Requisiti · **Non indossare nessun pezzo d'armatura media o pesante**

- Zona di fattura comune: Regno Telide
- Prezzo indicativo: 1500 Fiori del regno
- Cultura necessaria per la riparazione: 4

Questo cinturone in cuoio realizzato, con la massima attenzione ai più minimi dettagli, è un ritrovato di semplicità e genialità. Dispone di 6 vani a incastro in metallo rivestiti internamente di giada. All'interno di ogni vano può esservi collocato un ordigno esplosivo. I vani sono 3 per lato, numerati in senso orario. Per garantire una maggior sicurezza al portatore, i vani sono bloccati e solo l'utilizzo del precedente fa scattare lo sblocco del successivo. Questo evita possibili furti o cadute accidentali degli ordigni inseriti. La giada, inoltre, serve a mantenere inermi gli ordigni stessi, riducendo il rischio di esplosioni accidentali.



Particolarità dell'oggetto

Il cinturone consente di trasportare fino a sei ordigni esplosivi pronti all'uso. Durante un combattimento, puoi estrarre e lanciare un ordigno come parte di un'unica azione, permettendoti di lanciare fino a due ordigni esplosivi nello stesso turno.

Pericolosità dell'oggetto

Indossare questo cinturone conferisce un notevole vantaggio, ma comporta anche un rischio elevato. Se il personaggio viene colpito in combattimento da un attacco in mischia, deve tirare un dado: il risultato indica la posizione dell'ordigno interessato. Se in quella posizione è presente un ordigno, esso esplode immediatamente, infliggendo tutti i danni e applicando tutti gli effetti che avrebbe prodotto se fosse stato lanciato normalmente. Gli altri ordigni non vengono coinvolti, poiché la giada li mantiene inerti.