

Dungeons & Dragons ► i



Aquest article tracta sobre el joc de rol. Vegeu-ne altres significats a «*Dungeons & Dragons (desambiguació)*».

Dungeons & Dragons



Una partida de Dungeons & Dragons en curs

Tipus	joc de taula de rol ►
Dissenyador	Gary Gygax i Dave Arneson
Editor	Tactical Studies Rules Wizards of the Coast
Data de creació	1974 (original) 1977 (<i>D&D Basic Set 1a</i> revisió) 1977–1979 (<i>AD&D</i>) 1981 (<i>D&D Basic Set 2a</i> revisió) 1983–1986 (<i>D&D Basic Set 3a</i> revisió) 1989 (<i>AD&D 2a</i> Edició) 1991 (<i>D&D Rules Cyclopedia 4a</i> revisió) 2000 (<i>D&D 3a</i> Edició) 2003 (<i>D&D v3.5</i>) 2008 (<i>D&D 4a</i> Edició) 2014 (<i>D&D 5a</i> Edició)
Epònim	dungeon ^(en) i drac ►
Origen	Estats Units d'Amèrica ►
Gènere	Fantasia
Sistema de joc	Sistema D20 ►
Més informació	
Lloc web oficial	Lloc web i Lloc web ►

Dungeons & Dragons (en anglès; literalment: *"Masmorres i Dracs"*), sovint abreujat com a **D&D**^[1] o **DnD**, és un **joc de rol** (JDR, o RPG en anglès) de **fantasia** originalment dissenyat per Gary Gygax i Dave Arneson i publicat per primer cop el 1974 per Tactical Studies Rules, Inc. (actualment TSR, Inc.). Des de 1997, el joc és publicat per Wizards of the Coast. Derivat dels **jocs de miniatures** amb una variació de les regles de *Chainmail* que serví com a reglament inicial,^[2] *Dungeons & Dragons* està àmpliament considerat el pioner dels jocs de rol moderns així com de la indústria dels jocs de rol^[3] i, per extensió, dels **videojocs de rol**^[4]

A diferència dels jocs de miniatures tradicionals, a *Dungeons & Dragons* a cada jugador se li assigna un únic personatge amb qui jugar en lloc d'una legió o formació militar. Aquests personatges entrenen aventures imaginàries en una ambientació fantàstica. Un dels jugadors, conegut com a **Dungeon Master**, compleix la funció d'àrbitre i de narrador, ahora que prepara i manté els escenaris en els quals ocorren les aventures i en controla els **personatges no jugadors** que hi habiten. Els personatges es reuneixen en grups per interaccionar amb aquests habitants, a més d'entre si mateixos. Junts resolen problemes, combaten amb enemics, troben tresors i adquireixen coneixements.^[3] En el procés, els personatges obtenen punts d'**experiència** amb l'objectiu de tornar-se més poderosos al llarg d'una sèrie de partides.

L'èxit inicial de *Dungeons & Dragons* va provocar una ràpida proliferació de jocs similars, com *RuneQuest*, *Tunnels & Trolls*, *Traveller* i *Arduin* però, malgrat la competència, *Dungeons & Dragons* segueix liderant el mercat de la indústria dels jocs de rol.^[5] L'any 1977 el joc fou dividit en dues versions: un sistema de joc relativament senzill, conegut com a *Dungeons & Dragons*, i un altre sistema més estructurat i amb un reglament més dens, conegut com a *Advanced Dungeons & Dragons* (abreviat com *AD&D* o *ADnD*).^{[1][6][7]} La 2a edició de *AD&D* va ser publicada el 1989. Tanmateix, l'any 2000 la línia original del joc es veié interrompuda i *Advanced Dungeons & Dragons* adquirí el nom de *Dungeons & Dragons* quan es publicà la 3a edició del joc. Les regles introduïdes en aquesta edició formaren la base del sistema **d20**, que està disponible sota la llicència **Open Game License** i que és d'ús lliure per als altres publicadors. El juny de 2003 es llançà al mercat la versió 3.5, que ampliava la 3a edició i encara feia servir el sistema d20. Tanmateix, la 4a edició, publicada el juny de 2008, es desdú de la llicència OGL i ofereix un sistema de joc més tancat i restrictiu.^{[6][9]} La 5a edició sortí al mercat de manera escalonada entre els mesos d'estiu i de tardor de 2014.

El joc disposa de diversos suplement, com ara aventures i campanyes predissenyades aptes per a l'ús de grups de joc regulars. *Dungeons & Dragons* és conegut també per productes de marandatge que no formen part del joc, referències a la cultura popular i múltiples controvèrsies, notablement un pànic moral que hi hagué durant els anys 80 que relacionava falsament el joc amb els **atnisme** i el suïcidi, especialment present als **Estats Units**.^[10] El joc de rol ha guanyat diversos premis al llarg de la seva història i ha estat traduït a molts d'idiomes a part de l'anglès.

Dungeons & Dragons segueix essent el joc de rol més popular^[nota 1] i el més venut,^[nota 2] amb devers 20 milions de persones que hi han jugat i uns ingressos de més de mil milions de **dòlars nord-americans** en la venda de llibres i equipament.^[13] Els productes de la marca *Dungeons & Dragons* van suposar més del 50% dels productes dels jocs de rol venuts el 2002. Fora de les comunitats de joc *D&D* s'ha transformat en un **metònim** usat sovint per referir-se als jocs de rol en general.

Visió general del joc



La versió 3.5 dels tres llibres essencials de *Dungeons & Dragons*

Dungeons & Dragons és un joc de rol estructurat tot i que de final obert. Normalment s'hi juga a l'interior d'un edifici, amb els participants asseguts al voltant d'una taula o tauler. Habitualment, cada jugador controla un únic personatge, que representa un individu d'un escenari fictici.^[14] Quan van junts, aquests personatges (abreviats PCs, de "Player Characters") solen ser descrits com un grup ("party") d'aventurers, on cada membre sol tenir les seves pròpies especialitats que contribueixen al triomf col·lectiu del conjunt.^{[15][16]} Mentre procedeix el joc, cada jugador dirigeix les accions del personatge que té assignat i decideix com aquest interacciona amb la resta de personatges del joc.^{[7][18]} Aquesta direcció s'executa fent-se passar pel personatge i parlant en nom seu, al mateix temps que el jugador ha d'emprar una sèrie d'habilitats socials i cognitives, com la lògica, matemàtiques de nivell bàsic i la imaginació.^[19] Un joc normalment consta d'una sèrie de trobades ("encounters") per completar una aventura ("adventure"), o més àmpliament, de múltiples aventures, el conjunt sencer conegut com a campanya ("campaign").^{[20][21]}

El resultat de les decisions que pren el grup i l'argument general del joc són determinats pel Dungeon Master ("mestre de la masmorra", sovint abreujat DM), en referència a les regles del joc i en la interpretació que el DM en fa.^[22] El DM elegeix i descriu els **personatges no jugadors** (NPCs, de "non-Player Characters"), les trobades que el grup emprèn, l'ambientació en la qual ocorren aquestes interaccions i el desenllaç d'aquestes trobades en relació a les decisions i accions dels jugadors.^[24] Les trobades sovint prenen la forma de combats amb monstres ("monsters"), un terme genèric utilitzat a *D&D* per descriure éssers potencialment hostils com poden ser animals, aberracions o criatures mítiques.^[23] Les extenses regles del joc, que cobreixen aspectes diversos com ara interaccions socials,^[25] màgia,^[26] combats^[27] i l'efecte que l'entorn té sobre els PCs^[28] ajuden al DM a prendre aquestes decisions. Fins i tot, el DM pot elegir saltar-se les regles,^[2] així com crear-ne de noves^[29] si ho troba necessari i oportú.

Les versions més recents del joc detallen les seves regles en tres llibres diferents: *ePlayer's Handbook* ("Llibre del jugador"), el *Dungeon Master's Guide* ("Guia del Dungeon Master") i el *Monster Manual* ("Manual de monstres"). Un *Dungeons & Dragons Basic Game* és una capsa que inclou, entre altres coses, les regles abreviades per ajudar als principiants a aprendre les regles.^[ota 3]

Els únics objectes necessaris per jugar són els manuals, una fitxa de personatge per a cada jugador i daus polièdrics. Les edicions actuals assumeixen l'ús de miniatures o marcadors per representar els personatges, tot i no requerir-ho però sí recomanar-ho.^[32] Les edicions més primerenques no feien aquesta assumpció.^[33] L'experiència de joc pot ampliar-se amb molts accessoris opcionals, com ara llibres que expandeixen el reglament, aventures predissenyades i campanyes.^[34]

Mecànica de joc



A *D&D* s'utilitzen daus polièdrics per determinar la resolució d'esdeveniments aleatoris. Se solen abreviar per una 'd' o una 'D' precedida de la quantitat de daus i seguida del nombre de cares. Per exemple, 3d8 significa "tres daus de vuit cares". A la imatge, en sentit antihorari i començant des de baix: d4, d6, d8, d10, d12 i d20. Una parella de d10 no idèntics poden utilitzar-se per representar un dau percentil o d100, un d'ells representant les desenes i l'altre les unitats.

Abans que el joc comenci, cada jugador crea el seu propi personatge i n'apunta els detalls en un full o graella de jugador ("character sheet"). Primer, el jugador determina la puntuació de les seves sis aptituds ("ability scores"), que consisteixen en Força ("Strength"), Complexió ("Constitution"), Destresa ("Dexterity"), Intel·ligència ("Intelligence"), Saviesa ("Wisdom") i Carisma ("Charisma").^[nota 4] Cada edició del joc les determina d'una manera diferent; segons l'edició, es poden determinar aleatòriament, semialeatòriament o predeterminedament.^[nota 5] Tot seguit, el jugador escull una raça ("race") per al seu personatge, com per exemple Humà o Elf; una classe ("character class"), com per exemple Lluitador o Mag; una alineació ("alignment"), que és una perspectiva moral i ètica; i una sèrie de poders, habilitats i característiques per intensificar les aptituds bàsiques del personatge.^[9] Encara que el reglament no ho sol cobrir, també es poden inventar el rerefons i precedents addicionals del personatge per fer-lo més complet.^[40]

Durant el joc, els jugadors descriuen les intencions dels seus PCs, com serien colpejar un rival o forçar un pany, i les comuniquen al DM, que després n'anuncia el resultat o la resposta.^[41] Les accions trivials i senzilles, com llegir una carta o obrir una porta desbloquejada, són normalment satisfactòries. En canvi, les accions de major dificultat i risc exigeixen ésser verificades mitjançant daus.^[18] Els factors que afecten el resultat inclouen les habilitats i característiques del personatge i la dificultat de la tasca.^[42] En les circumstàncies en les quals un personatge no té control sobre un esdeveniment, com quan s'activa una trampa o un efecte màgic o es llança un encanteri, es pot usar una tirada de salvament ("saving throw") per determinar si el dany és mitigat parcialment o totalment.^{[43][44]} En aquest cas, en les possibilitats de tenir èxit hi influeixen la classe del personatge, el nivell i (des de la 3a edició) les puntuacions d'aptitud.^{[43][45]}

Així com va progressant el joc, cada PC canvia i generalment creix en capacitats. Els personatges guanyen (o, de vegades, perden) experiència, habilitats i riqueses, i fins i tot poden alterar la seva alineació^{[6][1a 6]} o afegir classes addicionals.^[48] La manera clau mitjançant la qual els personatges progressen és adquirint punts d'experiència ("experience points"), abreuiats XP o EXP, que s'obtenen derrotant enemics o completant tasques complexes.^[49] Quan un PC adquireix prou experiència avança un nivell, fet que li proporciona noves característiques, aptituds i habilitats, entre d'altres.^[50] Fins a la 3a edició, l'experiència es podia perdre en certes ocasions, com per exemple en trobades amb criatures que drenen energia vital o mitjançant l'ús de poders màgics que requereixen el pagament d'experiència.^[51] Reglamentàriament, cada edició estableix un nivell màxim, que ha variat al llarg de la història; tot i així, alguns jugadors elegeixen sobrepassar-lo i emprendre els anomenats nivells èpics ("epic levels").^[52] En referència a això, la 4a edició incorpora els nivells èpics, en aquest cas els nivells de 21 a 30, com una part essencial del joc.^[53]



Fitxa de personatge *D&D 4.0*, traduïda al català

Els punts de vida ("hit points"), abreuiats HP, són una mesura de la vitalitat i salut d'un personatge i són determinats per la classe, el nivell i la complexió de cada un d'ells. Cada personatge consta d'un màxim de punts de vida ("maximum hit points"), que és el nombre més gran de punts de vida que aquest pot arribar a tenir; d'un valor d'ensangonament ("bloodied value"), que equival a la meitat del màxim de punts de vida; i d'una sèrie d'onades curatives ("healing surges"), que són una habilitat inherent que el personatge pot emprar per recuperar punts de vida.^[54] Es poden perdre punts de vida temporalment quan un personatge és danyat o ferit en combat i la pèrdua total de HP és la manera més freqüent que un personatge mori.^[55] La mort d'un personatge també pot provenir de la pèrdua d'aptituds clau^[56] o de nivells.^[57] Quan un PC mor, freqüentment és possible ressuscitar-lo a través de la màgia, tot i que de vegades a costa de penalitzacions. Si no és possible ressuscitar-lo o simplement no

es vol fer, el jugador pot crear un nou PC per així continuar jugant.^[58]

Aventures, campanyes i mòduls

Una partida de *Dungeons & Dragons* sol consistir en una aventura ("adventure"), que és més o menys l'equivalent d'una única història^[59] El DM pot o bé dissenyar la seva pròpia aventura o bé agafar una de les moltes aventures predissenyades, abans conegudes com a mòduls ("modules"), que han estat publicades al llarg de la història de *Dungeons & Dragons*. Les aventures publicades acostumen a incloure una història de fons, il·lustracions, mapes i objectius que els PCs han de complir. Algunes també contenen descripcions i fullatons dels diversos llocs i escenaris. Tot i que una petita aventura titulada "Temple of the Frog" ("Temple de la granota") s'inclouia al suplement de regles de 1975 *Blackmoor*, el primer mòdul pròpiament dit de *Dungeons & Dragons* fou *Steading of the Hill Giant Chief*("La granja del cap gegant de la muntanya"), publicat el 1978 a càrrec de TSR i escrit pel co-creador Gygax.

Una sèrie d'aventures interrelacionades se solen anomenar campanya ("campaign")^[60] Els llocs on aquestes aventures ocorren, com una ciutat, un país, un planeta o un univers fictici, de vegades també són anomenats campanyes, però més acuradament s'haurien de dir mons ("worlds") o escenaris de campanya ("campaign settings").^[61] Les ambientacions de *D&D* estan basades normalment en diversos subgèneres de fantasia i varien en termes de nivells de màgia i tecnologia:^[62] Alguns dels escenaris de campanya comercialitzats populars són: Greyhawk, Dragonlance, Forgotten Realms, Mystara, Spelljammer, Ravenloft, Dark Sun, Planescape, Birthright i Eberron.^[nota 7] Alternativament, els DMs poden desenvolupar els seus propis mons ficticis per utilitzar-los com a escenaris de campanya.



Un seguit de miniatures de *D&D*, situades damunt una graella de combat amb caselles d'una polzada de costat. Entre les miniatures de la fotografia es representen alguns dels monstres més icònics del joc de rol.

Miniatures

Els jocs de guerra dels quals *Dungeons & Dragons* deriva utilitzaven miniatures per representar els combatents. Inicialment,*Dungeons & Dragons* continuà fent-ne servir de manera similar als seus precursors directes. El joc original de*D&D* de l'any 1974 requeria l'ús de miniatures de *Chainmail* per a la resolució dels combats.^[63] Quan foren publicades les edicions de 1977, els combats se solien resoldre verbalment. Així doncs, l'ús de miniatures ja no era obligatori, tot i que molts jugadors les seguien fent servir com a referència visual.^[nota 8]

Els anys 70, múltiples companyies començaren a vendre figures específicament per a*Dungeons & Dragons* i jocs similars. Entre els fabricants amb llicència que produïen miniatures oficials troban **Grenadier Miniatures** (1980–1983),^[65] **Citadel Miniatures** (1984–1986),^[66] **Ral Partha**^[67] i el mateix TSR.^[68] Moltes d'aquestes miniatures utilitzaven l'escala de 25 mm, amb l'excepció de les miniatures de Ral Partha per a la primera edició Battlesystem, que utilitzaven una escala de 15 mm.^{[69][70]}

Periòdicament, *Dungeons & Dragons* ha tornat a les seves arrels de joc de guerra amb sistemes suplementaris de regles destinades als jocs de guerra basats en miniatures. Suplements com**Battlesystem** (1985 i 1989) i una nova edició de*Chainmail* (2001)^[71] proveeixen regles per representar batalles entre exèrcits utilitzant miniatures.

La tercera edició de *Dungeons & Dragons* (2000) assumeix l'ús de miniatures per representar les situacions de combat, un aspecte que fou emfatitzat més endavant en la revisió v3.5. E*Dungeons & Dragons Miniatures Game* (2003) es ven en conjunts aleatoritzats de miniatures de plàstic preprintades, que poden utilitzar-se com a miniatures d'una partida de *Dungeons & Dragons* normal o com a miniatures del seu propi joc de miniatures col·leccionables.^[72]

Història

Fonts i influències

Un predecessor immediat de *Dungeons & Dragons* va ser un conjunt de miniatures medievals les regles del qual eren escrites per Jeff PerrenGary Gygax n'expandí les normes, i un dels afegitons fou un suplement de fantasia, abans que el joc fos publicat més tard com a *Chainmail*. Quan **Dave Wesely** entrà al servei el 1970, el seu amic i company de jocs de guerra napoleònics **Dave Arneson** començà una variació medieval dels jocs de Wesely, on els jugadors controlaven un sol personatge en lloc d'un exèrcit.^[73] Arneson emprava *Chainmail* per resoldre els combats.^[2] A poc a poc, Arneson afegí innovacions tan destacades com classes, punts d'experiència, nivells, classe d'armadura ("armor class") i d'altres.^[73] Havent col·laborat prèviament amb Gygax per elaborar *Don't Give Up the Ship!* (un joc de guerra napoleònic), Arneson va introduir a Gygax el seu joc **Blackmoor**, i al cap de poc, els dos col·laboraren desenvolupant *The Fantasy Game*, el joc de rol que més tard es convertí en*Dungeons & Dragons*, amb la redacció i preparació finals fetes per Gygax.^{[74][75]}

Molts dels elements que feia servir *Dungeons & Dragons* ja s'havien introduït al món de les aficions a mitjan segleXX. Per exemple, el fet d'interpretar un personatge amb un rol determinat ja existia en el teatre improvisa.^[76] El concepte de simulació d'un món fictici ja estava ben consolidat en els jocs de guerra. Els ambients de fantasia específicament dissenyats per a jocs podien trobar-se als jocs de taula de **Glorantha**, entre d'altres.^[77] Tanmateix, *Dungeons & Dragons* mesclà tots aquests elements en un innovador joc nou.

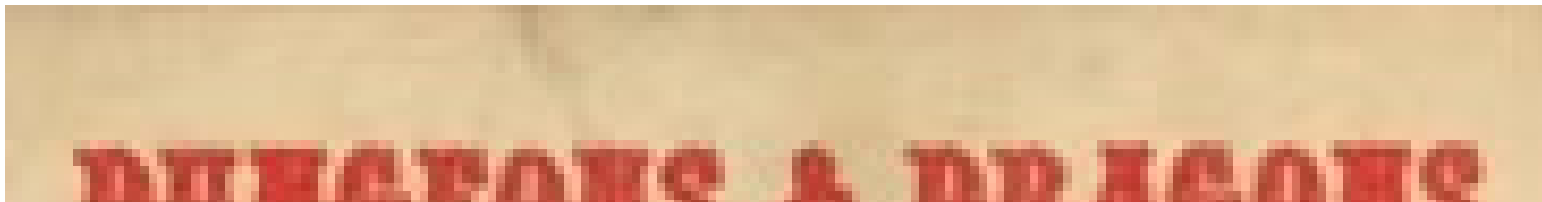
La temàtica de *D&D* rebé influències de la mitologia, els pulp magazines i els autors de fantasia contemporània dels anys 60 i 70. La presència de **halfings** (terme utilitzat com a sinònim dehòbbit), elfs, **semielfs**, orcs, dracs, etc., feia que el joc habitualment fos comparat amb el treball de J.R.R. Tolkien. No obstant, Gygax mantingué que les influències que agafà de*El Senyor dels Anells* foren poques, explicant que inclogué aquests elements com a estratègia comercial aprofitant la popularitat de l'obra. Tanmateix, els propietaris dels drets d'autor de l'obra de Tolkien forçaren a canviar els noms de "hobbit" per "halfing", d"ent" per "treat" i de "balrog" per "Type VI demon [balor].^{[78][79]}

El sistema màgic de *Dungeons & Dragons*, en el qual els mags memoritzen els encanteris que utilitzen quan ho fan per primer cop i que han de ser memoritzats de nou l'endemà, fou influït per la sèrie d'històries i novel·les **dæck Vance Dying Earth**.^[80] El sistema d'alineació original, que agrupava els personatges i criatures en tres grups –Llei ("Law"), Neutral ("Neutrality") i Caos ("Chaos")–, derivava de la novel·la **Three Hearts and Three Lions**, de **Poul Anderson**.^[81] A més, la forma com es descrivia un rol a l'obra també influí en la definició d'aquest monstre a *D&D*.^[79]

Altres influències inclouen les obres de **Robert E. Howard**, **Edgar Rice Burroughs**, **A. Merritt**, **H. P. Lovecraft**, **Fritz Leiber**, **L. Sprague de Camp**, **Fletcher Pratt**, **Roger Zelazny** i **Michael Moorcock**.^[nota 9] Els monstres, encanteris i objectes màgics emprats en el joc estan inspirats per centenars d'obres, com *Black Destroyer* d'**Alfred Elton van Vogt**, *Jabberwocky* de **Lewis Carroll**, i el **Gènesi**.^[81]

Història de les edicions

Al llarg de la història, *Dungeons & Dragons* ha llançat múltiples revisions del reglament. Les versions paral·leles que hi ha hagut i els títols inconsistents del joc fan que sigui difícil distingir entre les múltiples edicions d'aquest.



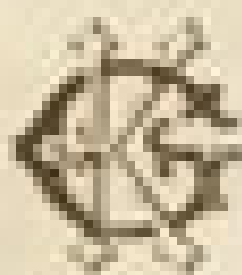
DUNGEONS & DRAGONS

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

GYDAX & ARNISON



3-VOLUME SET



PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES
Price \$10.00

La capsa original de *Dungeons & Dragons*

El *Dungeons & Dragons* original, avui dia abreuiat OD&D^[83] (de Original *Dungeons & Dragons*), era una petita capsa amb tres fulletons publicada el 1974. La producció era més aviat aficionada i estaven escrits des d'una perspectiva que suposava que el lector era familiar amb els jocs de guerra. Així i tot, la seva popularitat cresqué ràpidament, en un principi entre els jugadors de jocs guerra i més tard expandint-se cap a una audiència més general d'universitaris i estudiants. Es vengueren unes mil còpies del joc l'any del seu llançament, seguides per tres mil més el 1975 i encara més posteriorment.^[84] Aquesta primera publicació passà per moltes impressions i a poc a poc n'aparegueren suplement oficials, com Greyhawk i Blackmoor (ambdós de l'any 1975),^[85] així com articles a les publicacions oficials de TSR i en in comptables articles de fans.

Enfocament doble

El 1977, TSR creà el primer element d'una estratègia que dividiria el joc en dos durant més de dues dècades. S'introduí *Dungeons & Dragons Basic Set*^[75] una edició que millorava la presentació de les regles essencials, feia el sistema més entenedor per al públic general i era comercialitzat en un paquet que podia emmagatzemar-se a qualsevol jogueteria. El 1978, es publicà per primer cop *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*,^[75] que recopilava les regles, opcions i correccions publicades, i finalment les expandia en un joc definitiu i unificat per als jugadors més veterans. L'estratègia era introduir jugadors principiants al joc bàsic i que quan aquests exhaurien les possibilitats de la versió bàsica passessin a jugar la versió de normes més complexes.

Gairebé des dels seus inicis, aquest enfocament comercial a dues bandes generà problemes, atès com de diferents eren les filosofies de disseny d'una línia i l'altra. Gygax, que s'encarregava d'escriure la versió avançada, volia un joc expansiu amb regles que cobriessin quasi qualsevol ocasió possible que es pogués donar en el joc. J. Eric Holmes, l'editor del joc bàsic, preferia el contrari: un reglament més lleuger que donés espai per improvisar. En conseqüència, el joc bàsic incloïa certes regles que contradeïen aquelles similars del joc avançat. A més a més, també creà confusió el fet que el *Dungeons & Dragons* original seguís a la venda fins a l'any 1979.^[77]

L'objectiu de *Advanced Dungeons & Dragons* era crear un sistema de joc més estructurat i estricte que la imprecisa estructura del joc original^[7] Tot i que molts el consideraven una revisió del joc original^[9] a l'època *AD&D* es declarava "ni una expansió ni una revisió del joc vell, és un joc nou".^[7] El joc *AD&D* no tenia intenció de ser directament compatible amb *D&D*, per tant, jugar amb els dos sistemes simultàniament requeria certes adaptacions.^[86] El terme *Advanced* ("Avançat") es referia a un reglament més complex i extens, però no implicava major habilitat per part dels jugadors. Entre els anys 1977 i 1979, tres llibres de regles de tapa dura ("hardcover rulebooks"), freqüentment anomenats llibres de regles essencials ("core rulebooks"), foren llançats al mercat: el *Player's Handbook* ("Manual del jugador"), abreuiat PHB; el *Dungeon Master's Guide* ("Guia del Dungeon Master"), abreuiat DMG; i el *Monster Manual* ("Manual de monstres"), abreuiat MM. Al llarg de la dècada dels 80 es publicaren molts manuals suplementaris, *Unearthed Arcana* (1985) essent el més destacat, que incloïa un elevat nombre de regles noves.^[75]

Edicions revisades

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEON MASTERS GUIDE



by Gary Gygax



TSR, Inc.
PO Box 157
Lake Geneva, WI 53123

La primera edició de la *Dungeon Masters Guide* de *Advanced Dungeons & Dragons*
Els anys 80, els reglaments de *Dungeons & Dragons* i de *Advanced Dungeons & Dragons* seguien separats, cada un d'ells evolucionant pel seu propi camí.
El 1981, **Tom Moldvay** revisà la versió "bàsica" de *Dungeons & Dragons* i aquesta es dividí en múltiples versions. El joc seguí amb la tònica habitual de la línia original de *D&D*, mentre que *AD&D* seguia avançant en la qüestió de mecàniques de joc. Tot i ser

més simples que a la versió avançada, les regles del joc cobrien situacions que no eren cobertes a *AD&D*. En sortiren cinc edicions: *Basic* (1977, revisada el 1981 i de nou el 1983),*Expert* (1981, revisada el 1983), *Companion* (1983), *Master* (1985) i *Immortals* (1986, revisada el 1991). Les revisions de 1983 i les expansions com*Master i Immortals* eren a càrrec de **Frank Mentzer**.^{[6][87]} Cada nova edició cobria com jugar personatges d'un nivell més alt que l'anterior.^[88] Les primeres quatre edicions foren compilades en un únic llibre, el *Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia* (1991).

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition de vegades anomenada Second Edition ("Segona Edició"), fou publicada el 1989;^[75] de nou com a tres llibres de regles; el dissenyador principal n'er:**David "Zeb" Cook**. El *Monster Manual* fou reemplaçat pel *Monstrous Compendium* ("Compendi monstruós"), una carpeta de fulls solts que més endavant, el 1993, se substituïria pel llibre de tapa dura*Monstrous Manual* ("Manual monstruós"). El 1995, els llibres de regles foren breument revisats, encara que TSR els seguia tractant com a part de la 2a edició. Una sèrie de manuals opcionals *Player's Option* ("Opció del jugador") també es llançaren al mercat el mateix any.^[75]

El llançament de *AD&D2* exclouïa deliberadament certs aspectes del joc que li havien generat publicitat negativa. Entre d'altres, s'eliminaren referències a dimonis i diables, dibuixos sexualment suggestius i personatges malvats aptes per a ser jugats, per exemple assassins i semiorscs.^[89] Les regles introduïren canvis menors. Els encanteris màgics del joc es dividiren en dos grups: escoles ("schools") i esferes ("spheres"). Una novetat a destacar fou la introducció d'ambientacions a part de la fantasia tradicional. L'edició mesclava la fantasia amb nous gèneres, com l'horror (Ravenloft), la ciència-ficció (Spelljammer) i els apocalipsis (Dark Sun), a més d'escenaris basats en la mitologia no europea i ambientacions històriques alternatives.^[90]

Wizards of the Coast

El 1997, TSR estava a punt de caure en bancarrota quan l'empresa nord-americana*Wizards of the Coast* (la propietària de *Magic: The Gathering*) l'adquirí.^[91] Al cap de tres anys de desenvolupament, la 3a edició de*Dungeons & Dragons* es llançà al mercat, el 2000.^[92] Abreviat *D&D3 o 3E*, no s'ha de confondre amb la tercera edició del joc bàsic del 1983, tot i que els manuals porten*Dungeons & Dragons* al títol. Així doncs, Wizards of the Coast fusionà les dues línies en les quals el joc s'havia dividit en un joc únic. La 3a edició significà la revisió més gran de regles de la història del joc i a més va proporcionar un sistema que els altres jocs de rol adquiriren, el sistema D20.^[93] El nou reglament pretenia ser internament consistent i menys restrictiu que el de les anteriors edicions del joc, permetent als jugadors més flexibilitat a l'hora de crear els seus personatges.^[94] Les habilitats i característiques dels personatges passaren a formar part del joc bàsic, per així permetre una major llibertat a l'hora de personalitzar-los.^[95] Les noves regles també estandarditzaren les mecàniques de com es resolien les accions i les batalles.^[96]

El 2003 sortí a la venda *Dungeons & Dragons v.3.5*, també conegut com a Revised 3rd Edition o*D&D3.5*. La revisió incorporava centenars de canvis de regles, la majoria menors, i els llibres essencials eren una mica més extensos.^[96]

A principis del 2005 l'equip R&D de Wizards of the Coast començà a desenvolupar la 4a Edició de*Dungeons & Dragons*, inspirada sobretot en la retroacció obtinguda dels jugadors de*D&D1* en un desig de fer el joc més dinàmic, més intuïtiu i amb una experiència de joc millor. El desenvolupament de l'edició passà per una sèrie de fases de disseny, des del maig de 2005 fins al seu llançament.^[97]

La *Dungeons & Dragons 4th Editions* s'anuncià al **Gen Con** l'agost de 2007 i els tres llibres essencials inicials es presentaren el 6 de juny de 2008.^[9] La 4a edició era més senzilla i modificava notablement el reglament. Moltes habilitats dels personatges es reestructuraren en poders ("powers"). Els poders alteraven el funcionament de les classes màgiques i es dividien segons la freqüència amb la qual podien utilitzar-se: a voluntat ("at will"), un cop per trobada ("per encounter"), o un cop per dia ("per day").^[98] De forma similar, l'edició proveïa les classes no màgiques d'un arsenal d'opcions paral·leles. Wizards of the Coast llança material suplementari a través de la seva pàgina web,^{[99][100]} incloent-hi programes informàtics per crear personatges i monstres.^[101]

El 9 de gener de 2012, Wizards of the Coast anuncià que treballava per fer la 5a edició del joc.^[102] La companyia va agafar suggeriments dels jugadors i els permeté provar les regles.^{[103][104]} El testeig públic va començar el 24 de maig de 2012.^[105] Al **Gen Con** 2012, a l'agost, Mike Mearls digué que Wizards of the Coast havia rebut l'opinió de més de 75.000 provadors, però que el procés sencer trigaria dos anys, i afegí: "No puc emfatitzar això a bastament... Ens prenem molt seriosament prendre's el temps que necessitem per fer això correctament."^[106] L'edició va començar a sortir al mercat l'estiu de 2014, coincidint amb el 40è aniversari de*Dungeons & Dragons*.^[106]

Rebuda i llegat

L'any 1981 més de 3 milions de persones arreu del món jugaven a*Dungeons & Dragons*^[107] i les còpies del reglament es venien a un ritme d'unes 750.000 per any cap al 1984. La primera edició estrangera fou l'*francesa* (1982) i des de llavors el joc ha estat traduït a molts altres idiomes a part de l'anglès original.^[75] El 2004, els consumidors havien gastat més de mil milions de*dòlars americans* en total en productes de *D&D1* al joc hi havien jugat més de 20 milions de persones.^[13] Fins a 6 milions de persones jugaren a *Dungeons & Dragons* l'any 2007.^[101]

Les diverses edicions de *Dungeons & Dragons* han guanyat uns quants**Origins Awards** al llarg de la història; entre ells,*Millors Regles d'un Joc de Rol de Tots els Temps de 1977*,*Millors Regles d'un Joc de Rol de 1989*,*Millor Joc de Rol de 2000* per les tres primeres edicions més importants del joc.^[108] Tant *Dungeons & Dragons* com *Advanced Dungeons & Dragons* són al Origins Hall of Fame Games, ja que són considerats prou diferents per a ser inclosos per separat i en ocasions diferents.^[109] La revista de videojocs independent *Games* inclogué *Dungeons & Dragons* a la seva llista *Games 100* des de 1980 fins a 1983, i tot seguit entrà el joc al Saló de la Fama de la revista.^{[110][111]}

Dungeons & Dragons va ser el primer joc de rol modern; per tant, establí moltes de les convencions que han dominat el gènere.^[12] Són especialment notables l'ús de daus com a mecànica de joc, el fet de tenir una graella de personatge on apuntar els detalls d'aquest, l'ús d'atributs numèrics i la presència d'un "Master".^[113] Al cap de pocs mesos del llançament de*Dungeons & Dragons*, dissenyadors de jocs i publicadors començaren a crear els seus propis jocs de rol, la majoria també ambientats fantàsticament. Alguns dels jocs més populars inspirats per *D&D* són *Tunnels & Trolls* (1975),^[114] *Empire of the Petal Throne* (1975) i *Chivalry & Sorcery* (1975).^[115]

La febre dels jocs de rol iniciada per *Dungeons & Dragons* va conduir al llançament del joc de ciència-ficció *Traveller* (1977), el joc de fantasia *RuneQuest* (1978), i certs sistemes de joc subsegüents, com *Call of Cthulhu* (1981), *Champions* (1982), *GURPS* (1986)^[116] i *Vampire: The Masquerade* (1991).^{[77][117]} *Dungeons & Dragons* i els jocs que aquest influencià provenien de l'origen del gènere (elsjocs de miniatures), amb jocs d'estratègia com *Warhammer Fantasy Battles*^[118] *D&D* també tengué un impacte molt notable sobre els videojocs moderns, especialment sobre els de rol.^[4]

El director de cinema **Jon Favreau** atribueix a *Dungeons & Dragons* haver-li ensenyat sobre imaginació, narració, sentit de l'equilibri i el fet d'entendre com crear ambient!^[119]

Llicències

Al principi, TSR no promovia accions judicials contra la producció de material compatible amb*D&D* no oficial. Aquesta política canvià a mitjan anys 80, quan TSR prengué mesures legals per intentar evitar que les companyies alienes publiquessin material compatible. Això aixecà la ira de bastants de fans i provocà el ressentiment de les altres companyies de jocs.^[77] Encara que TSR denuncià múltiples publicadors per provar de restringir les terceres companyies, mai completà cap dels casos judicialment, sinó que a totes les instàncies assolia un pacte extrajudicial.^[120] El mateix TSR va entrar en conflictes de propietat intel·lectual més d'una vegada.

Amb l'arribada de la 3a edició de*Dungeons & Dragons*, Wizards of the Coast va fer elsistema D20 disponible sota una llicència lliure, la *Open Game License* (OGL), així com una llicència pròpia, la D20 trademark license. Sota aquestes llicències, els autors són lliures d'utilitzar el sistema D20 quan escriuen jocs o suplement.^[121] Aquest canvi permeté l'aparició de nous jocs, alguns d'ells basats en productes amb llicència com*Star Wars Role Playing Game* i modificacions a versions de jocs antics, com*Call of Cthulhu*.

A la dècada del 2000, hi hagué una tendència de recrear antigues versions de*Dungeons & Dragons*: **Necromancer Games**, amb l'eslògan "Third Edition Rules, First Edition Feel" ("Regles de la Tercera Edició, Esperit de la Primera Edició"^[4]^[22] i el *Dungeon Crawl Classics* de Goodman Games^[123] en són dos bons exemples. D'altres companyies simplement crearen sistemes de joc totalment nous basats en edicions primerenques de*D&D*. Un exemple és *HackMaster* (2001) de **Kenzer and Company**, un sistema amb llicència (no lliure) i lleugerament satíric que estava basat en les edicions 1a i 2a.^[124] *Castles & Crusades* (2005), de **Troll Lord Games**, està evidentment basat en les primeres edicions amb un toc del sistema D20,^[25] i rebé el suport de Gary Gygax fins a la seva mort.

Quan aparegué la 4a Edició, Wizards of the Coast introduí la seva**Game System License**, la qual cosa representà una restricció significativa comparada amb les polítiques més lliures de la revisió anterior. Com a resposta, certs publicadors (com**Paizo Publishing** amb el seu *Pathfinder Roleplaying Game*) que abans produïen materials suplementaris de*Dungeons & Dragons*, decidiren continuar donant suport al reglament de la 3a Edició, en conseqüència competint directament amb Wizards of the Coast.^{[126][127]} Altres companyies, com**Kenzer & Company**, retornaren a la pràctica de publicar productes sense llicència, argumentant que els drets d'autor no permeten a Wizards of the Coast restringir l'ús de les terceres companyies.

Notorietat i controversia

Múltiples vegades al llarg de la seva història,*Dungeons & Dragons* ha estat objecte de crítiques, particularment per part decristians, que al·leguen la promoció de pràctiques com elsatanisme, la bruixeria, el suïcidi i els assassinats, així com per les mamelles nues que figuren a alguns dibuixos dels manuals originals de *AD&D* (sobretot de monstres com les*sharpies*, els *súcubes*, etc.)^{[10][128]} Per mor d'aquestes controversies, TSR es veié obligat a retirar certes imatges i referències controvertides amb el llançament de la 2a Edició de *AD&D*.^[89] De totes maneres, moltes d'aquestes referències, com l'ús dels mots "devil" ("diable") i "demon" ("dimoni"), foren recuperades amb l'aparició de la 3a Edició.^[129] El pànic moral que el joc aixecà provocà problemes als jugadors i fans de *Dungeons & Dragons*, que foren marginats socialment, maltractats injustament i fins i tot associats falsament amb l*cultisme* i el satanisme independentment de la seva ideologia religiosa i les seves creences.^[130]

A més a més, certs rumors acusaven els jugadors de*Dungeons & Dragons* de tenir dificultats a l'hora de distingir entre realitat i ficció i que fins i tot alguns havien sofert en certs casos episodis psicòtics. El més conegut d'aquests rumors està relacionat amb l'adolescent **James Dallas Egbert III** que tingué problemes psicològics que la gent relacionà erròniament amb el joc de rol.^[131] Els fets aparegueren a la novel·la*Mazes and Monsters* més tard a lapel·lícula del mateix títol.^{[128][132]} Un altre cas conegut té a veure amb **Chris Pritchards**, que va assassinar el seu padastre, fet que molts relacionaren amb l'afició a jugar *d&D* del jove. Tanmateix, les investigacions que obriren certs psicòlegs^[133] el primer dels quals Armando Simon, conclogueren que jugar a *Dungeons & Dragons* no podia provocar cap efecte negatiu!^[134]

Dungeons & Dragons, així com els jocs de rol i, sobretot,*videojocs de rol* dels quals és pioner, poden resultar addictius.^[135] De fet, l'addicció als *videojocs de rol* en líniaés actualment una de les addiccions comportamentals més freqüents, present sobretot entre les persones blanques de sexe masculí.^[136]

A causa de l'èxit comercial del joc, els creadors Gygax i Arneson foren demandats per la distribució de les regalies.^{[37][138]} Més endavant Gygax es veié embolicat en una lluita política pel control de TSR; en conseqüència, Gygax acabà per vendre la seva participació en la companyia el 1985.^[139]

Productes relacionats



Un exemple d'un joc elaborat de *Dungeons & Dragons* en curs. El material de la fotografia inclou daus, un grapat de miniatures i el diorama d'una masmorra.

Dungeons & Dragons Online

Dungeons & Dragons Online (*DDO*) és un videojoc de rol massiu desenvolupat per **Turbine**, Inc. i produït per a Windows i Apple Macintosh, basat en el joc de rol i prenent com a referència sobretot les regles de la 3.5. Originalment s'anomenava *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, més tard *Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited* (moment en què es féu gratuït) i finalment *Dungeons & Dragons Online* amb la introducció de l'escenari de campanya Forgotten Realms. Actualment, el videojoc ocorre al continent de Xen'drik, part de l'escenari de campanya Eberron, i el regnat de Cormyr, part de l'escenari de campanya Forgotten Realms.

Encara que el videojoc està basat en gran part en el joc de rol de taula, hi ha certes diferències entre els dos, la majoria degudes a les diferents dinàmiques d'un joc de taula i d'un joc d'ordinador. La més notable és que *DDO* s'utilitza un sistema de combat en temps real, en contraposició al sistema per torns que s'utilitza a *D&D*. Això es tradueix en bastants diferències a l'hora de combatre i d'adquirir habilitats i gestes; per exemple, a cada ronda s'hi pot atacar més vegades (fins a dotze més). Altres diferències remarcables són l'augment de recursos a l'hora de llançar encanteris al llarg dels períodes de descans i l'ús d'un sistema de punts d'encanteri en lloc d'un nombre limitat d'espais per aprendre encanteris. A més, els ítems màgics són més barats (aproximadament una vuitena part del seu cost al joc de rol), els personatges són més forts i els efectes ofensius creats per un personatge no danyen els mateixos aliats. Inicialment, al videojoc els personatges podien assolir el nivell 10 com a màxim, encara que eventualment aquest màxim s'incrementà fins al 28.

D&D Insider

El *Dungeons & Dragons Insider* és un suplement virtual que requereix subscripció, mitjançant el qual **Wizards of the Coast** proporciona material i eines de joc als seus subscriptors. Va ser anunciat a **Gen Con** de l'agost de 2007, mes en el qual n'aparegué una versió de franc, abans de començar a oferir la versió de pagament l'any següent.^[140]

Actualment als subscriptors se'ls ofereixen, bàsicament, cinc accessoris addicionals amb l'objectiu d'ampliar l'experiència de joc: el *D&D Character Builder* ("Constructor de Personatges"), una aplicació per crear, editar i desar personatges de la 4a Edició;^[141] el *D&D Compendium* ("Compendi"), un índex on apareixen tots els conceptes del joc, encara que només els subscriptors tenen accés al reglament d'aquests conceptes;^[42] el *D&D Adventure Tools* ("Eines d'Aventura"), una suite d'eines la més destacable de les quals és el *D&D Monster Builder* ("Constructor de Monstres"), on apareixen prop de quatre mil monstres i es poden modificar;^[43] la revista virtual *Dragon*, destinada als jugadors i d'aparició mensual^[143] i la revista virtual *Dungeon*, destinada als DMs i també d'aparició mensual.^[143] També s'hi inclouen dues eines més, que també estan disponibles als no subscriptors: el Character Name Generator ("Generador de Noms de Personatge"), que genera noms aleatoris per als herois o personatges no jugadors d'unes característiques concretes;^[143] i Character Sheets ("Fulls de Personatge").^[143]

Altres productes relacionats

A part del videojoc de rol, l'èxit comercial que ha suposat *Dungeons & Dragons* ha provocat l'aparició de molts altres productes relacionats, com la revista *Dragon*, una sèrie de televisió d'animació, una pel·lícula, una banda sonora oficial del joc de rol, un seguit de novel·les i uns quants videojocs a més del MMORPG. Les botigues de joguets i aficions acostumen a vendre daus, miniatures, aventures i d'altre material relacionat amb *D&D*.

Aparicions a la cultura popular

La popularitat de *Dungeons & Dragons* cresqué a finals dels anys 70 i al llarg dels anys 80. Jocs, pel·lícules i referències culturals basades en *Dungeons & Dragons* i jocs similars han estat freqüents des de finals de la dècada dels 70. Sovint, els jugadors de *D&D* són retratats com a representants de l'estereotip de "friqui", algunes vegades pejorativament.^[144] En conseqüència, són freqüentment emprats en sàtires i acudits sobre "geeks" i "gamers".^{[145][146]} Alguns famosos juguen a *D&D*, entre ells el jugador professional de basquetbol **Tim Duncan**, l'humorista **Stephen Colbert** i els actors **Vin Diesel** i **Robin Williams**.^{[nota 10][147][148][149]} *D&D* i els seus fans han estat l'objecte de moltes paròdies i pel·lícules satíriques, incloent-hi ***Fear of Girls***^[50] i ***The Gamers: Dorkness Rising***.

Notes

- ↑ Segons una enquesta de 1999, un 6% dels nord-americans d'entre 12 i 35 anys ha jugat a jocs de rol. Entre els jugadors que hi juguen regularment, dues tercers parts juguen *D&D*.^[11]
- ↑ *Dungeons & Dragons* va vendre més del cinquanta per cent dels productes de joc de rol venuts en tot l'any 2005.^[2]
- ↑ Han aparegut dues versions del joc bàsic (2004 i 2006). Ambdues contenen una versió introductòria i reduïda de les regles de *D&D* v.3.5, miniatures, daus i mapes de masmorres quadrículats.^{[30][31]}
- ↑ Aquí es dona l'ordre dels valors d'aptituds actual, que consisteix a posar primer els tres valors físics i després els tres valors mentals. Abans de la primera edició *D&D* estaven ordenades així: Força, Intel·ligència, Saviesa, Complexió, Destresa i Carisma. A la primera edició estaven ordenades així: Força, Intel·ligència, Saviesa, Destresa, Complexió i Carisma.
- ↑ El joc original utilitzava 3d6 per determinar la puntuació de cada una de les aptituds.^[35] Des de llavors, s'han introduït mètodes alternatius.^[36] A la 3a edició, el mètode estàndard és llançar 4d6 i sumar els tres valors més alts per tal de determinar-les i tot seguit assignar cada resultat a l'aptitud que el jugador vulgui.^[37] A la 4a edició s'ofereixen tres mètodes diferents: assignar una combinació de valors predeterminada, incrementar la puntuació de les aptituds utilitzant una sèrie de "punts" per fer-ho o determinar-les mitjançant l'ús de daus.^[38]
- ↑ Les primeres edicions imposaven penalitzacions greus per canviar-se d'alineació o fins i tot no ho permetien.^[46] En canvi, les edicions més recents són permissives en aquest aspecte.^[47]
- ↑ Greyhawk, Dragonlance, Forgotten Realms, Mystara, Spelljammer, Ravenloft, Dark Sun i Planescape són els escenaris de campanya que apareixen amb el seu propi capítol a *Johnson, et al.; 30 Years of Adventure*. Eberron aparegué el 2004 i, juntament amb Forgotten Realms, són els dos únics escenaris de campanya per als quals Wizards of the Coast encara publica material nou.
- ↑ La primera *Dungeon Masters Guiden* omés invertia la quarta part d'una pàgina de les 240 totals discutint l'ús de miniatures.^[4]
- ↑ Els set primers són les "influències més immediates".^[82]
- ↑ Diesel va contribuir en la introducció de Johnson, *et al.; 30 Years of Adventure*; i tant Colbert com Wheaton hi aportaren les seves reflexions personals.

Referències

- ↑ ^{1,0} ^{1,1} Mead, Malcomson; *Dungeons & Dragons* FAQ
- ↑ ^{2,0} ^{2,1} Birnbaum; Gary Gygax Interview
- ↑ ^{3,0} ^{3,1} Williams, Hendricks, Winkler; *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games* introducció
- ↑ ^{4,0} ^{4,1} PC Gamer; How Dungeons & Dragons shaped the modern videogame

- ↑ Francment, la diferència de vendes entre Wizards i tots els altres productors de jocs de rol és tan sorprenent que fins i tot dir que hi ha una 'indústria de jocs de rol' en absolut podria ser generós. Çòok; «The Open Game License as I See It»
- ↑ 6,0 6,1 «D&D Basic Set». *Rulebooks and Sets*. acaueum.com.
- ↑ 7,0 7,1 7,2 Gygax; "From the Sorcerer's Scroll", *The Dragon*#26
- ↑ 8,0 8,1 Slavicsek; Ampersand: Exciting News!
- ↑ 9,0 9,1 Johnson, et al.; *30 Years of Adventure* pàg. 253
- ↑ 10,0 10,1 Waldron; Role-Playing Games and the Christian Right
- ↑ Dancey; Adventure Game Industry Market Research Summary
- ↑ Hite; State of the Industry 2005
- ↑ 13,0 13,1 Waters; What happened to Dungeons and Dragons?
- ↑ Waskul, Lust; "Role-Playing and Playing Roles", *Caliber*27 (3)
- ↑ Slavicsek, Baker; *Dungeons & Dragons for Dummies* pàg. 268
- ↑ Bethke; Game development and production, pàg. 12
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5, pàg. 5
- ↑ 18,0 18,1 18,2 Williams, Hendricks, Winkler; *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*“The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing”
- ↑ Spade, Ballantine; Schools and Society: A Sociological Approach to Education, "Meso-Level Agents of Gender Socialization",pàg. 294
- ↑ "Les trobades són a les aventures allò que les aventures són a les campanyes" Çòok, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 129)
- ↑ Rouchart, Aylett; *Intelligent Virtual Agents* pàg. 245
- ↑ 22,0 22,1 Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 4
- ↑ 23,0 23,1 Rouchart, Aylett; *Intelligent Virtual Agents* pàg. 245–246
- ↑ Slavicsek, Baker; *Dungeons & Dragons for Dummies* pàg. 293
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 98
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 114
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5, pàg. 114
- ↑ Mohan; *Wilderness Survival Guide*
- ↑ Tweet; *Dungeons & Dragons Basic Game* pàg. 32
- ↑ Tweet; *Dungeons & Dragons Basic Game*
- ↑ Slavicsek, Sernett; *Dungeons & Dragons Basic Game*
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 266
- ↑ Wizards of the Coast; What is D&D?
- ↑ Slavicsek, Baker; *Dungeons & Dragons for Dummies* pàg. 363
- ↑ Gygax, Arneson; *Dungeons & Dragons*
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 11
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook* [3.0], pàg. 4
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 17-18
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 12
- ↑ Gygax; *Player's Handbook* pàg. 34
- ↑ Tweet; *Dungeons & Dragons Basic Game* pàg. 24
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5., pàg. 62
- ↑ 43,0 43,1 Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5, pàg. 136
- ↑ "Generalment, quan ets el subjecte d'un atac inusual o màgic, obtens una tirada de salvament per evitar-ne o reduir-ne l'efecte." (Saving Throws', *ā*weet, Cook, Williams; *Player's Handbook* pàg. 119).
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook* pàg. 119–120
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 24
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 134
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5, pàg. 59
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 84
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 27
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 46
- ↑ Collins, Cordell; *Epic Level Handbook*
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 28-29
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 293
- ↑ Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook*v3.5., pàg. 145
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 289
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5, pàg. 296
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 41
- ↑ Cook, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., p. 43
- ↑ "Una campanya de D&D és un marc organitzat ... per proporcionar un escenari realista per a una sèrie d'aventures fantàstiques." Allston; *Rules Cyclopedia*, pàg. 256)
- ↑ "És important distingir entre una campanya i un món, ja que els termes sovint s'utilitzen com si fossin intercanviables ... Un món és un lloc fictici on té lloc una campanya. També s'anomena de vegades escenari de campanya" Çòok, Williams, Tweet; *Dungeon Master's Guide*v3.5., pàg. 129)
- ↑ Williams; *Dungeon Master Option: High Level Campaigns*, pàg. 45
- ↑ Johnson, et al.; *30 Years of Adventure* pàg. 23
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 10
- ↑ Pope; Grenadier Models
- ↑ Scott; Otherworld
- ↑ Pope; Ral Partha
- ↑ Pope; TSR
- ↑ Moore; 15mm Scale Fantasy Figuresté una llista de les figures de 15 mm de Ral Partha Battlesystem.
- ↑ McCuen; 15mm Battlesystem Paladin 1994té un exemple fotogràfic d'una figura de 15 mm de Ral Partha Battlesystem.
- ↑ Academy of Adventure Gaming Arts & Design; List of Winners (2002)
- ↑ Tweet; What Are D&D Miniatures?
- ↑ 73,0 73,1 Arneson; "My Life and Role Playing", a*Different Worlds*#3
- ↑ Kushner; Dungeon Master: The Life and Legacy of Gary Gygax
- ↑ 75,0 75,1 75,2 75,3 75,4 75,5 75,6 Wizards of the Coast; The History of TSR
- ↑ Grigg; Albert Goes Narrative Contracting
- ↑ 77,0 77,1 77,2 77,3 Schick; *Heroic Worlds* pàg. 17–34
- ↑ Kuntz; "Tolkien in Dungeons & Dragons", a *Dragon* #13
- ↑ 79,0 79,1 Gygax; "On the Influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games", a*Dragon*#95
- ↑ Gygax; "The Dungeons and Dragons Magic System", a *The Strategic Review*, Vol. 2, Núm. 2
- ↑ 81,0 81,1 DeVarque; Literary Sources of D&D
- ↑ Gygax; *Dungeon Masters Guide*, pàg. 224
- ↑ Carroll, Winter; "Name Level", a *Dragon* #372
- ↑ Peterson; *Playing at the World* pàg. 296
- ↑ Schick; *Heroic Worlds*, pàg. 132-153
- ↑ Allston; *Rules Cyclopedia*, pàg. 291
- ↑ Schick; *Heroic Worlds*, pàg. 133
- ↑ Gygax; "Dungeons & Dragons: What Is It and Where Is It Going", a *The Dragon* #21
- ↑ 89,0 89,1 Ward; "The Games Wizards: Angry Mothers From Heck (And what we do about them)", a*Dragon*#154
- ↑ Pryor, Herring, Tweet, Richie; *Creative Campaigning*
- ↑ Appelcline; "Wizards of the Coast: 1990-present", *A Brief History of Game #1*
- ↑ "Després que ... la idea d'adquirir TSR comencés a rondar-me la ment vaig trigar potser uns trenta segons a decidir-me, Hem de fer una tercera edició de Dungeons & Dragons." (Adkison, Peter Johnson, et al.; *30 Years of Adventure* pàg. 250).
- ↑ Johnson, et al.; *30 Years of Adventure* pàg. 273
- ↑ Johnson, et al.; *30 Years of Adventure* pàg. 255-263
- ↑ "Countdown to 3rd Edition: Feats and Fighters", a *Dragon* #270
- ↑ 96,0 96,1 Tweet, Cook, Williams; *Player's Handbook* v3.5 pàg. 4
- ↑ Carter, et al.; *Wizards Presents: Races and Classes* pàg. 6-9
- ↑ Heinsoo, Collins, Wyatt; *Player's Handbook* pàg. 15
- ↑ Wizards of the Coast; Dungeons & Dragons Flashes 4-ward at Gen Con
- ↑ Wizards of the Coast; Wizards of the Coast at Gen Con!
- ↑ 101,0 101,1 Svensson; *Dungeons & Dragons* reborn
- ↑ Harnish; 5th Edition D&D Is in Development — Should We Care?
- ↑ Mearls; Charting the Course for D&D
- ↑ Gilsdorf; Players Roll the Dice for Dungeons & Dragons Remake
- ↑ Mearls; News on D&D Next
- ↑ 106,0 106,1 Ewalt; What's Next With Dungeons & Dragons?
- ↑ Alsop II; Tsr Hobbies Mixes Fact and Fantasy
- ↑ Academy of Adventure Gaming Arts & Design; Archive of List of Origins Award Winners
- ↑ Academy of Adventure Gaming Arts and Design; Hall of Fame

- ↑ Schick; *Heroic Worlds*, pàg. 414-418
- ↑ Games Magazine Online; Hall of Fame
- ↑ Tot i que hem arribat molt lluny des de D&D, el concepte essencial segueix sent el mateix, i és un que resistirà. ¶ arlington; A History of Role-Playing Part IX.
- ↑ Rilstone; Role-Playing Games: An Overview
- ↑ Schick; *Heroic Worlds*, pàg. 223–244
- ↑ Fine; *Shared Fantasy*, pàg. 16-19
- ↑ Darlington; A History of Role-Playing Part V
- ↑ Darlington; A History of Role-Playing Part VIII
- ↑ Grady; In Genre
- ↑ Boucher; Jon Favreau is the action figure behind 'Iron Man'
- ↑ Appelcline; Games & The Law, Part Seven: The D&D Dilemma
- ↑ Wizards of the Coast; The d20 System
- ↑ Necromancer Games; D20 Products with 3rd Edition Rules, 1st Edition Feel
- ↑ Goodman Games; Dungeon Crawl Classics
- ↑ Thorn; Review of Hackmaster 4th Edition
- ↑ *Castles & Crusades* és un JDR de fantasia, clarament basat en la primera edició de AD&D però amb regles semblants al d20. ¶ Mythmere; Castles & Crusades Players Handbook (4.6 stars)
- ↑ Paizo Publishing; Paizo Publishing Announces the Pathfinder RPG
- ↑ Pramas; Green Ronin and Fourth Edition D&D
- ↑ ^{128,0} ^{128,1} Cardwell; "The Attacks on Role-Playing Games"
- ↑ Williams, Tweet, Cook; *Monster Manual*, pàg. 41, 47
- ↑ Gagne; Moral Panics Over Youth Culture and Video Games
- ↑ Hately; The Disappearance of James Dallas Egbert III (Part I)
- ↑ O'Connor; TV: 'Mazes and Monsters', Fantasy
- ↑ Svitavsky; "Geek Culture", *The Bulletin of Bibliography***58** 2
- ↑ Simon; "Emotional Stability Pertaining to Dungeons and Dragons", *Psychology in the Schools***84** (4)
- ↑ Generalitat de Catalunya; Altres addicions comportamentals
- ↑ Flanagan; The psychology of video game addiction
- ↑ Judges Guild; "Interview with Dave Arneson", *Pegasus* #1
- ↑ Rausch; Dave Arneson Interview
- ↑ Gygax; Gygax FAQ
- ↑ D&D Insider – Fact Sheet Wizards of the Coast Gen Con 2007 Digital Press Room. 2007.
- ↑ Tool (D&D Character Builder). Dungeons & Dragons Roleplaying Game Official Home Page.
- ↑ Tool (D&D Compendium). Dungeons & Dragons Roleplaying Game Official Home Page.
- ↑ ^{143,0} ^{143,1} ^{143,2} ^{143,3} ^{143,4} Tools. Dungeons & Dragons Roleplaying Game Official Home Page.
- ↑ Curell; Dungeons & Dragons-30 Years and Going Strong
- ↑ Onion; "Bill Gates Grants Self 18 Dexterity, 20 Charisma", *aThe Onion***31** (21)
- ↑ Cohen, Keler, Rogers; *Anthology of Interest I*
- ↑ Briggs; Duncan's unusual hobby and more unusual request
- ↑ Diesel, Williams, Moby, Lillard, Colbert; Shanafelt; The growing chic of geek
- ↑ Diesel, Colbert, Lillard; Tonjes; Entrevista a Charles Ryan al 2005 Worldwide*Dungeons & Dragons* Game Day
- ↑ Lees; Fear of Girls

Bibliografia

- Allston, Aaron. Schend, Steven E.; Pickens, Jon; Watry, Dori Jean. *Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia*. TSR, 1991. ISBN 1-56076-085-0.
- Allston, Aaron. *Wrath of the Immortals* TSR, Inc., 1992. ISBN 1-56076-412-0.
- Alsop II, Stewart «Tsr Hobbies Mixes Fact and Fantasy». *Inc.*, 01-02-1982 [Consulta: 30 juny 2014].
- Appelcline, Shannon. «Chaosium: 1975–present». *A Brief History of Game* RPGnet, 2006. [Consulta: 24 juny 2014].
- Appelcline, Shannon. «Games & The Law, Part Seven: The D&D Dilemma», 16-07-2008. [Consulta: 30 juny 2014].
- Appelcline, Shannon. «Wizards of the Coast: 1990-present». *A Brief History of Game #1* RPG.net, 03-08-2006. [Consulta: 25 juny 2014].
- Arneson, Dave «My Life and Role Playing». *Different Worlds #3*. Chaosium, juny-juliol 1979, pàg. 6–9.
- Bethke, Erik. Basler, Roy Prentice. *Game development and production* Wordware Publishing, Inc., 2003. ISBN 1-55622-951-8.
- Birnbaum, Jon. «Gary Gygax Interview». Game Banshee, 20-07-2004. [Consulta: 24 juny 2014]. Còpia arxivada de l'article, presa el 13-07-2009:pàgina 1, pàgina 2
- Bledsaw, Bob «From the Sorcerer's Scroll: What has Judges Guild done for Dungeons and Dragons?»*The Dragon #27*. TSR Hobbies, IV, 1, juliol 1979, pàg. 10–11.
- Boucher, Geoff «Jon Favreau is the action figure behind 'Iron Man». *Los Angeles Times* Los Angeles Times, 05-05-2008 [Consulta: 24 juny 2014].
- Briggs, Jerry «Duncan's unusual hobby and more unusual request». *San Antonio Express-News (Texas)*. 30-11-1997.
- Cardwell Jr., Paul «The Attacks on Role-Playing Games». *Skeptical Inquirer*, 18, 2, 1994, pàg. 157–165 [Consulta: 25 juny 2014].
- Carroll, Bart; Winter, Steve «Name Level». *Dragon #372*. Wizards of the Coast, 06-02-2009 [Consulta: 25 juny 2014].
- Carter, Michele [*et al.*]. *Wizards Presents Races and Classes* Wizards of the Coast, 2007. ISBN 978-0-7869-4801-7.
- David X. Cohen, Keeler, Ken; Rogers, Eric (escriptors) (2005-05-05)*Futurama, Anthology of Interest I#The Un-Freeze of a Lifetime Anthology of Interest* (Producció de televisió). 20th Century Fox.
- Collins, Andy; Cordell, Bruce R. *Epic Level Handbook*. Wizards of the Coast, 1 juliol 2002. ISBN 0-7869-2658-9.
- Cook, David. *Player's Handbook*. TSR, 1989b. ISBN 0-88038-716-5.
- Cook, David. *Player's Handbook* Edició Revisada. TSR, 1995. ISBN 0-7869-0329-5.
- Cook, Monte; Williams, Skip; Tweet, Jonathan. *Dungeon Master's Guide v.3.5*. Wizards of the Coast, 2003. ISBN 0-7869-2889-1.
- Cook, Monte. «The Open Game License as I See It, Part I». montecook.com. Arxivat de l'original el 24 maig 2012. [Consulta: 24 juny 2014].
- Currell, Latasha «Dungeons and Dragons–30 Years and Going Strong». *The Golden Gate [X]Press Online* The Journalism Department, Universitat estatal de San Francisco, 01-09-2004 [Consulta: 24 juny 2014].
- Dancey, Ryan *Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs)* Wizards of the Coast, V1.0, 07-02-2000 [Consulta: 24 juny 2014].
- Darlington, Steven «A History of Role-Playing Part IV: Part Four: Hell and High Finance». *Places to Go, People to Be* Places to Go, People to Be, 4, agost 1998 [Consulta: 24 juny 2014].
- Darlington, Steven «A History of Role-Playing Part V: The Power and the Glory». *Places to Go, People to Be* Places to Go, People to Be, 5, novembre 1998 [Consulta: 24 juny 2014].
- Darlington, Steven «A History of Role-Playing Part VIII: Dark Times». *Places to Go, People to Be* Places to Go, People to Be, 8, juny 1999 [Consulta: 28 febrer 2007].
- Darlington, Steven «A History of Role-Playing Part IX: The End and The Beginning». *Places to Go, People to Be* Places to Go, People to Be, 9, agost 1999 [Consulta: 3 abril 2007].
- deVarque, Aardy R. «Literary Sources of D&D». Rec.games.frp.dnd FAQs. Arxivat de l'original el 2005-02-19. [Consulta: 24 juny 2014].
- Drout, Michael D. C. *J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment* Nova York: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-96942-0.
- Ewalt, David M. «What's Next With Dungeons And Dragons?». *Forbes*, 20-08-2012 [Consulta: 30 juny 2014].
- Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* Nova York: University of Chicago Press, 2002. ISBN 0-226-24944-1.
- Flanagan, Jack «The psychology of video game addiction». *The Week*, 04-02-2014 [Consulta: 28 juliol 2014].
- Gagne, Kenneth A. «Moral Panics Over Youth Culture and Video Games». Worcester Polytechnic Institute, 27-04-2001. [Consulta: 24 juny 2014].
- Gilsdorf, Ethan «Players Roll the Dice for Dungeons & Dragons Remak». *The New York Times*, 09-01-2012 [Consulta: 30 juny 2014].
- Grady, R.J. «In Genre: THE DUNGEON». RPGnet, 04-08-2004. [Consulta: 24 juny 2014].
- Grigg, Robert (June 16–20, 2005). "Albert Goes Narrative Contracting". *DiGRA 2005 Papers* Vancouver, British Columbia, Canada: Simon Fraser University
- Gygax, Gary. *Dungeon Masters Guide*. TSR, 1979. ISBN 0-935696-02-4.
- Gygax, Gary «The Dungeons and Dragons Magic System». *The Strategic Review*. TSR Hobbies, II, 2, abril 1976.
- Gygax, Gary; Arneson, Dave. *Dungeons & Dragons (3-Volume Set)*. TSR, 1974.
- Gygax, Gary «Dungeons & Dragons: What Is It and Where Is It Going?».*The Dragon #21*. TSR, III, 8, desembre 1978, pàg. 29–30.ISSN: 1062-2101.
- Gygax, Gary «From the Sorcerer's Scroll: D&D, AD&D and Gaming».*The Dragon #26*. TSR, Inc., III, 12, juny 1979, pàg. 28–30.ISSN: 1062-2101.
- Gygax, Gary. «Gygax FAQ». The Creative World of Gary Gygax. [Consulta: 24 juny 2014].
- Gygax, Gary. *Monster Manual*. TSR, 1977. ISBN 0-935696-00-8.
- Gygax, Gary «On the influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games».*Dragon #95*. TSR Hobbies, Inc., IX, 10, març 1985, pàg. 12–13.ISSN: 0279-6848.
- Gygax, Gary. *Player's Handbook*. TSR, 1978. ISBN 0-935696-01-6.
- Hallford, N.; Hallford, J. *Swords & Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role Playing Games*1a ed.. Thomson Course Technology PTR, 2001, p. 39. ISBN 0-7615-3299-4.
- Harnish, M.J «5th Edition D&D Is in Development – Should We Care?». *Wired*, 09-01-2012 [Consulta: 30 juny 2014].
- Hately, Shaun «The Disappearance of James Dallas Egbert III (Part I)». *Places to Go, People to Be* 6, febrer 1999 [Consulta: 24 juny 2014].
- Heinsoo, Rob; Collins, Andy; Wyatt, James. *Player's Handbook*. 4a ed.. Wizards of the Coast, 2008. ISBN 978-0-7869-4867-3.
- Johnson, Harold [*et al.*]. *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons* Wizards of the Coast, 2004. ISBN 0-7869-3498-0.
- Kuntz, Rob «Tolkien in Dungeons & Dragons». *The Dragon #13*. TSR Hobbies, Inc., vol. II, 7, abril 1978.
- Kushner, David «Dungeon Master: The Life and Legacy of Gary Gygax». *Wired.com*, 10-03-2008 [Consulta: 24 juny 2014].
- Leckart, Steven «tatatouille Star Patton Oswalt on Geeks vs. Nerds». *Wired*, 15, 7, 26-06-2007 [Consulta: 24 juny 2014].
- Lees, Jennie. «Fear of Girls» (en anglès), 30-01-2006. [Consulta: 24 juny 2014].
- McCuen, Mike. «15mm Battlesystem Paladin 1994». Small Obsessions, 2002. [Consulta: 24 juny 2014].
- Mead, Lawrence; Malcomson, Ian. «*Dungeons & Dragons* FAQ». Wizards of the Coast, 2003. [Consulta: 24 juny 2014].
- Mearls, Michael. «Charting the Course for D&D». Wizards of the Coast, 09-01-2012. [Consulta: 30 juny 2014].
- Mearls, Michael. «News on D&D Next». Wizards of the Coast, 25-04-2012. [Consulta: 30 juny 2014].
- Mentzer, Frank. *Dungeons & Dragons (Set 3: Companion Rules)*. TSR, 1984. ISBN 0-88038-340-2.
- Mentzer, Frank. *Dungeons & Dragons (Set 5: Immortal Rules)*. TSR, 1986. ISBN 0-88038-341-0.
- Mohan, Kim. *Wilderness Survival Guide*. TSR, 1986. ISBN 0-88038-291-0.
- Moore, Jeff. «15mm Scale Fantasy Figures». Humberside Wargames Society. [Consulta: 24 juny 2014].
- Mythmere. «Castles & Crusades Players Handbook (4.6 stars)». Mythmeres Wondrous Resource. [Consulta: 24 juny 2014]

