



## DIETRO LO SCHERMO



Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS& DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** di [questo documento](#) a cura di  
**DUNGEONS & DRAGONS WORLD**

Tradotto da:  
**Nadir Sharpblade**

Coordinamento, revisione e impaginazione:  
jure

# I FONDAMENTI DI UN BUON GIOCO

Consigliare i Dungeon Master (DM) è una fatto di gusto stilistico ed un ottimo consiglio per un Dungeon Master può non essere d'aiuto per un altro. Questi consigli possono essere di diversi tipi: Logistici, procedurali, orientati ai contenuti ed interpersonali. I logistici riguardano il come definire l'ambiente fisico in cui i giocatori prenderanno parte al gioco. I consigli procedurali si riferiscono a cose come orchestrare lo stile di gioco, fornire descrizioni evocative e gestire i combattimenti. Le raccomandazioni circa i contenuti incorporano cose quali lo strutturare gli aspetti del mondo di gioco e dei suoi abitanti e definirne le opportunità o strade che i giocatori (PG, Personaggi Giocanti) possono intraprendere. Infine i consigli interpersonali includono come interagire con i giocatori, come persone, su base individuale o di gruppo. Mi occuperò dell'ultimo argomento, le dinamiche interpersonali relative al gioco e del loro uso per migliorare come Dungeon Master, nella prima parte degli articoli "Dietro lo Schermo".

Il mantra che permette a te, il DM, di affrontare gli altri argomenti inerenti il tuo gioco e di renderlo divertente per tutti coloro che ne sono coinvolti è ingannevolmente semplice e spesso sottovalutato: **Conosci i tuoi giocatori.** Conosci ciò a cui giocano e perchè. Conosci cosa li diverte ed in cosa eccellono. Conosci gli obiettivi e le preferenze che hanno riguardo i loro personaggi e la campagna che state giocando. Conosci le loro motivazioni nel giocare ad un Gioco di Ruolo (GdR) in primo luogo. Non devi scrivere un dossier sui giocatori attuali e futuri, sebbene alcuni gruppi chiedano al nuovo giocatore notizie riguardo le sue abitudini nell'ambito del gioco in modo da conoscere cosa aspettarsi da lui. In parole semplici dovresti sapere da dove vengono e cosa cercano i tuoi giocatori in modo da sapere cosa enfatizzare quando allestisci la tua campagna.

Inoltre, non dimenticare che **il Dungeon Master è anche un giocatore!** I Giochi di Ruolo sono un'attività di gruppo e il DM è una delle persone incluse in quel gruppo. Sebbene il DM interpreti gli avversari dei PG, il condurre una sessione di gioco non è un'attività antagonista. L'obiettivo del Dungeon Master non è "vincere", non più, almeno, di quanto non lo sia per i giocatori: l'obiettivo di entrambi è di creare un'esperienza mutualmente godibile.

Inoltre, con tutti i discorsi circa il prender parte ad un Gioco di Ruolo non dimenticare il significato della "G": \*gioco\*GRA. Un gioco è qualcosa che le persone fanno per divertirsi; se non è divertente allora a cosa serve? Per molte persone un gioco in cui una persona sola ha tutte le carte in mano non è divertente. Ci deve essere uno



scambio reciproco o un senso di accordo negoziato che includa l'apporto di tutti coloro che vogliono contribuire. Ciò significa che ogni idea è accettata come una via di fatto? Assolutamente no. Significa comunque che tutti i contributi saranno valutati con imparzialità, che i giocatori possono esprimere le loro lamentele (se ve ne sono) e che i DM possono considerare le varie idee nell'ottica di futuri cambiamenti.

Il DM è **uno** dei giocatori in questo gioco. Il suo divertimento o contributo non è automaticamente più o meno importante di quello degli altri. Come parte dell'accordo negoziato (per quanto tacito ed informale possa essere) tra il DM e gli altri giocatori, il DM riceve, nel gioco, un grado di potere formale ed un discrezionalità di base dai propri giocatori. In cambio di ciò egli è incaricato di creare e gestire il mondo di gioco e le relative meccaniche. Il DM decide come appare il mondo, dove i PG cominciano le loro carriere, quale grado di conoscenza hanno del mondo che li circonda e quali opportunità si offriranno loro. Il DM deve mettere in chiaro tutte le opzioni disponibili ai giocatori. I giocatori hanno delle aspettative e devono essere a conoscenza di qualsiasi variazione in proposito in modo da effettuare decisioni consapevoli. I ranger nella campagna del DM hanno talenti orientati verso l'uso dell'arco invece del combattimento con due armi? I personaggi MezziOgre sono una razza selezionabile dai giocatori? Esiste una lingua "Comune"? La campagna si sviluppa in un ambiente pseudo medievale europeo o in qualcosa di più esotico? Si tratta in larga parte di esplorare labirinti? O terre selvagge? Oppure la campagna è basata su avventure in città? I giocatori permettono al DM la discrezionalità nel prendere questo tipo di decisioni, ma se tali decisioni si allontanano troppo dalle aspettative dei giocatori si possono creare attriti.

Quando non vi è accordo tra i/l giocatore/i ed il DM riguardo le aspettative o le preferenze circa la direzione che dovrebbe seguire la campagna, entrambi dovrebbero discutere circa ciò che pensano, sentono e le idee che hanno circa l'indirizzo che dovrebbe prendere la campagna. Idealmente questo dovrebbe avvenire prima di cominciare la campagna in modo che le aspettative convergano e i conflitti siano risolti prima dell'inizio della campagna. Realisticamente, invece, questo tipo di divergenze non si sviluppano se non durante la campagna stessa. Per esempio il DM può essere frustrato dal comportamento dei giocatori che ignorano costantemente gli indizi/inviti lanciati verso di loro o che continuano ad aggirarsi nei boschi invece che depredare quel "succoso" dungeon che il DM ha così amorevolmente costruito. I giocatori, per contro, possono demotivarsi se si aspettano una campagna con pochi combattimenti ma molta interazione con PNG e risoluzione di enigmi (ed hanno costruito personaggi in grado di gestire tali situazioni), ma finiscono immersi in dungeon perchè non ci sono altre opzioni disponibili. Qualsiasi sia la circostanza specifica i giocatori (DM

inculso) possono trovarsi in un gioco differente da quello che si aspettavano.

Allora cosa fare? La risposta è ingannevolmente semplice come il problema: **Parla con i tuoi giocatori!**. Discutendo del gioco con loro puoi aiutare a chiarire ed identificare i sentimenti di ognuno riguardo il gioco. Inoltre puoi guadagnare una conoscenza più approfondita dei desideri e stili di gioco dei giocatori. Se c'è una interpretazione di una regola che non ti piace e vuoi cambiarla, discutine con i tuoi giocatori. Questi potrebbero essere d'accordo o potrebbero pensare che vada bene così. Potrebbero inoltre essere stanchi di continuare sempre ad utilizzare le regole ufficiali. Tu stesso potresti dire "Mi sono stancato di questo vecchio stantio ambiente fantasy europeo! Vorrei provare a giocare in un'ambientazione simile all'India del passato, ma con personaggi malvagi!". I tuoi giocatori potrebbero dire "Sembra fantastico! Potresti scaricare la campagna Mahasarpa per tirar fuori qualche idea," o potrebbero dire "Um, no... non credo. Mi piace l'ambientazione fantasy europea." Potrebbe uscir fuori che ciò che vuoi come DM non è compatibile con ciò che vogliono i giocatori. Se è così la miglior cosa da fare è vedere se c'è qualcun'altro disposto fare da DM per un pò di tempo, oppure potresti condurre due diverse campagne nello stesso tempo o alternandole. Per esempio un DM potrebbe condurre una campagna **AD&D Dark Sun** una settimana sì ed una no, mentre un altro conduce una campagna **D&D Forgotten Realms**. Potresti addirittura allontanarti dallo schermo del DM per un pò e permettere a qualcun altro di cominciare una campagna.

Riguardo il condurre il gioco come DM, un'altro buon metodo per accorgersi di come i giocatori vedono le cose è assicurarsi di sedere da ambo le parti dello schermo, per così dire. Anche se spesso conduci il gioco è sicuramente positivo passare dalla parte del giocatore di tanto in tanto in modo da non dimenticare cosa si prova quando non si conosce tutto anzitempo. Puoi addirittura raccogliere idee dal tuo attuale DM da incorporare nella campagna che conduci tu. Interpretare il tuo PG, con tutto l'investimento di tempo, energia, e (almeno qualche volta) emozione, inoltre, aiuta a capire il fatto che vi sono modi differenti di apprezzare il gioco. Questo è un punto da tenere in alta considerazione specialmente quando cominci a conoscere i tuoi giocatori (e te stesso come un sottoinsieme degli stessi): Giocatori differenti apprezzano aspetti differenti del gioco.

Il DM deve anche possedere (o sviluppare) una certa facilità nel "leggere" persone e situazioni. Talvolta i giocatori semplicemente non amano esprimere il loro disagio apertamente ed è compito del DM accorgersene e porvi rimedio. Un DM dovrebbe notare quando una situazione di gioco gli sta sfuggendo di mano e prendere un time out per riprendere le redini della situazione. Se i giocatori escono troppo fuori dai "binari" con continue



conversazioni non legate al gioco e scherzi, cioè se non stanno realmente partecipando al gioco, il DM dovrebbe imporre ordine e concentrazione (o anche fermare il gioco per una rapida pausa in modo da permettere alle persone di finire ciò di cui stanno discutendo e tornare al gioco pronti a ricominciare). Se i giocatori si sono stancati il DM dovrebbe saper “chiudere” la situazione e terminare la sessione di gioco. Ciò che importa è che il DM sia consapevole di quando non è più in grado di condurre in maniera ottimale una sessione di gioco. Se ciò significa che come DM ti serve tempo aggiuntivo per preparare un incontro o ti senti giù di tono intorno alle 10:30 ed intendi interrompere mentre il resto dei giocatori vuole continuare a giocare, questi devono rispettare la tua decisione ed anche apprezzarla. Ciò eviterà, da parte tua, uno stato d'animo non sereno e decisioni prese alla leggera che potrebbero avere conseguenze negative nell'ambito della campagna e quindi tra i giocatori che vi si troveranno in mezzo.

Prestare particolare attenzione agli aspetti interpersonali del gioco sia prima che durante la campagna che giocherete insieme può semplificare una serie di problemi prima che gli stessi abbiano la possibilità di verificarsi. Anche se tali problemi si verificassero avrai perlomeno la una possibilità di gestirli prima che si radichino e crescano fino al punto di rallentare o persino bloccare la tua campagna. Prima di parlare delle finezze legate alla conduzione del gioco devi ricordare il semplice fatto che questo è un gruppo di persone, di *amici* in molti casi, che si riuniscono insieme per praticare un hobby **condiviso**. Ognuno di loro ha i propri pensieri e sentimenti riguardo il gioco e gli altri partecipanti, e rendersene conto crea una base sulla quale tutti gli altri aspetti di una buona sessione di gioco possono essere sviluppati.

## SUGGERIMENTI RAPIDI PER DM

Per condurre una sessione di gioco con efficacia ricorda questi punti chiave:

1. Conosci i tuoi giocatori: Chiedi loro a cosa vogliono giocare, quali personaggi vogliono portare al tavolo da gioco, come piace loro condurre il gioco, quali obiettivi hanno in mente per i loro personaggi, e così via! Ogni giocatore affronta il gioco in modo differente, vuole cose diverse e tu puoi integrare la forza, i desideri e lo stile di gioco di ogni giocatore nella tua sessione, a patto di conoscerli!

2. Il DM è anche un giocatore: Il DM può dire la sua riguardo alla conduzione del gioco visto che è lui che lo crea. Allo stesso tempo, però il DM deve ricordare che gli altri giocatori hanno le proprie aspettative riguardo lo sviluppo del gioco.

3. Si suppone che il gioco sia divertente: Se il gioco non lo è cerca di capire il perché. Dopo di che poni rimedio. (vedi il punto 4 sotto.)

4. Parla con i tuoi giocatori: Prima che inizi la campagna parla con i tuoi giocatori (come al punto 1). Durante la sessione di gioco verifica con i giocatori se tutto sta andando nel modo in cui si aspettano. Se non fosse così affronta con il gruppo il problema. Se tutto va per il verso giusto allora fatti i complimenti e cerca di mantenere il gruppo su quel buon livello! Invece se ti accorgi che le cose non vanno nel verso giusto, o in caso di conflitti, parla immediatamente con i tuoi giocatori per capire cosa sta succedendo e come porvi rimedio.

5. Allontanati dallo schermo (opzionale): Talvolta fa bene prendersi una pausa dal condurre il gioco e vedere l'altra parte dello schermo. In questo modo potresti raccogliere idee interessanti riguardo a come gestire varie situazioni durante le tue sessioni di gioco !

6. Guarda come i tuoi giocatori interagiscono con il gioco e l'uno con gli altri: Talvolta le persone non fanno presente i problemi. Fai attenzione a tensioni o segni di sconforto e cerca di discuterne in modo da trovare una soluzione. Inoltre impara quando effettuare una pausa, quando chiedere ai giocatori più attenzione, quando terminare la sessione e così via.

## DOMANDE DA PORRE AI TUOI GIOCATORI PRIMA DI COMINCIARE

Qui troverai alcune domande da porre ai tuoi giocatori prima di cominciare a giocare. Ricorda il fatto che tu stesso devi sentirti libero di aggiungere le tue risposte a queste domande man mano che procedi. Non è divertente per nessuno se finite col giocare a qualcosa che odii! Inoltre potreste non essere costretti a rispondere a una o più delle domande poste. Per esempio se l'intenzione generale si indirizza verso una campagna di Guerre Stellari, avete già individuato il genere e l'ambientazione, ma non necessariamente l'era dell'ambientazione! Infine non leggere tutte queste domande come una checklist e sentiti libero di aggiungere domande specifiche. Questa lista serve per stimolare commenti ed in generale la conversazione circa la campagna che vuoi cominciare. Se la conversazione va un po' fuori dai confini che ritieni opportuni, ma è ancora rilevante, lascia che vada in quella direzione finché non ritieni non sia più tale, quindi con gentilezza ma fermamente ridirigila sul corretto binario con un'altra domanda.

- 
1. Che genere di campagna volete giocare?
  2. Quale ambientazione in quel genere volete giocare? (Questo potrebbe anche definire parte delle regole di gioco, ma in ogni caso vedi la domanda 7.)
  3. In quale periodo o era volete giocare?
  4. Che tipo di campagna volete giocare? (Esempi: esplorazione di terre selvagge, avventure in città, intrighi/complotti politici, combattimenti uno dietro l'altro, esplorazione di dungeon, un misto di vari generi, e così via)
  5. Che tipo di personaggio vuole interpretare ogni giocatore? (Puoi parlare in generale all'inizio, ma sii sicuro di porre l'accento sul fatto che ogni giocatore dovrebbe proporre un personaggio con il quale si trovi a proprio agio e nessuno si senta obbligato ad interpretare un chierico solo perchè nel gruppo non vi sono guaritori.)
  6. Quali sono gli obbiettivi dei vostri personaggi?
  7. Quali "House Rules" (regole della casa o personalizzate) volete permettere o impedire? (Inoltre poni all'attenzione dei giocatori qualsiasi cosa relativa alla campagna fuori dalla norma, come il fatto che non siano previsti elfi.)
  8. Vi piace maggiormente combattere o preferite risolvere enigmi/misteri o volete conoscere il mondo di gioco e le persone che lo abitano? (Alcuni amano i combattimenti. Altri amano interagire con i personaggi non giocanti (PNG) per ore. Altri ancora amano un giusto rapporto tra le due cose (e vi diranno cosa "giusto" significhi per loro). Questa domanda aiuta ad identificare i differenti tipi di giocatori nel vostro gruppo.)
  9. Perchè vuoi giocare ad un GdR? (Questa domanda può uscir fuori prima ma in caso contrario puoi utilizzarla per definire questioni secondarie riguardo i tuoi giocatori ed il loro modo di interpretare i personaggi.)