

SESSIONE ZERO - Elenco argomenti

Fonte: traduzione dell'articolo su reddit

https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/601awb/session0_topic_checklist_and_guide/

Esperienza

- **Guadagnare EXP** - Come guadagnano EXP i giocatori? Il mostro/creatura deve essere ucciso? o i tuoi mostri sono ostacoli che devono semplicemente essere superati? Cosa succederebbe se i giocatori sconfiggessero un mostro in modo non violento?
- **Pietre miliari** - DMG p 261. Li usi?
- **Salire di livello** - Quando i PG salgono di livello? Riposo lungo? Breve riposo? Una volta tornati in città? solo tra una sessione di gioco e l'altra? o nel momento in cui guadagnano abbastanza esperienza?

Giocatore, comportamento, comportamento di gioco e aspettative del DM

- **Alcol** - I giocatori possono bere al tavolo? Ti importa se i tuoi giocatori si ubriacano? Cosa succede quando qualcuno si ubriaca? Cosa succede quando un giocatore arriva alla sessione ed è già ubriaco? Dovrebbero esserci delle conseguenze e, in caso affermativo, quali sarebbero?
- **Narcotici** - Stesse considerazioni dell'alcol, ma forse hai regole e conseguenze diverse rispetto all'alcol. Sebbene forse simile, ho trovato meglio discuterne separatamente da Alcol.
- **Cellulari e dispositivi digitali** - Li permetti a tavola? Bisogna lasciarli nel cestino davanti alla porta? Se glielo consenti, cosa succede quando un giocatore riceve una chiamata a cui deve rispondere? È consentito l'uso delle cuffie al tavolo? Dovrebbero esserci delle conseguenze nel caso in cui questo diventi un problema; in caso affermativo, quali sono le conseguenze?
- **Attenzione del giocatore** - Cosa succede se un giocatore è costantemente distratto? Cosa succede se ritardano costantemente il gioco perché NON prestano attenzione? Dovrebbero esserci delle conseguenze nel caso in cui questo diventi un problema; in caso affermativo, quali sono le conseguenze?
- **Argomenti sensibili**- Argomenti della vita reale come la religione, la politica, il porno o il sesso vanno bene al tuo tavolo? E lo sport? Ci sono altri argomenti che sono sensibili? Forse va bene parlare di questo genere di cose prima dell'inizio della sessione, ma non durante la sessione? Molti di questi argomenti possono portare a discussioni accese che possono disturbare una sessione di gioco e turbare gli altri giocatori. Sebbene questo si applichi maggiormente ai giochi di D&D online, può comunque essere un problema anche per i giochi di D&D offline. I giocatori dovrebbero arrivare un'ora prima in modo da poter socializzare un po' prima della sessione?
- **Lancio di dadi senza preavviso** - Cosa succede quando un giocatore lancia un dado senza dire nulla, solo per poi dire: "Ho appena lanciato un nat-20 nel mio controllo di percezione". oppure posso effettuare solo tiri di dado quando richiesto?

Come vengono gestiti i tiri di dado? I giocatori possono effettuare i propri tiri quando ritengono di doverlo fare?

- **Lancio di dadi contro altri giocatori**- È consentito utilizzare i tiri di dado per risolvere le discussioni all'interno del personaggio? Può il PG Bardo tirare per persuadere il PG Guerriero che la sua linea di condotta è giusta? Oppure questo genere di cose non è affatto consentito? Oppure è qualcosa che è consentito con parsimonia, ma solo sotto la guida del DM o solo quando richiesto dal DM? Forse tutti al tavolo devono prima accordarsi per consentire tali tiri?
- **Giocatore contro giocatore** - È consentita la tensione tra i personaggi? E la discussione tra i personaggi? È consentito il combattimento tra due o più PG? Cosa succede quando la tensione tra i personaggi finalmente sfocia nella violenza tra questi due personaggi? È consentito solo se il DM approva? L'intero tavolo deve approvare il PvP? Qual è la tua posizione sul PvP come DM?
- **Segreti del PG** - I giocatori possono nascondere i segreti del gioco agli altri giocatori? I personaggi possono nascondere segreti di gioco ad altri personaggi? Se sì, chi decide quali segreti sono consentiti? Questo genere di cose è lasciato ai giocatori? È solo privilegio del DM?
- **Aspettative, tipologie, obiettivi e diversità dei giocatori** - Cosa succede quando le aspettative di un giocatore rovinano il divertimento di un altro giocatore? Ogni giocatore al tuo tavolo deve essere lì per le stesse ragioni degli altri giocatori? Va bene che Tim sia qui solo per i bottini e l'EXP, mentre Mary-Sue è qui per interpretare il suo fiocco di neve? Ann è qui solo per "uccidere roba", mentre Steve ha portato sul tavolo un PG min maxato, e il povero Billy, è qui solo per uscire con i suoi amici e mangiare una pizza. DMs potresti voler discutere con ogni giocatore al tavolo, perché sono qui e cosa sperano di ottenere dal gioco e come tu come DM puoi soddisfare quelle speranze e aspettative. Se per qualche motivo non puoi, discutine con il giocatore e offrigli cosa puoi fare invece. Dopo averlo fatto, potresti voler ribadire che siete tutti lì per divertirvi, ma avete idee diverse su cosa sia il divertimento.
- **Disagio del giocatore** - Occasionalmente nel gioco possono accadere cose che mettono a disagio un giocatore. Ci possono essere momenti in cui tutti sono d'accordo su un particolare argomento nella sessione-0, ma quando effettivamente emerge nel gioco, il giocatore potrebbe scoprire che in realtà NON si sente a proprio agio con esso. Come vengono gestite queste cose? Esiste un sistema di timeout? Il DM chiama una pausa e questa diventa una discussione al tavolo? Al giocatore è consentito uscire sulla scena e tornare dopo che è passata? Il DM usa un RetCon per la storia?
- **Agenzia del giocatore** - Come DM, cosa ne pensi dell'agenzia dei giocatori? Qual è la tua posizione al riguardo? È una possibilità che lo Stregone venga effettivamente posseduto dal suo Patrono? Che dire quando un PG diventa un lupo mannaro? Quando quel PG diventa un personaggio controllato dal DM? Quali sono i modi che i PG possono utilizzare per de-pietrificare i loro compagni PG dagli effetti di un Basilisco?, una Medusa? Storicamente, D&D non si è preoccupato molto dell'agenzia dei giocatori, quello che ha detto il DM, è quello che è successo, ma è migliorato significativamente con il passare delle edizioni, gli effetti "save or die" in un certo senso persistono ma sono spariti per la maggior parte. I giocatori (veterani o meno) che vengono a giocare a D&D, tuttavia, potrebbero effettivamente accogliere e desiderare questo genere di cose, mentre altri giocatori no. DM potresti volerne discutere con il tuo tavolo.

- **Equilibrio e correttezza del gioco** - Come DM, quali sono le tue sensazioni riguardo all'equilibrio del gioco a cui stai giocando? In qualità di DM, come gestirai il bilanciamento degli incontri? Lancerai costantemente solo incontri mortali contro i PG? Forse ritieni che in questo tipo di campagna sandbox, i giocatori possano imbattersi nella tana dell'Antico Drago Rosso al livello 1? O forse ritieni che il gioco sia rotto, o che l'equilibrio che presenta sia una farsa, quindi utilizzerai altri mezzi per essere *giusto* coi tuoi giocatori?
- **Dibattiti sulle regole** - Come DM, come gestisci i dibattiti sulle regole? Il gioco si ferma per verificare le regole? Il DM prende una decisione rapida per mantenere il flusso del gioco e poi la regola viene cercata in seguito? Forse come DM usi una combinazione di entrambi?
- **Condivisione dei riflettori** - Un giocatore può essere al centro dell'attenzione? oppure i riflettori saranno puntati solo sul party nel suo insieme? I giocatori o i personaggi possono rubare i riflettori di un altro PC? Cosa succede se un giocatore o il suo personaggio calpesta la scena/i riflettori di un altro personaggio? Questo genere di cose può rovinare il divertimento di un altro giocatore, ma è anche il tipo di cosa per cui il giocatore non esprimerà immediatamente il proprio disagio. DM che potresti voler provare a stare attento a questo.
- **Meta-gaming** - Lo permetti? Va bene che i giocatori sappiano che brandire la propria arma come fantasma non gli farà male? I personaggi possono sapere che i troll non rigenerano la salute quando vengono danneggiati dall'acido o dal fuoco? Che dire quando si tratta di tiri ripetuti? Solo perché il giocatore Mago sa che il Ladro ha tirato un tiro basso per il suo controllo delle trappole, avrebbe senso che il personaggio Mago insista affinché anche lui controlli? Se alcune meta-conoscenze vanno bene e altre no, discutilo con i tuoi giocatori. Anche se se ne parla come se fosse una sorta di peccato, è giusto avere un po' di conoscenza del meta-gioco al proprio tavolo purché tutti si divertano.
- **MinMax** - Qual è la tua posizione a riguardo come DM? Accogli con favore i personaggi ottimizzati, anche se il concetto/tema del personaggio è ridicolo? Forse lo tolleri semplicemente, purché non diventi un problema? O forse tu e i tuoi giocatori avete deciso di giocare una campagna incentrata più sul gioco ROLL che sul gioco di ruolo? I veterani possono aiutare i nuovi giocatori a ottimizzare i propri PC? Se i PG ottimizzati sono consentiti o incoraggiati, potresti voler far sapere ai tuoi giocatori che va bene anche giocare con personaggi non ottimizzati.
- **Personalità adatta al party** - Quel personaggio 'solitario'? Sono ammessi? Se sì, a quali limiti? Va bene se un PG si unisce SOLO per combattere ed evitare qualsiasi interazione sociale? D&D è un gioco basato sull'interazioni sociali, potresti incoraggiare i tuoi giocatori a creare personaggi che stiano bene con gli altri e che si adattino al gruppo. D'altra parte, potresti voler prestare attenzione ai giocatori che potenzialmente costringono altri giocatori a giocare a razze e classi a cui non vogliono giocare. L'idoneità alla party non dovrebbe limitare la scelta di classe e razza.
- **Murder Hobo** - Qual è la tua posizione a riguardo come DM? E' permesso? È consentito, ma ci saranno conseguenze nel gioco? Forse stai giocando a una campagna malvagia, e questo è esattamente ciò che desideri in questa campagna. I DM comprendono che D&D, per sua natura e storia, incoraggia questo stile di gioco, quindi sii indulgente ma attento.
- **Altre regole di comportamento** - Forse è qui che dici ai tuoi giocatori di essere rispettosi gli uni con gli altri, o di essere comunicativi, ecc.

II DM

- **Stile DM** - Come DM, qual è il tuo stile? Sei un DM di tipo RAW o RAI? Preferisci improvvisare o prepararti? Ti piace prendere decisioni sul momento e consultarle in seguito, o preferisci mettere in pausa il gioco e consultare le regole? Ti piace fare homebrew e avere contenuti homebrew o preferisci ridurre al minimo l'homebrew? Preferisci la storia alla meccanica? Vuoi un ROLL-play o un ROLE-play? Come ti prepari per una sessione di gioco? Condividi con i tuoi giocatori le tue preferenze come DM.
- **Assenze dei giocatori** - Potresti voler discutere con i tuoi giocatori, quanti giocatori potranno essere assenti per la sessione prima che la partita venga cancellata quella notte? Qual è il numero minimo di persone per una sessione? Cosa succede quando si presentano troppo pochi giocatori? Forse i giocatori che si presentano partecipano a qualche gioco di "downtime" che può fornire benefici minori o forse progrediscono in alcune attività di downtime che erano in corso? Forse puoi fare un one-shot che stavi pianificando? Qual è il tuo piano di riserva; giocare a giochi da tavolo, videogiochi? guardare film?
- **Autorità narrativa del giocatore** - Permetti ai tuoi giocatori di avere una certa autorità narrativa nel tuo gioco? Quanta influenza concedi a ciascun giocatore nel tuo gioco/campagna? Per esempio; Il giocatore Chierico può creare la divinità che segue e tu come DM permettergli di decidere quale sarà la personalità, gli atteggiamenti, il dominio della sua divinità, ecc.? Oppure deve selezionare una divinità dal libro? Il Golia ha una tribù/orda? Chi è il leader della sua Orda? Il Paladino segue una setta o un ordine specifico? Forse il Guerriero è il figlio di un Contadino? Quindi ora c'è un'intera fattoria nel tuo gioco in cui, quando arriva il gruppo, il giocatore Guerriero diventa un assistente DM. Questo può fare molto per consentire ai tuoi giocatori di sentirsi LEGATI all'ambientazione del gioco.
- **Cose che ti infastidiscono** - Qui è dove puoi discutere delle tue personali irritazioni. Cose del gioco che ti infastidiscono davvero come DM. Va bene averli, anche se potresti preferire evitarli. Ricorda solo che quando ne parli, provieni da un luogo di gentilezza e lo fai per informarli in modo da evitare problemi in seguito.

Preoccupazioni e argomenti etici

- **Prefazione** - Questa parte tratterà argomenti maturi che possono o meno stimolare le persone, non è mia intenzione farlo. Questo infatti è qui per evitare di innescare improvvisamente i giocatori, facendoli emergere nella discussione della sessione-0. Possono essere discussi e dovrebbero essere discussi in un maniera matura e rispettosa. È importante includere una prefazione a questo insieme di argomenti. Sii il più rispettoso e franco possibile, ma chiedi scusa nel caso in cui ti capita di non essere all'altezza, questi non sono argomenti facili da discutere ma dovrebbero essere affrontati al tavolo durante la Sessione-0 a prescindere. Per questi argomenti, è importante rivolgersi a ogni giocatore al tavolo per il proprio contributo individuale e quindi per il consenso individuale.
- **Genere** - I DM valutano la possibilità di discutere i ruoli di genere, se presenti, nel tuo contesto e le possibilità di incontrare culture patriarcali o matriarcali e quanto prevalenti siano ciascuna in questo contesto. Cosa possono trovare i personaggi come "norme" più comuni per i ruoli di genere. Fai emergere qualsiasi razza/cultura nel tuo ambiente che abbia visioni divergenti o estreme rispetto alle norme generali di genere che hai descritto in precedenza. Prendi in considerazione

la possibilità di discutere argomenti su creature, divinità e oggetti magici che possono cambiare genere, se presenti, e quanto siano comuni. (Mi vengono in mente Succube/Incubo.)

- **Attrazione e orientamento sessuale** - I DM valutano la possibilità di discutere le possibilità di attrazione o orientamento sessuale sia dei PG che degli NPC e della popolazione, in generale, nella tua ambientazione/campagna. Esistono stigmi culturali su determinati orientamenti sessuali che abbracciano più razze? o ogni razza/cultura ha punti di vista diversi che variano? oppure ogni individuo prende questa decisione da solo? La religione, il governo hanno un effetto qui? Ci sono culture, religioni o governi che sono più tolleranti di altri? Potresti chiedere se è giusto che il tuo personaggio provi attrazione da parte di altri che potrebbero non corrispondere alle sue opinioni personali come giocatore. Potresti chiedere se non sarà conforme come giocatore nel vedere interazioni nel personaggio che potrebbero non essere in linea con le sue opinioni personali.
- **Stupro, violenza sessuale** - DM: qual è la tua posizione su questo argomento? Ai personaggi è permesso che ciò accada nel loro background/passato? Forse lo limiti semplicemente al passato, ma mai al presente. Può succedere agli NPC ma non ai PG? I personaggi possono compiere questi atti? Se sì, è stato fatto solo "off-camera"?
- **Razzismo, pregiudizio** - È un'ambientazione fantasy in cui le persone vengono giudicate in base alle loro azioni e ai loro meriti, persona per persona? Oppure gli Elfi odiano i Nani? Se sì, perché? Forse tutte le razze semiumane vedono con disprezzo le razze goblinoidi? È una cosa gara per razza? Forse è tutto basato sulle fazioni? Quali culture o razze hanno una mentalità più aperta, quali sono estremamente xenofobe, quali ritengono che la loro cultura/razza sia superiore?
- **Schiavitù** - I DM valutano la possibilità di discutere con il proprio tavolo, la posizione che avete su questo argomento. Il PG può aspettarsi di incontrare NPC schiavizzati? I PG possono diventare schiavi o succede solo agli NPC? Può far parte dello background del PG? Se un PG diventa schiavo, diventa in qualche modo un NPC? Come viene vista la schiavitù nel tuo ambiente dalle varie culture del tuo gioco? Solo alcune razze cercano di schiavizzare le altre o ogni razza ha il potenziale per prendere schiavi? Forse una certa razza è una razza schiava, simile agli elfi domestici di Harry Potter?
- **Conclusione** - Dopo aver discusso questi argomenti, forse è meglio concludere con un follow-up rassicurante. Ricorda ai giocatori che questi argomenti vengono discussi ora per evitare disagi ai giocatori in seguito, in modo che tutti possano divertirsi. Ricorda ai giocatori che in qualsiasi momento, anche se va contro ciò che hai concordato o ciò che è stato discusso durante una Sessione-0 in cui si sentono a disagio, di dire qualcosa.

Creazione del personaggio

- **Domande sulla creazione** - Se hai domande a cui vuoi che i tuoi giocatori rispondano sui loro personaggi durante la creazione, questo è il posto dove elencarli. Potresti voler considerare cose come; Perché il tuo personaggio è un avventuriero?, In che modo il tuo personaggio è collegato ad almeno un altro personaggio nel gruppo?, Chi sono i genitori, i fratelli, i mentori del tuo personaggio, ecc.?
- **Statistiche di creazione** - Permetti o limiti; l'array standard, l'acquisto di punti o il lancio delle statistiche?. Se ai PG è consentito lanciare, segui un set di house rule

o usi quello del PHB? I PG possono tirare i dadi vita per ottenere gli HP o prendono la media?

- **Allineamento** - Quanto pesa l'allineamento nel tuo gioco? L'allineamento è percettivo o descrittivo? Che tipo di cose possono far sì che un personaggio cambi allineamento? Cosa succede quando un personaggio cambia allineamento? Esiste la possibilità che i privilegi di classe diventino inutilizzabili o addirittura persi a causa del cambiamento di allineamento? Forse non permetti ai PG di avere un allineamento, ma gli NPC e i mostri lo fanno, solo per quelle poche meccaniche di gioco che si basano su di esso?
- **Regole sulle statistiche** - Se hai regole aggiuntive relative alle statistiche, puoi discuterne qui. Mantieni queste regole solo per le statistiche che potrebbero influenzare la creazione del personaggio, ci sarà un'altra sezione per elencare altri meccanismi che potrebbero influenzare il gioco e/o i personaggi. Forse hai una regola opzionale sul commercio dell'età in cui gli anziani ottengono +2Sag ma subiscono -1Dex e -1Cos. Forse hai una house rule secondo la quale i personaggi con 8 o meno Int non possono leggere o scrivere. Discuti queste regole domestiche che hanno un effetto sulle decisioni sui punteggi degli attributi.
- **Altre regole di creazione** - Se hai altre regole, limitazioni o espansioni sulla creazione del personaggio per la tua campagna, elencale qui. Stai forse utilizzando le regole opzionali Fama del DMG? Forse permetti a ogni giocatore di ottenere un talento al primo livello? Se limiti determinate razze, classi o sottoclassi, questo sarà il caso dell'argomento successivo.

Razze e classi

- **Razze consentite/non consentite** - Ci sono razze che non consenti? Permettete le razze volanti? Permettete razze homebrew? Sono consentite le Unearthed Arcana? Razze Elementali Malvagie? Guida alle avventure sulla Costa della Spada? La guida di Volo? Che dire delle razze arcane scoperte da Magic The Gathering? Forse farai alcune razze con una piccola modifica?
- **Modifica/reflavor di razze** - I PG possono apportare piccole modifiche a una razza? I PG possono trasformare una razza in una razza diversa? Permettete ai PG di giocare razze homebrew?
- **Classi consentite** - Ci sono classi che non consenti? Permetti classi homebrew o solo classi homebrew di Mat Mercer e Sterling Vermin? Sono consentite le classi/sottoclassi degli Unearthed Arcana, Unearthed Arcana Mystic? Sottoclassi della Sword Coast Adventure Guide?
- **Classi di ritocco/reflavor** - I PG possono apportare piccole modifiche a una classe o sottoclasse, se si adatta a un determinato tema con cui tu come DM puoi essere d'accordo? I PG possono modificare una classe in modo che abbia un tema diverso, ad esempio un Bardo modificato in Pro Wrestler? Permettete ai PG di giocare a classi o sottoclassi homebrew?

Stile di gioco, stile di vita del personaggio

- **Tipo di gioco** - È un gioco sandbox? o più di una railroad? forse è una railroad che porta a un gioco sandbox? forse un gioco sandbox in cui i giocatori possono salire e scendere dalla railroad solo in determinati punti o magari quando vogliono? La campagna seguirà un libro di campagna e quanto sarà fedele? L'ambientazione ruota attorno ai giocatori? o i giocatori sono solo un piccolo ingranaggio in un

mondo molto più grande? Che tipo di narrativa sarà il gioco? È qualcosa come LotR o coinvolgerà più mistero e cospirazione, o presenterà temi politici pesanti, come Game of Thrones?

- **Durata della campagna** - Discuti su quanto tempo pensi che durerà questa campagna, i personaggi saranno in grado di raggiungere il livello 9? livello 14? Quante sessioni prevedi che durerà la campagna?
- **Avventurieri nel gioco** - Cosa possono aspettarsi i PG dall'essere un avventuriero? Gli avventurieri sono tutti eroi? o sono forse membri di una gilda di avventurieri? o sono tutti pirati su una nave pirata? forse sono tutti membri di una fazione? Gli avventurieri hanno una "vita normale" durante i periodi di inattività? Come vedono generalmente gli NPC gli avventurieri? È favorevole? oppure vengono disprezzati perché causano più problemi che benefici? O forse perché solo i disperati intraprendono la vita avventurosa?
- **Politica e fazioni nel gioco** - Quali sono le varie fazioni in gioco? i PG possono unirsi o già iniziare come membri di una fazione? Sotto che tipo di governo vivono i PG? È un sistema feudale? Una magocrazia? Una repubblica? Una tribù? I PG potranno scegliere di cambiare fazione o trasferirsi a vivere sotto una diversa forma di governo? Che impatto ha l'avventuriero standard sul panorama politico? Riusciranno i PG ad andare oltre ciò che può fare l'avventuriero standard? I PG possono cambiare il panorama politico? I PG possono diventare parte del governo? I PG riusciranno a rovesciare il governo?
- **Inizio** - I personaggi iniziano al 1° livello o forse a un livello superiore? Se iniziano ad un livello superiore, questi personaggi sono membri di una città? una gilda? una religione? Da quanto tempo sono membri? Come ha fatto il personaggio a raggiungere i livelli più alti? Durante questo periodo, questi personaggi hanno in qualche modo guadagnato una certa notorietà?
- **Contesto del personaggio** - DM potresti prendere in considerazione coprire il tipo di cose che il personaggio può sapere rispetto a ciò che il giocatore può sapere e la distinzione tra le due. Il personaggio ha potenzialmente vissuto più di 15 anni in questa ambientazione e potrebbe sapere cose che un giocatore non saprebbe. DM, se il meta-gioco è una preoccupazione per voi, questo è un altro posto in cui potete scomporlo e come gestirlo. Come può un giocatore avere accesso a qualcosa che il personaggio potrebbe sapere, dovrebbe sapere, saprà? Tirano dadi per questo? Questa conoscenza viene comunicata loro automaticamente dal DM quando le circostanze la attivano? I giocatori possono chiedere liberamente? Forse usi un mix di tutto quanto sopra.

Backgrounds, talenti e cavalcature

- **Backgrounds** - In che modo i background influenzano lo stile di vita dei personaggi? Come DM hai limitato qualche background? Usi background come tutti? Se sì, vuoi l'approvazione finale di ogni scelta del background? Permetti ai giocatori di modificare o creare il proprio background homebrew? Hai preparato qualche background homebrew da utilizzare nella tua campagna?
- **Talent** - I talenti, come quello dell'Attore, influenzano il background e lo stile di vita dei personaggi? Come DM limiti qualche talento? Se consenti i talenti, vuoi l'approvazione finale di ogni scelta del talento? Sono consentite gli unearthed arcana? Hai talenti homebrew da utilizzare nella tua campagna? Hai modificato alcuni dei talenti standard? Limiti o permetti il talento Fortunato?

- **Cavalcature** - Come DM, consenti le cavalcature? Come gestisci le cavalcature? Utilizzi la 'unstated mount rule'? I PG potranno eventualmente ottenere cavalcature esotiche? cavalcature volanti? Tieni presente che questa regola può svalutare o aumentare il valore di alcuni talenti e privilegi di classe del gioco. Per quelli di voi che si chiedono quale sia la 'unstated mount rule'; È una regola interna di alcuni DM che; Se fai in modo che il DM non debba cercare costantemente nel libro le regole del combattimento a cavallo, allora il DM non farà di tutto per aiutare la tua cavalcatura a trovare una morte sfortunata. Sappi che, nonostante la mia formulazione sfavorevole di questa regola, è una regola giusta ed è presente in D&D da parecchio tempo.

Regole generali sulle meccaniche

- **Prepara un'azione** - DM, questo crea confusione. Potrebbe essere una buona idea coprire e discutere questa meccanica con il tuo tavolo. Potresti forse arrivare al punto di analizzare passo dopo passo i requisiti per l'utilizzo di questa funzionalità, il costo e il rischio coinvolto.
- **Azioni bonus** - Potresti voler chiarire cos'è un'azione bonus e quando può essere intrapresa e che la formulazione è importante. Come funzionano le azioni bonus in relazione a Ready an Action. Se usi qualche regola domestica per poter usare un'azione bonus come un'azione, elencala e definiscila qui, o qualsiasi altra regola che hai per le azioni bonus.
- **Roll di gruppo ripetuti** - I DM stanno valutando la possibilità di discutere su come gestirli. L'intero gruppo riesce a effettuare prove di percezione per individuare la porta nascosta e tu prendi il più alto? Forse decidi come DM che solo la persona che lo chiede può tirare il dado e qualsiasi PG aggiuntivo può fornire l'azione di Aiuto e basta? Forse hai un sistema diverso?
- **Tempi di inattività/Creazione** - Ci sono tempi di inattività per i tuoi PC? Usi il RAW dei tempi di inattività? Quanto tempo passa tra le sessioni/avventure? Disponete di un sistema di inattività alternativo? Cosa fanno i personaggi durante i tempi di inattività, cosa POSSONO fare durante i tempi di inattività? Cosa possono creare i PC? Usi il crafting RAW? o l'hai modificato?
- **Regole meccaniche aggiuntive** - Se hai regole aggiuntive incentrate sul gioco generale che non sono trattate in un altro argomento di questo articolo, elencale qui. Potresti prendere in considerazione l'idea di discutere ulteriormente; cosa comporta l'addomesticamento delle creature; quanti danni ricevi da Lava/Magma; la ripartizione di come funzionano la visione oscura, l'oscurità e la luce fioca, oltre alle altre regole domestiche.

Ispirazione

- **Snack** - Permetti ai giocatori che portano snack a tutti di avere ispirazione gratis?
- **Ottenere ispirazione** - Come ottengono ispirazione i giocatori? Il DM lo assegna? I giocatori si premiano a vicenda? Se i giocatori si premiano a vicenda, il DM ha potere di "veto"? I giocatori possono avere più fonti di ispirazione? I giocatori possono avere più di un'ispirazione alla volta? Forse elimini il sistema di ispirazione perché è noioso e tutti sembrano dimenticarsene?
- **Tracciamento dell'ispirazione** - Il giocatore ispirato riceve un dado speciale? un gettone speciale? Si può mantenere l'ispirazione dalla fine di una sessione di gioco

a quella successiva? I giocatori possono CONDIVIDERE liberamente l'ispirazione tra loro?

- **Spendere l'ispirazione** - Come spende l'ispirazione un giocatore? L'ispirazione e l'ispirazione bardica forniscono una sorta di super ispirazione? Se un giocatore in qualche modo ha una riserva di segnalini ispirazione, può spenderne più di uno con un singolo tiro? Un giocatore può usare l'ispirazione dopo aver visto il risultato dei dadi o deve essere dichiarato prima?

Prove di vantaggio, svantaggio e abilità

- **Impilamento (Stacking)** - Come DM, consenti più fonti di stack di svantaggio/vantaggio? Questo impilamento si applica solo quando uno viene utilizzato per annullare l'altro? Anche se si accumulano, tiri comunque solo con 1 dado di vantaggio/svantaggio aggiuntivo?
- **Dare aiuto (Help action)** - Fornire aiuti fornisce un vantaggio diretto; o forse il PG che fornisce aiuto necessita di competenza nell'abilità che sta utilizzando per effettuare la prova? Le prove di percezione o le azioni di Ricerca sono esentati da questa regola? Esiste un limite di tempo per il tipo di attività per la quale il PG fornisce assistenza?
- **Tentativi multipli** - Può un ladro tentare di scassinare la serratura ancora e ancora e ancora? Come DM, a che punto tracci il limite su più tentativi? Forse come DM aumenteresti la CD in questo caso? Se sì, indica di cosa si tratta. E se il Bardo desse al Ladro la sua ispirazione bardica, questo forse riporterebbe la CD a quella che era? E se il ladro si prendesse un breve riposo prima di riprovare? E se il ladro invece spendesse la sua ispirazione?

Critici

- **Colpi critici** - RAW? o tiri e aggiungi il danno massimizzato e poi aggiungi i modificatori? Forse permetterai ai tuoi giocatori di scegliere per ogni campagna? Forse hai un metodo alternativo; Se è così, che cosa è?
- **Critical Fumble** - È questa una regola nel tuo gioco? Hai una tabella, se sì, cosa c'è sulla tua tabella dei fumble? Il fumble-table è qualcosa a cui ogni giocatore dovrebbe poter accedere facilmente. Se non hai un fumble table, improvvisi invece cosa succede in un fumble critico?
- **Successo critico** - Cosa significa Nat-20 su una abilità/tiro salvezza? Cosa significa per la narrazione? Lanciare un Nat-20 consente a un giocatore di ottenere ciò che sta cercando, indipendentemente dalle circostanze o dalla ridicolaggine del tiro? Un simile risultato risulterebbe immediatamente evidente nella narrazione, o forse passerebbe inosservato?
- **Fallimento critico** - Cosa significa Nat-1 su una tiro abilità/tiro salvezza? Cosa significa per la narrazione? Un simile risultato risulterebbe immediatamente evidente nella narrazione, o forse passerebbe inosservato?

Furtività

- **Furtività** - Sono consentiti movimenti furtivi nel gioco? Come viene realizzato? È necessario che il movimento avvenga immediatamente da un nascondiglio al successivo? È possibile eseguire azioni furtive in combattimento o solo fuori dal combattimento? Considera l'idea di prenderti il tempo per sottolineare come la

azione furtiva/nascosta in D&D sia molto diversa da ciò che i giocatori potrebbero aver sperimentato nei videogiochi.

- **Attaccante nascosto** - Cosa significa essere un attaccante nascosto? Come entra in gioco la copertura in questo caso? In che modo le azioni/cose fanno sì che un attacco nascosto venga rivelato? In che modo un attacco del genere torna ad essere un attaccante nascosto? I nemici possono anche "prendere di mira" un aggressore nascosto?
- **Azione Nascosta/Nascondi** - Cosa significa essere nascosti? Una creatura nascosta può essere un "bersaglio valido"? Se può, quali penalità ha l'attaccante contro la creatura nascosta? Quali azioni/cose fanno sì che una creatura nascosta diventi visibile? Come fa una creatura del genere a tornare ad essere Nascosta? Una creatura nascosta può attaccare chiaramente una creatura non nascosta senza penalità?
- **Invisibilità** - Cosa significa essere invisibile? Una creatura invisibile può essere un "bersaglio valido"? Se possono, quali sanzioni hanno? Quali azioni/cose fanno sì che una creatura invisibile venga rivelata o diventi un bersaglio? Come fa una creatura invisibile a tornare a non essere rivelata?
- **Trappole** - Come DM usi il nuovo set di regole di Unearthed Arcana per le trappole? Le trappole sono una caratteristica importante del tuo gioco? Con quale frequenza ci si può aspettare che gli avventurieri incontrino una trappola? Superare/sconfiggere le trappole fornisce EXP? Se sì, quanta EXP possono aspettarsi i giocatori?

NPC/creature

- **Iniziativa di gruppo** - Come DM, li usi? Se è così, come? Suddividi i gruppi grandi in gruppi più piccoli? Se non usi iniziativa di gruppo, cosa usi invece?
- **Venditori** - La maggior parte dei venditori di NPC venderà oggetti a quale costo? per il prezzo base? prezzo base+10%, +20%? la maggior parte dei venditori contratterà o solo alcuni di essi? o i venditori non contrattano affatto?
- **Altre regole sulle creature** - Elenca eventuali altre regole sulle creature che potresti avere. Le creature in particolare che potresti voler prendere in considerazione sono; Licantropi, vampiri, divoratori di intelletto, basilisco e Medusa. Queste sono le creature che potenzialmente hanno la probabilità di togliere il libero arbitrio ai giocatori. (Se ci sono altre creature che sono "ladri di agenzia" a cui non sono riuscito a pensare, pubblicale qui sotto e aggiornerò questo elenco.)

Oggetti magici

- **Sintonizzazione/Identificazione** - La sintonizzazione rivela tutto su un oggetto o i PG devono identificarli per ottenere l'elenco completo di tutto ciò che un oggetto può fare? I PG devono identificare un oggetto prima di potersi sintonizzare con esso?
- **Ridimensionamento magico** - Gli oggetti indossabili si ridimensionano magicamente per adattarsi a chi li indossa? In caso contrario, esiste un modo per ridimensionare tali elementi? Forse solo gli oggetti rari e superiori si ridimensionano mentre quelli non comuni no? Forse solo se ti sintonizzi con l'oggetto, si ridimensionerà? Forse tutti gli oggetti magici si ridimensionano automaticamente? Forse è una questione caso per caso?

- **Altre regole sugli oggetti magici** - Elenca eventuali altre regole sugli oggetti magici che potresti avere.

Incantesimi ed effetti degli incantesimi

- **Incantesimi aggiuntivi/personalizzati** - Incantesimi malvagi elementali, li permetti? Sono consentiti gli incantesimi degli Unearthed Arcana: That Old Black Magic? Permettete incantesimi fatti in casa? Permetti a qualche classe di apportare modifiche agli incantesimi o limiti questo genere di cose solo allo Stregone? Se gli incantesimi possono essere modificati, che tipo di modifiche possono essere apportate? Tipo di danno? Range? Durata? eccetera.
- **Incantesimi vs Environments** - Gli incantesimi funzionano diversamente in ambienti diversi? Gli incantesimi di fuoco funzionano sott'acqua? che ne dici degli incantesimi di fulmini sott'acqua? Gli incantesimi di ghiaccio funzionano sul Piano del Fuoco? Hai delle linee guida o esprimi giudizi quando si verificano tali circostanze?
- **Abuso di incantesimi** - Come DM come gestisci le cose se un lanciatore inizia a usare gli incantesimi in modo eccessivo? Cosa consideri un abuso di incantesimi?
- **Lancio di incantesimi e giocoleria** - I giocatori devono tenere traccia di quale mano trasporta i loro componenti, quale mano usano per i gesti somatici, quale mano usano per i fuochi, quali mani tengono il loro libro degli incantesimi e quale mano usano per le armi? O forse come DM, non ti interessa finché non rompe l'economia dell'azione? Applicate rigorosamente le regole sul lancio degli incantesimi tramite RAW o concedete un po' di clemenza?
- **Componenti materiali** - Gli incantatori devono tenere traccia di quali componenti hanno? o possono semplicemente detrarre 50 mo per quel diamante di cui hanno bisogno per Chromatic Orb? Forse hai deciso di rinunciare a tutto il costo materiale dei componenti degli incantesimi per gli incantesimi inferiori al 6° livello? Considera l'idea di discutere cosa ti aspetti come DM dai tuoi giocatori caster.
- **Modifiche agli incantesimi** - I DM elencano le tue modifiche agli incantesimi qui. Forse l'incantesimo Grease è infiammabile? Forse hai trovato su Reddit una versione migliore di True Strike cantrip che vorresti utilizzare. Forse hai ribattezzato Chill Touch in modo che il suo nome sia meno confuso? Forse hai modificato/espanso il funzionamento degli incantesimi di Fascino e Illusione? Forse se il Bardo riesce a rendere la sua Beffa Crudele abbastanza divertente da farti ridere, è un critico automatico?

Morte, Resurrezione, Riposo

- **Morte** - Cosa succede quando un PG muore? Cosa succede quando c'è un TPK? Il gioco finisce? Significa che il tempo passa e gli eventi progrediscono per un certo numero di anni prima che i giocatori possano creare nuovi PC? Ogni giocatore dovrebbe avere un personaggio di riserva pronto a partire?***Assicurati che i tuoi giocatori sappiano cosa significa quando accadono questi eventi; questo è qualcosa spesso dimenticato che i nuovi giocatori devono sapere.***
- **Risurrezione** - Quali opzioni hanno i giocatori, nell'ambientazione o nel gioco, per resuscitare i PG caduti? È limitato ai PG di alto livello e agli Dei, o qualcuno può portare il cadavere di un alleato caduto al tempio della resurrezione e pagare un'enorme somma di denaro per resuscitare un personaggio? Hai un insieme alternativo di regole di Resurrezione. Hai utilizzato il set di regole che Mat Mercer

ha recentemente perfezionato per le sue resurrezioni su PC? Anche se segui la resurrezione RAW, che impatto ha la resurrezione nel gioco? È un evento comune in questo contesto? o è qualcosa di speciale e unico? Ci si aspetta che i personaggi vadano a prendere un McGuffin speciale (come sangue di unicorno, lacrime d'angelo, piuma di fenice) altrimenti gli incantesimi di resurrezione falliranno automaticamente?

- **Regole della morte** - Se hai regole meccaniche di gioco per la morte dei PG, DM, discutile qui. Che dire delle regole sui danni enormi? ti uccide definitivamente? Una regola comune sembra essere Death Exhaustion: quando un personaggio recupera 1 HP dopo essere sceso a 0 HP, quel personaggio guadagna un livello di esaurimento.
- **Regole di riposo** - Se hai regole per la meccanica del riposo, i DM ne discutono qui. Una regola comune sembra essere solo 2 riposi brevi prima di un riposo lungo. Un'altra cosa comune è che un riposo lungo inizia sempre con un riposo breve.

QUESTIONARIO GIOCATORI

- Cosa ti piace di più all'interno di una sessione di gioco (combattimento, esplorazione, roleplay, altro...) e in che proporzione vorresti ognuno di questi aspetti idealmente

.....

.....

.....

.....

.....

- Cosa non sopporti al tavolo da gioco e che non vorresti gli altri giocatori facciano (es. non restare in character, distrarsi sempre, murder hobo)

.....

.....

.....

.....

.....

- Tua note personali su come vorresti fosse la campagna

.....

.....

.....

.....

.....

- Il tuo pg ha delle caratteristiche particolari che vuoi che siano conosciute dal resto per party? Cosa ti piace del tuo pg e cosa ti rovinerebbe il divertimento nel modo in cui hai pensato di giocarlo. Ci sono dei comportamenti che porterebbe Il tuo personaggio ad attaccare gli altri pg o a lasciare il party senza possibilità di appello?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Domande extra che non mi vengono in mente....