

Dichiarazione di Intenti

Introduzione

La Dichiarazione di Intenti è un documento necessario al Master per condividere con tutti gli altri giocatori il tipo di gioco che vuole intraprendere con loro, durante l'avventura, e che livello e mood di interpretazione si aspetta. È palesemente soggettivo rispetto ai gusti e le aspettative del Master e non è assolutamente detto che quanto riportato in seguito sia effettivamente reale e corretto rispetto alle opere e materiali dai quali viene tratta ispirazione e le regole del gioco.

È obbligatorio che ogni giocatore legga e dia il suo feedback sulla Dichiarazione di Intenti prima che la prima avventura cominci. Inoltre, ogni giocatore può fornire suggerimenti e adattamenti, anche durante il corso del gioco.

Lo Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di strutturare la campagna come se fosse una sorta di serie televisiva, dove ogni avventura rappresenta un episodio. Nel caso in cui i tempi di esecuzione di un'avventura non corrispondessero con quelli effettivi della sessione, la sessione successiva continuerà dal punto di interruzione della precedente. Tra un'avventura ed un'altra i personaggi potranno svolgere attività individuali o di gruppo. L'evento iniziale di ogni avventura verrà scandito dal narratore che descriverà anche gli eventuali sviluppi delle attività eseguite dai personaggi tra un'avventura ed un'altra, se presenti.

Il clima della campagna e delle indicazioni interpretative non devono scostare dall'obiettivo principale che è quello, ovviamente, di divertirsi. Nel caso in cui, tali indicazioni provochino insicurezze e intacchino il divertimento complessivo del tavolo, sarà premura del Master farci attenzione e trovare aggiustamenti in tempo reale. Nel caso questo non si verifichi, sarà cura dei giocatori segnalarlo e proporre le modifiche allo stile di gioco e narrazione che ritengono necessarie.

Lo scopo della campagna è quello di narrare una storia cooperando tra Master e giocatori. Sarà compito dei giocatori essere propositivi ed impattanti sul mondo di gioco; sarà compito del Master ricevere tali indicazioni e proposte e adattare in tempo reale garantendo lo svolgersi del ritmo di gioco.

Alla fine, sarà premura di tutto il gruppo considerare le storie personali e globali portate avanti e li sviluppi che hanno avuto sul mondo di gioco. Inoltre, se presenti delle storie irrisolte, non si possono escludere eventuali sviluppi futuri di gioco per poter chiudere anche queste trame aperte. Tali avvenimenti potrebbero dar vita ad eventuali future campagne o avventure.

Infine, lato narratore, le avventure sono una grande fonte di esperienza ed occasione per provare metodi nuovi di scrittura e coinvolgimento.

Tematiche

Le tematiche affrontate spazieranno principalmente sulle scelte dei personaggi in base alle situazioni in cui si trovano e su come i giocatori orienteranno i vari sviluppi sul mondo di gioco.

L'idea è quella di fornire una tela da dipinto con dei piccoli schizzi iniziali e lasciare la costruzione e rifinitura nelle intere fasi di gioco.

Durante le varie avventure potrebbero verificarsi scelte morali di natura diversa, comunque il più possibile adatte ai personaggi ed ai giocatori.

Stile del gioco e della narrazione

È possibile che siano presenti delle componenti che vadano in linea con il genere adottato per l'avventura. Questo stile di gioco sarà usato spesso e volentieri dal Master che proporrà NPC (o PNG, Personaggi Non Giocanti) con questo tipo di caratterizzazione.

Lo stile del gioco in qualsiasi caso dovrà essere veloce e scenico, tutti i giocatori dovranno fare il possibile per capire in che punto sarà orientata la scena e la loro visuale in essa.

È richiesta serietà e concentrazione durante la sessione sia per non rovinare l'ambientazione ed il clima, sia per la durata stessa delle avventure. Non è richiesto un impegno costante al 100% durante tutta la lunghezza dell'avventura ed i momenti per scherzare e commentare possono essere sfruttati e gestiti. È comunque consigliabile limitarne l'uso se non proprio necessario e attinente alla scena.

Nel caso di interpretazioni in linea con le indicazioni riportate nella scheda del personaggio e sulla scena da affrontare, il Master applicherà la regola sull'Ispirazione.

Qualora ci fosse la necessità di interrompere il gioco o di saltare eventuali punti perché non graditi, basterà mettere la mano in mezzo al tavolo. Senza troppe spiegazioni sarà possibile, con i dovuti adattamenti cambiare lo stile della scena o rimuovere/saltare eventuali elementi di disturbo.

In base allo stile di gioco impostato dai giocatori nelle prime avventure, verranno apportate le modifiche dal narratore per seguire il flusso che più appaga i giocatori. Ciò non esclude che possano esserci episodi fuori rotta contenenti meccaniche ancora non affrontate o trascurate.

Informazioni logistiche

Dungeons&Dragons nella sua quinta edizione è il regolamento scelto per giocare le varie avventure. Verranno seguite le regole dei manuali ma non è affatto esclusa la modifica o la rimozione di elementi che possano risultare sgradevoli al tipo di gioco intrapreso dal gruppo.

Il giorno scelto per giocare è il mercoledì, dopo l'orario lavorativo. I membri del gruppo già presenti nel luogo di gioco attenderanno quelli in altre sedi. L'orario coinciderà con quello della cena, si dovrà quindi provvedere a reperire i pasti e le bevande anche sospendendo il gioco se ritenuto necessario. L'avventura serale terminerà ad un orario che garantisca il rientro a casa dei partecipanti senza problematiche; al massimo si dorme tra i conigli.

Ogni giocatore è tenuto a leggere i punti indicati dal narratore, in modo da velocizzare le eventuali fasi di spiegazione e dare più spazio al gioco. Non è richiesta la conoscenza di tutti i manuali forniti, i vari elementi del gioco verranno gradualmente introdotti nelle varie avventure. In ogni caso, è ovviamente gradita e apprezzata la lettura del manuale e delle varie appendici.

Le nozioni, regole e questioni non comprese possono essere sollevate all'inizio di un'avventura, durante il suo svolgimento (se richiesto) o al termine se non scatenano impedimenti impellenti.

Regole di comportamento al tavolo

Oltre che ad uno stile di gioco propositivo e concentrato, tutti i giocatori potranno effettuare dei momenti di pausa per eventuali spiegazioni di regole o suggerimenti della loro applicazione. Nel caso si verificano degli eventi ambigui o scoperti dal regolamento, tutti insieme di comune accordo decideremo come andranno a risolversi quegli eventi. Nel caso di dubbi che non richiedano un intervento immediato si può spostare la discussione al termine dell'avventura in corso.

Nel caso ci fosse bisogno di una pausa per telefonate, cagate, sgranchirsi le gambe o altro basterà chiederla senza alcun problema.

È importante mantenere rispetto per le scelte e lo stile di gioco dei giocatori, evitando dispute ed eventuali discussioni. Ricordarsi tutti che si sta portando avanti questa avventura per divertimento.

In modo da garantire l'ordinario flusso del gioco, nel tempo stabilito, è necessario mantenere l'utilizzo di battute e commenti relativi ai fatti nel giusto contesto di applicazione. Essi comportano un sostanziale utilizzo del tempo della sessione e, se usati nei momenti sbagliati, rischiano di rompere il ritmo del gioco. Questo non vuol dire che non sarà possibile commentare o "sparare battute", ma che andrà fatto con cognizione di causa e se le condizioni del tavolo (cioè di tutto il gruppo) lo consentono.

Ispirazione dell'ambientazione

Il mondo che conterrà le vicende sarà in stile Fantasy. In questa ambientazione sono presenti tutte le principali caratteristiche classiche del genere, ma le varie avventure potrebbero avere delle inclinazioni verso i suoi possibili sottogeneri (dark, mistico, epico, cappa e spada...).

Per avere un'idea chiara dei primi elementi di gioco (quelli futuri verranno introdotti man, mano che si svolgerà la campagna) è consigliabile consultare (anche solo tramite una ricerca per immagini) i seguenti elementi: la città di Praga (soprattutto rappresentazioni medievali e della città vecchia), Il Signore degli Anelli, il Culto degli Antichi di Lovecraft (Necronomicon più che sufficiente), un'infarinatura su Cappa e Spada (il nuovo uscito New World, La Maschera di Zorro, Solomon Kane, etc...).

Non è obbligatorio conoscere e consultare il materiale cui riportato, ma anche solo una piccola nozione può aiutare la formazione del teatro della mente collettivo permettendo immedesimazione e comprensibilità ad ogni membro.

Contenuti multimediali

Durante le singole avventure, potranno essere utilizzati dei contenuti multimediali. Tra questi: colonne sonore, musiche, immagini e video. Sarà premura del Master fare in modo che questi elementi possano essere quanto possibile chiari e che non creino disturbo o confusione durante il gioco.

Nel caso dovessero essere reputati non adatti, si applica la regola di segnalarlo e senza problemi potrà essere svolto il tutto senza l'utilizzo di uno o più elementi.