



ALEATOR

presenta

Corso per Game Master

Lezione 1: Basi del GdR e Azioni

Nicola Rossetto

Struttura del corso

Il corso si articolerà in 6 lezioni:

Prima giornata

Lezione 1

*Basi del GdR e
Azioni*

Lezione 2

Incontri (parte I)

Seconda giornata

Lezione 3

Incontri (parte II)

Lezione 4

Avventure

Terza giornata

Lezione 5

Campagne

Lezione 6

*Teoria del GdR e
Gestione del Gruppo*

Cos'è un Gioco di Ruolo?

Giocare di ruolo significa mettersi nei panni di un dato personaggio e fare delle scelte

Questa è l'**unica** componente indispensabile per definire un gioco di ruolo.

Ci sono poi altre possibili caratteristiche che non sono strettamente indispensabili, ma possono essere utili per migliorare il gioco:

- Mappe e miniature
- Teatralità
- Un Game Master (GM)
- Un sistema di regole
- ...

Agency

Agency: la possibilità di compiere scelte informate che portano delle conseguenze.

“La possibilità di compiere scelte...”:

I giocatori possono decidere quali azioni compiere.

“...informate...”:

I giocatori hanno informazioni a sufficienza per rendere significativa la scelta.

“...che portano delle conseguenze”:

Le scelte fatte dai giocatori hanno ripercussioni sul mondo di gioco.

La totale assenza di agency viene denominata **railroading** e tende a portare a esperienze di gioco non soddisfacenti.

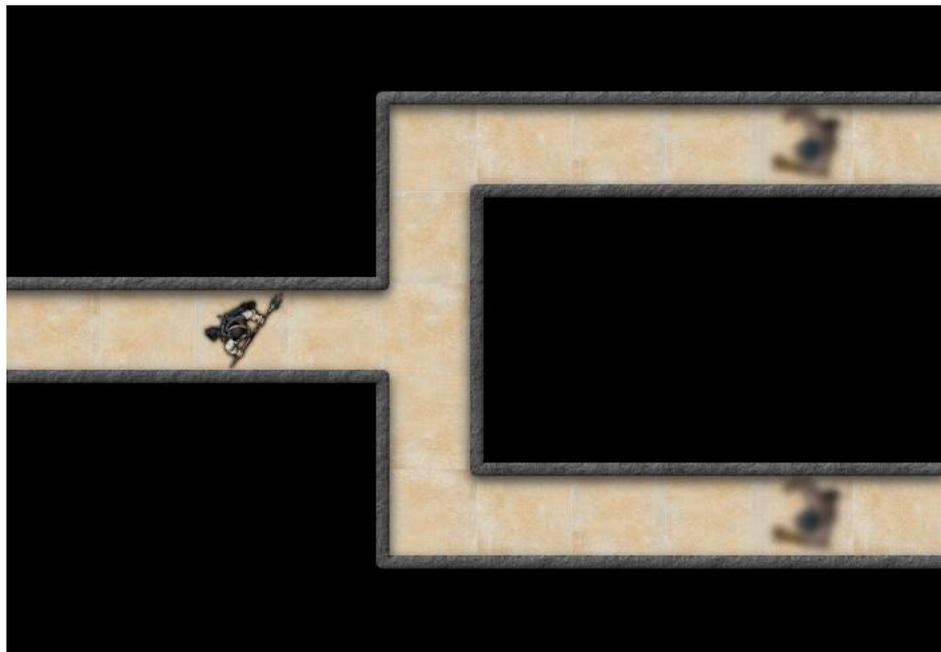


Il GM **può** occasionalmente limitare l'agency dei giocatori (es. controllo mentale), ma ogni situazione del genere deve essere trattata con estrema cautela.

Illusionismo

Illusionismo: la tecnica per cui viene data ai giocatori l'impressione di avere più agency di quanta non ne abbiano in realtà.

Quantum ogre



Il personaggio si trova ad un bivio in un corridoio. Il GM ha deciso che un ogre attende più avanti, ma non ha definito in anticipo su quale dei due corridoi.

Indipendentemente da quale direzione venga presa dal personaggio, l'ogre sarà su quel corridoio.

Illusionismo

Illusionismo: la tecnica per cui viene data ai giocatori l'impressione di avere più agency di quanta non ne abbiano in realtà.

Gruppo di banditi

I personaggi stanno per ripartire dopo una sosta in un villaggio.

Avendo sentito dire che la strada ad est è infestata di banditi, prendono la strada a nord.

Il GM gli fa comunque incontrare il gruppo di banditi che avrebbero incontrato se avessero preso la strada ad est.

Illusionismo

Illusionismo: la tecnica per cui viene data ai giocatori l'impressione di avere più agency di quanta non ne abbiano in realtà.

Alterazione delle statistiche o dei tiri di dado

Per evitare che i giocatori risolvano l'avventura con un singolo tiro di dado, il GM dichiara che il numero ottenuto sul dado non è sufficiente anche se in realtà lo era.

OPPURE

Per evitare che uno dei personaggi muoia in combattimento, il GM dichiara che il colpo dell'avversario lo ha mancato anche se in realtà avrebbe colpito.

Conseguenze dell'illusionismo

Quantum Ogre

- Non riduce l'agency dei giocatori *perché non ne avevano in partenza*: la scelta non è informata.
- È sostanzialmente inutile: tanto valeva mettere un unico corridoio con un ogre.

Gruppo di banditi

- Riduce l'agency dei giocatori: ai giocatori viene di fatto negata la possibilità di scegliere.
- Anche se c'è un motivo plausibile dietro, si rischia di dare ai giocatori l'impressione di una mancanza di agency.

Alterazione delle statistiche o dei tiri di dado

- Riduce l'agency dei giocatori: le scelte dei giocatori non hanno conseguenze.
- È molto facile che i giocatori notino il trucco.

Pro e contro dell'illusionismo

Vantaggi dell'illusionismo

- Garantisce che un dato incontro si svolga e/o che si svolga nel modo “migliore”.
- A parità di agency percepita, riduce la preparazione necessaria per il GM.

Svantaggi dell'illusionismo

- È eticamente scorretto... ma non è un problema!
- Prima o poi i giocatori si renderanno conto del trucco (e avrete perso la loro fiducia).

Metagame

Metagame: l'uso da parte dei giocatori di informazioni che i loro personaggi non dovrebbero avere.

Ci sono due tipi di informazioni note ai giocatori ma non ai loro personaggi:

- Le **informazioni comuni** sono cose che i giocatori (ma non i personaggi) sapevano fin da prima dell'inizio della sessione di gioco.
 - Esempio: i troll sono vulnerabili al fuoco, e lo so da quella volta che ho letto il manuale dei mostri.

- Le **informazioni rubate** sono cose che i giocatori (ma non i personaggi) hanno scoperto durante una sessione di gioco.
 - Esempio: il Marchese di Kassaran odia gli elfi. Lo ha detto ad un altro personaggio mentre il mio non era presente, ma ovviamente io (giocatore) ero al tavolo di gioco mentre il GM parlava con l'altro giocatore.

Informazioni comuni

Il metagame da informazioni comuni è assolutamente inevitabile.

Non è ragionevole aspettarsi che un giocatore, nel fare una scelta, ignori parte delle informazioni a lui note.

Inoltre si pone il problema di quando e come l'informazione potrebbe essere "scoperta" dal personaggio.

L'unica soluzione possibile è quindi quella di accettare il metagame da informazioni comuni.



Questo tipo di metagame può essere giustificato all'interno del gioco considerando le informazioni comuni come cose risapute e note a qualsiasi avventuriero.

Informazioni rubate

Come gestire il metagame da informazioni rubate dipende dallo stile della campagna e dagli accordi che i giocatori hanno preso all'inizio del gioco (contratto sociale).

Se la campagna è fortemente **cooperativa**, con i giocatori che per prassi si scambiano tutte le informazioni che ricevono, questo metagame **non è un problema**.

Se invece i giocatori almeno in parte **competono** tra loro, e ogni informazione è un'arma, questo metagame **deve essere evitato**.

Dato che un'informazione nota non può essere “dimenticata”, l'unica soluzione è evitare che i giocatori sentano informazioni che i loro personaggi non dovrebbero avere.

Ciclo azione – effetto

L'interazione di base in un GdR classico è il ciclo azione – effetto tra giocatori e GM:



Descrizione della situazione

I tre punti chiave per le descrizioni sono **sintesi, ripetizione e onestà**.

Sintesi: i giocatori vi ascolteranno per pochi secondi prima di distrarsi, quindi dovete dire tutte le cose essenziali in poche frasi.

Ripetizione: per un giocatore non è facile tenere in mente tutta la scena, quindi ripetete spesso i particolari importanti.

Oonestà: il ruolo del GM è quello di far capire al meglio la situazione, non quello di ingannare i giocatori con frasi fuorvianti (e incentivate i giocatori a farvi domande per chiarire ogni dubbio!).



Parleremo più approfonditamente delle descrizioni nel corso della Lezione 2.

Dichiarazione delle azioni

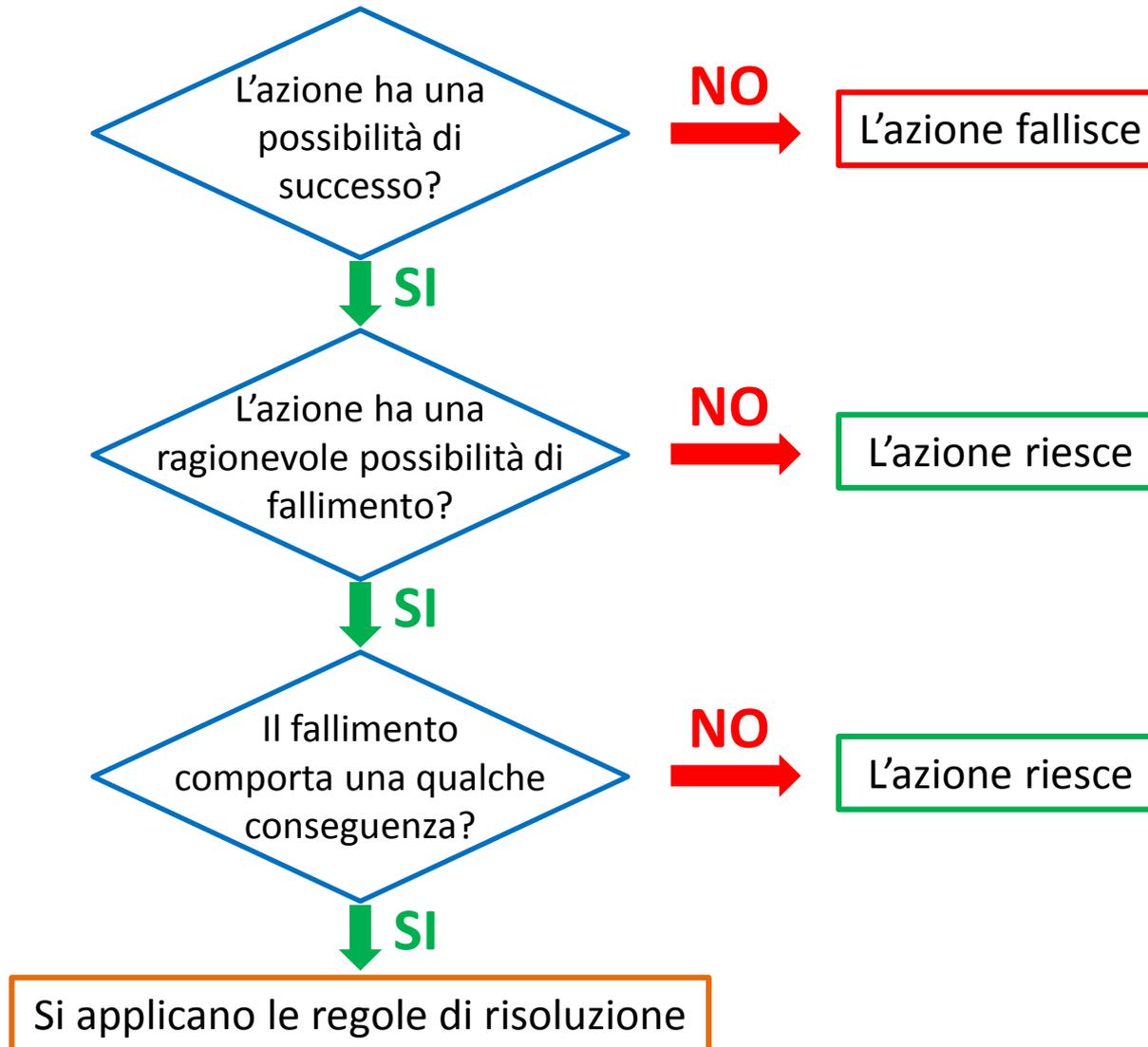
Quando un giocatore descrive l'azione che vuole compiere, il primo compito del GM è **accertarsi di aver capito bene** l'idea del giocatore.

Nel dubbio, è sempre meglio **fare domande** e chiedere maggiori dettagli al giocatore in questione

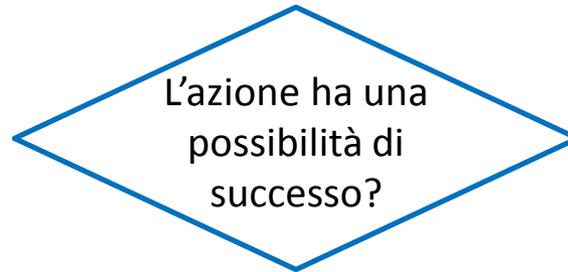
Se un'azione proposta da un giocatore avrà conseguenze negative *immediate e palesi*, probabilmente il giocatore non ha capito bene la situazione, quindi **spiegatela meglio** e fategli presente le conseguenze della sua azione.

Se l'azione proposta non ha possibilità di successo, potete informare il giocatore prima che la metta in atto oppure lasciare che tenti e fallisca. **Entrambe le scelte sono legittime** (fatto salvo quanto detto sopra).

Risoluzione delle azioni



Azioni impossibili

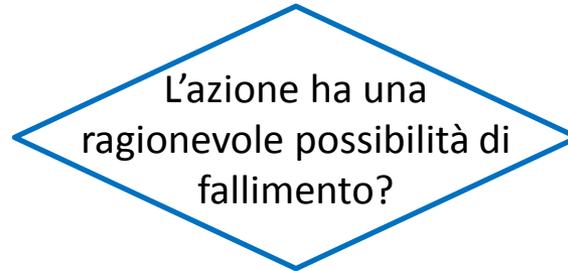


Se un'azione non ha **nessuna** possibilità di successo, il GM informa il giocatore e l'azione fallisce.

Il fatto che il sistema di gioco ammetta un'azione **non significa** necessariamente che l'azione sia possibile!

Se avete identificato un'azione come impossibile, **ditelo al giocatore e proseguite**. Non proponetegli un tiro di dado se sapete che, indipendentemente dal risultato, l'azione fallirà (salvo eccezioni).

Azioni triviali



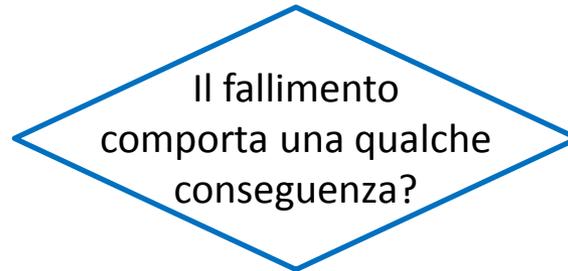
Se l'azione **non può fallire**, il GM informa il giocatore che l'azione è riuscita.

Anche se l'azione potrebbe teoricamente fallire, ma la probabilità è molto bassa, conviene **semplificare** rendendola un successo automatico.

In generale, **ogni tiro di dado è un costo**: interrompe il flusso del gioco e prolunga il tempo in cui gli altri giocatori rimangono passivi.

Quindi i tiri inutili vanno eliminati. Questo **non significa** che “meno si tira meglio è”. Il GM deve valutare di volta in volta.

Azioni ripetibili



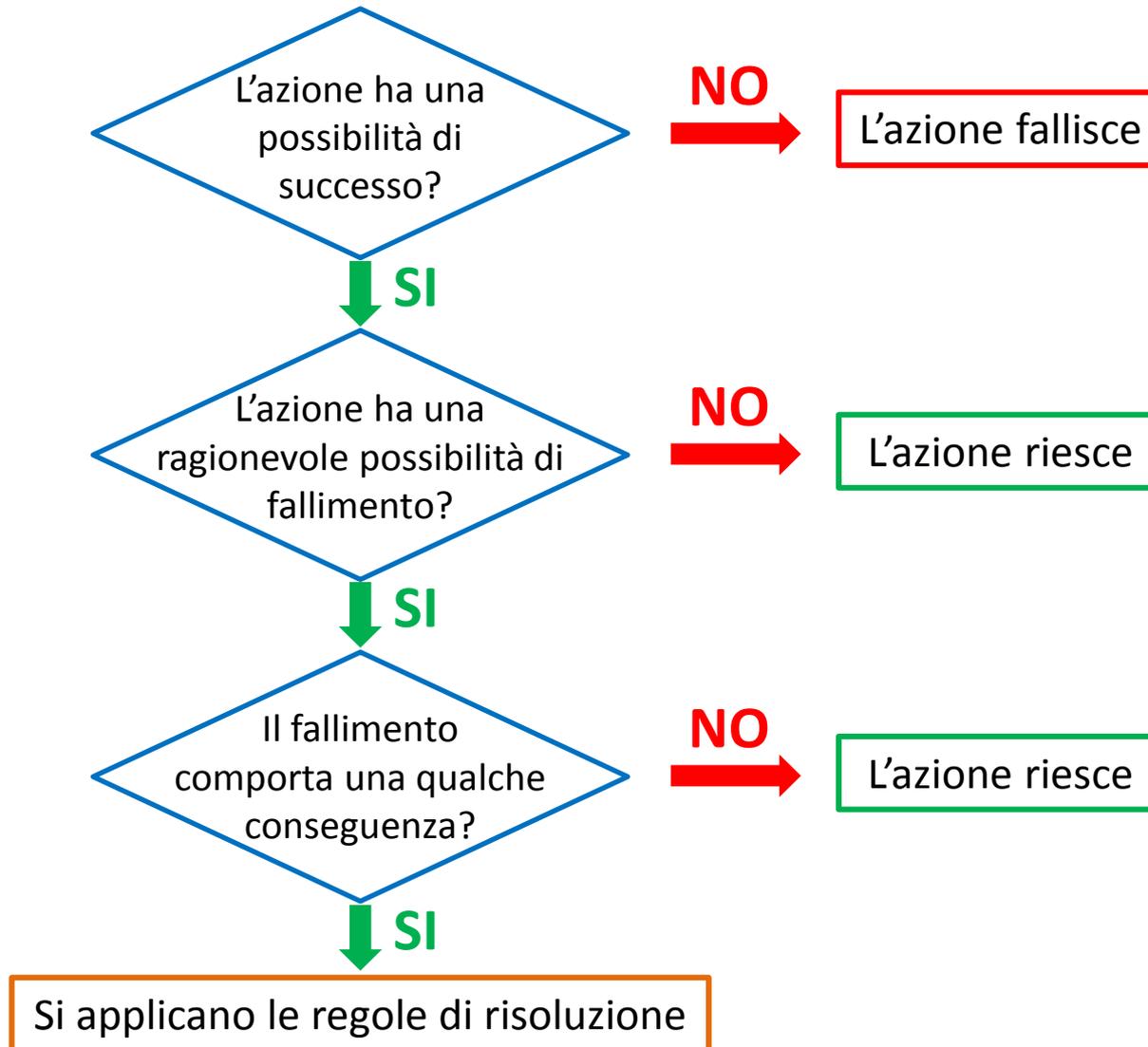
Se fallire l'azione non comporta nessun tipo di conseguenza significativa, il personaggio che fallisce si limiterà a **ripetere l'azione**. Dato che a forza di riprovare prima o poi riuscirà, conviene **tagliare i tempi morti** e far riuscire l'azione.

Alcuni sistemi di gioco inseriscono **conseguenze** per le azioni fallite **direttamente nelle regole**. In questo caso le azioni non sono mai liberamente ripetibili.

In alcuni casi, il primo tentativo ha delle conseguenze, ma i successivi no. In questo caso **risolvete secondo le regole il primo tentativo**. Nel caso il giocatore fallisca e decida di ritentare nonostante le conseguenze subite, **fate riuscire automaticamente i tentativi successivi**.

Questo metodo dà ai giocatori alcune informazioni di metagame: se il GM chiede un tiro, vuol dire che ci sono conseguenze. Tuttavia **i vantaggi ottenuti per il flusso del gioco sono più importanti**.

Risoluzione delle azioni



Descrizione dell'effetto

Descrivere il risultato e le conseguenze dell'azione segue le stesse regole usate per la descrizione della situazione iniziale: **sintesi, ripetizione e onestà**.

La descrizione dell'effetto coincide con la descrizione della nuova situazione, quindi ricordatevi di **segnalare ai giocatori qualsiasi cambiamento** rispetto alla situazione precedente.

Se possibile, durante la descrizione cercate di coinvolgere i giocatori che non hanno partecipato alla risoluzione dell'azione precedente, in modo da **dare spazio anche a loro**.

Punti chiave

- Giocare di ruolo significa fare delle scelte.
- L'**agency** è la possibilità per i giocatori di fare scelte informate e significative.
 - L'*agency percepita* può essere aumentata tramite l'**illusionismo**, ma è una tecnica pericolosa.
 - Il **metagame** può fornire ai giocatori informazioni che non dovrebbero avere, ma generalmente non è un problema.
- Le **azioni** seguono il ciclo descrizione – azione – descrizione dell'effetto.
 - Quando si risolvono le azioni, il sistema di gioco entra in ballo solo se l'azione non è un successo o fallimento automatico.
 - Le **azioni impossibili o triviali** sono sempre automatiche.
 - Le **azioni ripetibili** possono essere successi automatici se non ci sono conseguenze per il fallimento.