



# ALEATOR

presenta

# Corso per Game Master

**Lezione 4: Avventure**

Nicola Rossetto

# Avventure

---

**Avventura:** Una serie di incontri che formano una storia con un inizio e una conclusione ben definiti.

Un'avventura è fondamentalmente una **storia**: un arco narrativo in cui i personaggi incontrano un problema, lo affrontano e (sperabilmente) lo risolvono.

Un'avventura può durare una **singola sessione o settimane** di gioco.

Ogni avventura è formata da una **serie di incontri**, eventualmente inframmezzati da scene di collegamento a cui i giocatori assistono più o meno passivamente. La parte fondamentale sono ovviamente gli incontri.

# Struttura di un'avventura

---

Ogni avventura è formata da:

- Un **obiettivo**, cioè lo scopo finale dell'avventura.
- Un **preambolo**, in cui l'avventura viene presentata ai personaggi.
- Uno **svolgimento**, cioè la serie di incontri che compone l'avventura.
- Una **conclusione**, in cui l'avventura viene portata a termine.

# Obiettivo dell'avventura

**Obiettivo**



**Preambolo**



**Svolgimento**



**Conclusione**

L'obiettivo è **la prima cosa** che il GM deve definire durante la creazione dell'avventura.

Salvare qualcuno, trovare qualcosa o sconfiggere un nemico sono tutti esempi di obiettivi.

L'obiettivo deve essere qualcosa che **può anche fallire** in maniera definitiva.

Se l'avventura prevede un **avversario principale**, abbiate chiaro anche **il suo obiettivo**.



**L'obiettivo potrebbe cambiare** durante l'avventura (es. sulla base di nuove informazioni raccolte). Tenetelo a mente già in fase di creazione per ridurre la necessità di dover poi improvvisare al tavolo di gioco.

# Preambolo dell'avventura

Obiettivo



Preambolo



Svolgimento



Conclusione

Il preambolo è il momento in cui i giocatori **incontrano l'avventura**.

Durante il preambolo, è essenziale che i giocatori capiscano chiaramente qual è l'**obiettivo** dell'avventura.

Se il preambolo non è **interessante**, i giocatori probabilmente ignoreranno l'avventura.

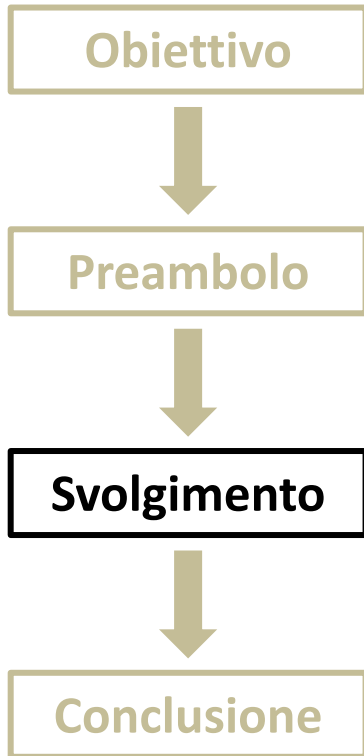
Oltre all'obiettivo principale, inserite **altri incentivi** che possano attirare i giocatori (es. bottino, avversari da sconfiggere, enigmi...). Come sempre, conoscere le preferenze dei giocatori aiuta.

Il preambolo è spesso un'esposizione da parte del GM. Valgono le solite regole di **sintesi, ripetizione e onestà**.



Potete anche trasformare il preambolo in un vero e proprio **incontro investigativo**. Questo richiede più preparazione ma fornisce maggiore agency ai giocatori.

# Svolgimento dell'avventura



Lo svolgimento è il susseguirsi di **incontri** che costituiscono l'avventura stessa.

Il modo in cui sono collegati tra loro determina il **tipo di avventura** che state creando (ne parleremo più dettagliatamente tra poco).

Gli incontri possono anche essere inframmezzati da **scene puramente espositive** a cui i giocatori assistono passivamente.



Cercate di mantenere le scene espositive al minimo. Non solo **non forniscono agency**, ma i giocatori hanno la tendenza a interromperle dichiarando le proprie azioni!

# Conclusione dell'avventura

Obiettivo



Preambolo



Svolgimento



Conclusione

La conclusione dell'avventura è il momento in cui l'avventura finisce e i giocatori raccolgono i **frutti delle loro azioni**.

Preparate sempre **almeno due finali**: uno per l'obiettivo raggiunto e uno per l'obiettivo fallito.

Se l'avventura prevede **diversi gradi di successo**, preparate un numero di finali corrispondente.

Nel finale devono essere descritte chiaramente **le conseguenze delle azioni** dei giocatori.

Se durante l'avventura l'obiettivo viene **definitivamente fallito**, passate alla conclusione, in modo che il fallimento sia subito chiaro anche ai giocatori.

A volte le azioni dei giocatori non coincidono con nessuno dei finali preparati. **Non considerateli come le uniche conclusioni possibili**. Siate pronti ad improvvisare un nuovo finale.

# Climax dell'avventura

Obiettivo



Preambolo



Svolgimento



Conclusione

Il climax dell'avventura è il **momento di maggior tensione**, e normalmente coincide con l'ultimo incontro prima del finale.

È l'incontro che più resterà in mente ai giocatori, quindi vale la pena di **prepararlo accuratamente**.

Spesso il climax concentra in un singolo incontro il **successo o fallimento** dell'intera avventura. Evitate quindi di incentrare l'intero incontro su una singola azione o tiro di dado.

In alcuni casi, le azioni dei giocatori potrebbero portarli a **saltare l'intero climax**. Non impediteglielo!



Alcuni giocatori preferiscono il massimo risultato col minimo sforzo, e quindi cercheranno sempre di evitare il climax. Altri apprezzano la tensione crescente, e saranno infastiditi da un finale anticlimatico. **Siate pronti ad entrambi i casi** preparando un climax ma permettendo ai giocatori di evitarlo con le loro azioni.



# Tipi di avventure

---

Esistono tre grandi **categorie di avventure**:

- 1) Le avventure **lineari**
- 2) Le avventure **reticolate**
- 3) Le avventure **aperte**

Un'avventura non deve per forza conformarsi ad una sola di queste categorie. Al contrario, molte avventure contengono **elementi di tipo diverso** (es. parti lineari in un'avventura principalmente aperta).

# Avventure lineari



In un'**avventura lineare**, gli incontri si susseguono uno dopo l'altro secondo l'ordine prestabilito dal GM.

Esempi di avventure lineari sono un dungeon con pochi bivi rilevanti, oppure un'investigazione in cui ogni indizio porta all'indizio successivo fino ad arrivare al colpevole.

Nel creare un'avventura lineare, partite dall'obiettivo dei giocatori e ideate i vari **passaggi necessari per raggiungerlo**. Stabilite anche l'ordine in cui questi eventi dovranno essere compiuti.

Create un incontro per ogni evento. Considerate attentamente la **struttura narrativa**: la tensione dovrebbe salire man mano che i personaggi si avvicinano all'obiettivo finale.



Potete rendere l'avventura più coesa inserendo nei primi incontri segni o premonizioni di quanto accadrà negli incontri successivi.

# Vantaggi e svantaggi



## Vantaggi

- L'avventura è **facile da creare**, e tutto il materiale creato verrà visto dai giocatori.
- Permette di creare una storia con una **buona struttura narrativa**.

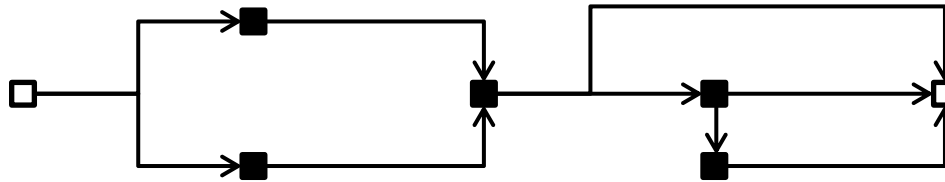
## Svantaggi

- I giocatori non hanno (quasi) **nessuna libertà** nel scegliere il modo in cui l'avventura si svolgerà.



Il fatto che la strada da seguire sia determinata può anche essere un vantaggio: permette di concentrarsi sulla storia dell'avventura evitando il rischio di paralisi decisionale sulla direzione da prendere. Tra l'altro, questo rende le avventure lineari **particolarmente adatte ai giocatori inesperti**.

# Avventure reticolate



In un'avventura reticolata, i giocatori hanno **diverse strade** per raggiungere l'obiettivo

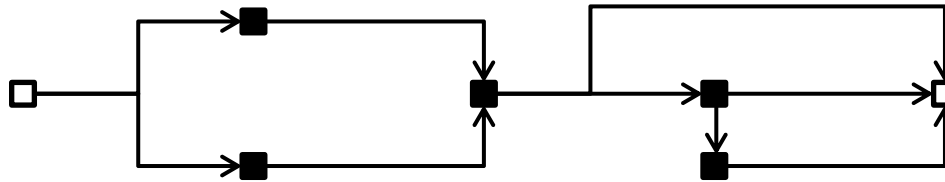
Le strade possibili sono comunque limitate. I giocatori non hanno libertà totale, ma possono scegliere **la via preferita tra quelle a disposizione**.

Esempi di avventura reticolata possono essere un dungeon complesso, oppure un'investigazione in cui ogni indizio può essere seguito in più modi diversi.

Nel creare un'avventura reticolata, considerate l'obiettivo finale e i passaggi fondamentali che devono essere compiuti. Fate in modo che per passare da un evento fondamentale all'altro esistano **sempre almeno due diverse strade**.

La scelta tra una strada o l'altra **deve essere significativa**: deve essere una scelta informata e deve portare a differenze effettive nello svolgimento dell'avventura.

# Vantaggi e svantaggi



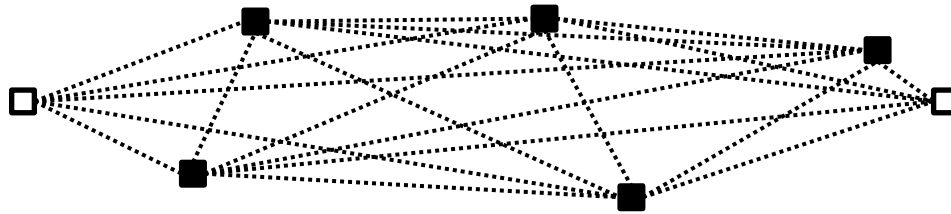
## Vantaggi

- I giocatori **hanno una scelta** sulla strada da seguire per portare a termine l'avventura.
- È un **buon compromesso** tra la rigidità di un'avventura lineare e la totale libertà di un'avventura aperta.

## Svantaggi

- L'avventura richiede **notevole preparazione** da parte del GM.
- Inevitabilmente, parte del materiale creato **non verrà utilizzato**.

# Avventure aperte



In un'avventura aperta, i giocatori hanno un obiettivo ma **nessuna strada obbligata** per portarlo a termine.

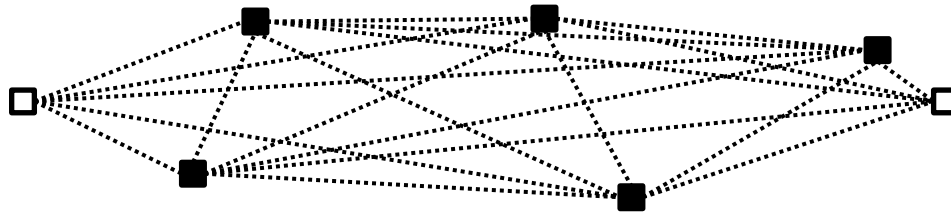
Esempi di avventura aperta possono essere l'esplorazione di un'isola misteriosa, oppure un intrigo politico in cui lo scopo è far approvare una data legge.

Nel creare un'avventura aperta, **concentratevi sull'ambientazione** dove si svolgerà (luoghi e soprattutto PNG) e non sui singoli incontri.

Scegliete un **obiettivo chiaro** e assicuratevi che sia **raggiungibile**, ma non programmate un modo definito per ottenerlo.

Preparate gli incontri che ritenete essere più probabili, ma siate pronti per quando **dovrete inevitabilmente improvvisare**.

# Vantaggi e svantaggi



## Vantaggi

- I giocatori hanno la più **totale libertà d'azione**
- **Richiede relativamente poca preparazione.** Una volta definita a fondo l'ambientazione (che può essere riutilizzata) resta poco altro.

## Svantaggi

- Occorre **preparare bene l'ambientazione** dell'avventura.
- Richiede una massiccia dose di **improvvisazione.**
- Può creare **paralisi decisionale** nei giocatori



Un'avventura completamente aperta può essere un incubo per un giocatore inesperto. La libertà d'azione permessa da un gioco di ruolo è già abbastanza intimidente per i nuovi giocatori, non mandateli in overdose di libertà dicendogli "questo è l'obiettivo, fate quello che volete".

# Improvvisare avventure

Per improvvisare un'avventura, definite per prima cosa **l'obiettivo finale**. Se l'avventura è stata invocata dai giocatori, chiedetelo direttamente a loro.

Fatevi un'idea almeno vaga dei **finali possibili**.

Se l'ambientazione dell'avventura è già ben definita, puntate su **un'avventura aperta**.

Se invece partite da zero, costruite **un'avventura lineare** improvvisando un incontro dopo l'altro.

Potete anche lasciare delle **scelte su come proseguire**, ma a meno che non abbiate già in mente entrambe le strade, la scelta non potrà essere informata. State quindi usando una tecnica di **illusionismo**.

**Considerate quanto tempo manca** alla fine della sessione. Se manca poco, potreste cavarvela improvvisando solo il primo incontro (tipicamente un combattimento). Avrete poi modo di creare l'intera avventura prima della prossima sessione di gioco.



**Se non ve la sentite** di improvvisare un'intera avventura, **ditelo ai giocatori**. Per quanto non sia la situazione ideale, è anche nel loro interesse cambiare piani piuttosto che giocare un'avventura sconclusionata o noiosa.



# Punti chiave

---

- Ogni avventura parte da un **obiettivo** che viene presentato ai giocatori durante il **preambolo**.
- La conclusione deve tener conto delle **scelte fatte dai giocatori**. Preparate sempre **almeno due finali**.
- Le **avventure lineari** lasciano poca libertà di scelta, ma permettono una buona struttura narrativa.
- Le **avventure reticolate** sono un buon compromesso tra libertà e struttura, ma richiedono la preparazione di materiale che non verrà utilizzato.
- Le **avventure aperte** offrono la massima libertà, ma possono creare paralisi decisionale nei giocatori.
- Per **improvvisare** un'avventura, **partite dall'obiettivo**. Scegliete un'avventura aperta se avete già l'ambientazione dettagliata, altrimenti create un'avventura lineare.