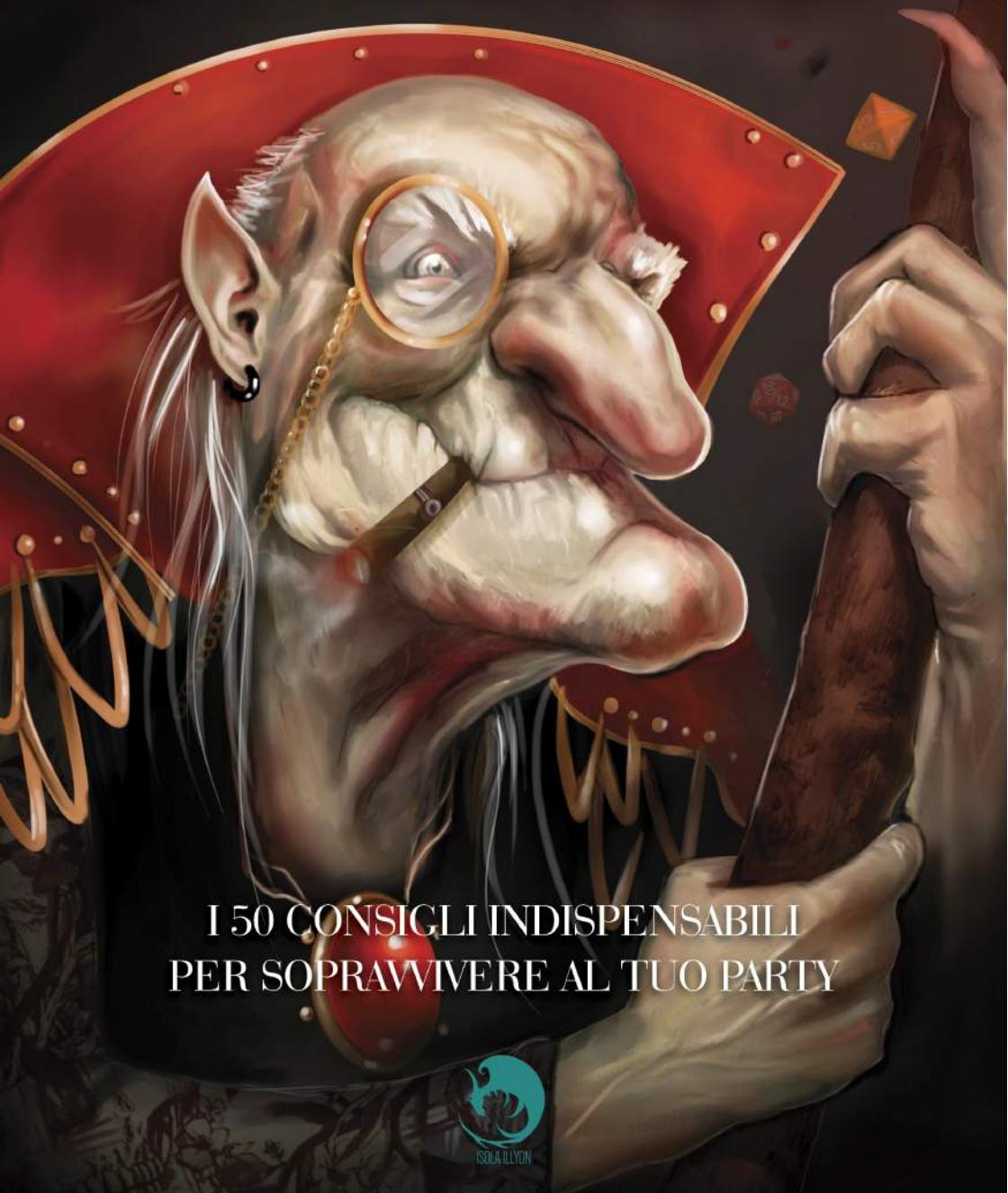


# 50 SFUMATURE DI DUNGEON MASTER



I 50 CONSIGLI INDISPENSABILI  
PER SOPRAVVIVERE AL TUO PARTY



50 **S**fumature di

**D**ungeon **M**aster

50 CONSIGLI INDISPENSABILI PER SOPRAVVIVERE

AL TUO PARTY

Alessia Bellettini

Federico Brajda

Davide Carnevale

Mario Ferrentino

Walter Ferri

Michele Giuliani

Stefano Marras

Michele Martinelli

Vincenzo Mirra

Yari Montorsi

Antonio Sansone

Luca Scelza

Luca Tersigni

A cura di: Isola Illyon

ISOLA ILLYON

©2015 Isola Illyon – Via Borgo San Lazzaro,

84028 Serre (SA)

[www.isolaillyon.it](http://www.isolaillyon.it)

*Edizione originale: Ottobre 2015*

## **50 Sfumature di Dungeon Master**

### **STAFF TECNICO**

Editor

Lucrezia Serena Franzon, Elena Torretta

Impaginazione

Lucrezia Serena Franzon

Illustrazione di copertina

Ilaria Marino

Coordinamento editoriale

Luca Scelza

**ISOLA ILLYON**

ISBN 978-1-326-46089-1

*Un ringraziamento da parte di Isola Illyon  
a tutti coloro che sono stati coinvolti, a qualsiasi titolo,  
nella scrittura, redazione e produzione del presente  
volume.*

# Indice

<b>Prefazione</b> .....	6
<b>Capitolo 1</b>	
Il ruolo del Dungeon Master, dagli Assiro-Babilonesi a oggi .....	9
<b>Capitolo 2</b>	
Il Master e il Party: amore o tarrasque?.....	20
<b>Capitolo 3</b>	
La tua avventura: l'emozionante esperienza di scrivere una storia di merda .....	31
<b>Capitolo 4</b>	
Manuali e regole, e professoroni da ardere vivi .....	42
<b>Capitolo 5</b>	
Privilegi sessuali ed economici di ogni Dungeon Master .....	53

---



# Prefazione



---

Caro lettore,

se stai leggendo questo ebook vuol dire che sei un essere capace di intendere e di volere, conosci Isola Illyon ma, soprattutto, che sai cos'è un gioco di ruolo. Che tu ci giochi da anni o che tu sia un novizio alle prime armi (di quelle che fanno 1d6 di danno magari) non ha importanza: quello che conta è che nelle pagine che seguiranno ti aspettano cinquanta consigli pensati per il Dungeon Master che è dentro di te e che è desideroso di impadronirsi dell'universo, orchestrando mondi e immaginari attraverso le regole del tuo GDR preferito.

Isola Illyon, portale di informazione dedicato al fantasy e realtà editoriale, è composta da tanti brutti ceffi proprio come te, persone con il cuore da DM. Sono state riunite per questo libro, le loro meningi spremute con speciali spremiagrumi modificati, permettendoci così di ottenere e mettere insieme i consigli più importanti per chi vuole avventurarsi nella dura, ma soddisfacente, vita del DM.

Questo lungo lavoro è stato totalmente pensato per te, Illyoner, e a te viene dedicato, racchiudendo nei nostri consigli anni e anni di esperienza di giornalisti dal passato oscuro... e molto nerd.

I più esperti lettori noteranno che i cinquanta consigli di questo ebook richiamano in taluni punti l'incommensurabile Dungeons & Dragons, ma ti assicuro che potrai utilizzarli per qualsiasi GDR, essendo tu un DM conscio che tutto può piegarsi alla tua malevola o benevola volontà.

Ti consiglio di conservare 50 Sfumature di Dungeon Master e rileggerlo di tanto in tanto, specie quando starai tenendo una campagna nella quale ti senti solo di fronte a un manipolo di giocatori folli, assassini e senza regole o intelligenza: ti sentirai subito consolato e, soprattutto, ispirato.,

Immergiti quindi nella veloce e simpatica lettura di questo ebook e, perché no, suggeriscici anche i tuoi consigli! Da Dungeon Master a Dungeon non ci devono essere (passaggi) segreti!

Luca Scelza  
Direttore Responsabile



# Il ruolo del Dungeon Master: dagli Assiro-Babilonesi a oggi



Un DM troppo buono non è un buon DM.

Essere sadici, magari a tratti, può essere stimolante oltre che rappresentare un ulteriore spunto di gioco. Gli occhi dolci e il pietismo non possono vincere sempre, il mondo è infame.

Sappiatelo!





Non c'è bisogno di essere sempre originalissimi nel creare mondi, storie e personaggi. A volte i player si aspettano proprio quello che hanno già visto.

Lo stesso vale nell'interpretare il tuo ruolo da DM: sii spontaneo, lascia parlare il tuo cuore da nerd, e troverai l'ispirazione.





Caro DM, ricordati sempre di usare la Forza!

Niente è più convincente di un maglio chiodato fra i denti dei PG più saccenti... giusto così, per ristabilire un attimino i ruoli in game.





Ogni tanto fai un lancio di dadi dietro lo schermo del DM, o di nascosto.

Fallo senza un motivo preciso: serve solo per ricordare ai player quanto sia effimera la loro esistenza.





Delega ai player i più semplici compiti da DM.  
Qualcuno può tenere l'iniziativa, qualcun altro un  
diario, o aiutarti nell'allestire griglie di  
combattimento e nel posizionare le miniature.  
Alla fine sono player, non schiavi... o forse, no?





L'immaginazione è tutto nei GDR, ma anche l'occhio vuole la sua parte.

Lasciare aggirare il tuo party per una città infestata di zombie, proponendo una bella mappa chiara di vicoli e abitazioni, è il minimo che puoi fare!

E se non sei in grado di disegnare, perché sei bravo a letto o in altre attività legate al porno... ricorda che hanno inventato il computer!





Consultare ogni volta i manuali per mostri e schede è lungo e dispendioso?

Una buona soluzione è quella di trascrivere le informazioni salienti su un quaderno o su un blocco note, dove potrai annotare tutto il necessario per la tua quest.

Il migliore amico del DM è la carta... e il virus della febbre gialla, da trasmettere ai player che se lo meritano!





Ricordati che devi divertirti anche tu!

Sembra una sciocchezza, ma è fondamentale. Certo, non devi farlo a scapito dei player, ma è essenziale che anche tu ti diverta, dopotutto è un gioco, no?

Se inizia ad assomigliare troppo a un lavoro (o a fare il baby-sitter) forse c'è qualcosa che non va: cambia party, o lascia che sia qualcun altro a fare il DM, almeno per un po'.





Quando decidi, sii deciso! Non c'è niente di peggio di un DM incostante o apparentemente debole.

I player hanno la tendenza a contraddire, disquisire e criticare: sappi mettere un freno a questo genere di diatribe e far valere la tua autorità senza esitazione, pur non rinunciando ad ascoltare il parere del party.

Decidi con rapidità e non tornare sui tuoi passi.





Non rivelare i misteri neppure quando si è concluso  
l'arco narrativo, neppure se tutti i PG sono morti,  
neppure se l'avventura è finita da un anno,  
neppure con un coltello alla gola...  
...no aspetta, forse a quel punto sì!





# Il Master e il Party: amore o farrasque?



Ricorda che, oltre a player, hai davanti delle persone e degli amici, di cui conosci pregi, difetti, cose che li fanno incazzare o tremare. Sfrutta questi dettagli per rendere la partita più avvincente, toccando le corde dell'anima di ognuno di loro.

Poi, se vorrai, potrai pure tranciarle di netto.

\*Risata malvagia.\*





C'è sempre un power player in gioco.  
Identificalo e abbrustoliscilo alla prima occasione.  
Puniscine uno per educarne cento.



Un tesoro, non è un arsenale!

Ricorda che far trovare al tuo party armi od oggetti straordinari in quantità industriale si rivelerà a lungo termine deleterio per il gioco, soprattutto ad alti livelli.

Dilazona i tesori con parsimonia, così ogni oggetto acquisterà un valore maggiore.





Sappi sfruttare i background dei PG e impara ad arginare l'estro artistico dei player.

A nessuno importa di paginate sul passato eroico e tormentato del loro PG. Basta una mezza paginetta che contenga le informazioni vitali. Collabora coi player nella redazione del background, dà loro degli spunti e sfrutta quelli che ti offrono per costruire la campagna.

Per esempio, il guerriero è diventato mercenario dopo la scomparsa della sorella? Fa' sì che la incontri come schiava in una città esotica e offrighi la chance di liberarla!

P.S. L'amnesia del background non è accettabile a meno che il player non sia la Square-Enix in persona.



I player giocano, non interpretano un tuo romanzo. Non forzarli in una direzione perché per te è la più giusta, anzi gioisci ogni volta che ti pongono una richiesta per la quale non eri preparato: più i player sfruttano le potenzialità illimitate del gioco, meglio avrai fatto il tuo dovere.

E ricorda: anche se i PG non vanno dove vuoi, ci arriveranno. Ma fa' sì che sia tutto più naturale possibile.



Evita stati d'anarchia e protagonismo!

Quando nel gruppo emerge un team leader, fai in modo che non sia l'unico a prendere tutte le decisioni.

Cerca di coinvolgere anche i player più timidi, ci si diverte di più insieme, e ci si diverte ancora di più quando tu decidi che è il momento di divertirsi.

\*Risata malvagia.\*





Con un gruppo di novizi, metti in chiaro fin da subito la tua funzione.

Se lo scopo del gioco fosse una sfida tra PG e DM, i PG sarebbero morti ancora prima di iniziare.

Vincere non vuol dire sconfiggere i minion del DM, ma divertirsi tutti assieme.



Player indesiderati vogliono unirsi al tuo party?  
Carissimo DM, le cose belle nella vita sono poche...  
...e la serata GDR è troppo sacra per permettere a  
un rompipalle di rovinarla!  
Metti alla porta ogni utente sgradito senza troppi  
complimenti.  
Dite amici ed entrate, sticazzi.



Tieni il party unito!

Per quanto a volte tenda a disgregarsi per esigenze diverse, cerca di fare in modo che non si disperda e di non dover dilazionare troppo le giocate per i vari sottogruppi.

Per giocare in single player esistono i videogames.





Morire è una cosa noiosa, ma essere immortali lo è anche di più.

Non insistere nel mantenere in vita i PG quando la situazione è senza speranza.

Cerca invece di rendere ogni dipartita il più significativa e indimenticabile possibile.





La tua avventura:  
l'emozionante esperienza  
di scrivere una storia di merda



Dai peso alle scelte dei player.

Offri loro svariate possibilità, proponi schieramenti diversi cui aderire, buoni, cattivi, misteriosamente neutri.

Costruisci tanti binari per la trama della tua campagna: a nessuno piace seguire un itinerario imposto dall'alto.





Non esistono combattimenti bilanciati. Ne esistono di divertenti o noiosi.

Se il gioco ristagna, non esitare ad aumentarne la difficoltà, anche un incontro ravvicinato del quarto tipo con un Tarrasque (mentre si è a livello 2) può essere grandioso... se gestito nel modo giusto.





Conosci il loro nemico!

Prima di mettere i player di fronte ad avversari che rischiano di spezzar loro le ossa con un'occhiataccia, assicurati che il party abbia almeno la possibilità di riuscire a farla franca scappando. Il grado della sfida non è l'unica cosa di cui tenere conto!





Sappi coinvolgere i player.

A volte, presi dal momento e dal dolce suono della propria voce, è facile lasciarsi andare a sproloqui che annoiano il party. Le descrizioni creano atmosfera, ma un minuzioso monologo di tre ore farà solo assopire l'uditorio.

Dai quelle poche pennellate che servono per tratteggiare un PNG, un mostro o una location e lascia che queste suggestioni lavorino con l'immaginazione dei player. Non scorderanno una virgola di quanto narrato.





“Gli indovinelli non servono a nulla nella vita.”  
Sbagliato! Siamo umani, risolviamo problemi per natura.

Una creatura molto intelligente, che propone enigmi per superare una prova o per accedere a un’area specifica di un palazzo, è sempre intrigante all’interno di una storia ben concepita.





Per ogni ora che i tuoi player passeranno a giocare,  
tu ne spenderai una decina a progettare.

Per ogni dieci ore di attenta preparazione, il party  
troverà una stupida scorciatoia in cinque minuti.

Non te la prendere: un buon incontro trova sempre  
il modo di essere riciclato.





La colonna sonora aiuta a creare atmosfera, ma è un dettaglio: non puntare su un impianto Dolby Surround se alla fine hai una storia di merda.

Fatti una playlist personale che si adatti alla tua avventura, riutilizzando le colonne sonore dei videogiochi, film e anime che più ti hanno emozionato o che calzano a pennello con le varie situazioni di gioco.





Il fattore improvvisazione è molto importante, lascia alcuni punti vuoti nella trama per creare dinamicità nella narrazione.

I PG non sono i personaggi di un libro, sono molto più imprevedibili: dovrai essere pronto a dar vita a luoghi e PNG imprevisi, comparsi girando un angolo da te non calcolato.



Sia che ti ispiri a Forgotten Realms, Dragonlance, Eberron o Topolinia, cerca sempre di rendere credibile l'ambientazione scelta per la tua avventura. Il fatto che i PG si trovino in un mondo di fantasia non vuol dire che tale mondo non abbia delle regole interne, che vanno rispettate. Costruisci quindi mondi fantastici, ma coerenti.

I mondi che crei, per quanto fantasiosi, devono avere una loro credibilità intrinseca, o i player non si immedesimeranno e la loro esperienza di gioco risulterà compromessa. Per esempio, il pianeta su cui hai ambientato la campagna è due volte più grande della Terra? Come influisce questo sulla gravità? Ha due lune? E questo cosa comporta per le maree? Gli oggetti magici sono rari? Se sì, allora perché ne hanno trovato uno in un villaggio di quindici anime? Non sottovalutare la difficoltà insita in quest'opera: la coerenza è fondamentale.





Usa PNG divertenti: ideare situazioni che stemperino la serietà di alcuni momenti è utile a distendere il ritmo della narrazione.

Inoltre crea momenti dei quali i player si ricorderanno, e per i quali riderete tutti insieme, davanti a una buona birra, anche a distanza di tempo.





Manuali e regole,  
e professoroni da ardere vivi

Ricordati: non è barare finché non si viene scoperti.  
Se compi errori minori, destreggiati con una poker-  
face e tira avanti. Interrompere il gioco per rifare la  
scena sarebbe molto meno divertente.





Il mondo è tuo.

Non lasciare che il regolamento condizioni troppo il tuo modo di giocare, inventa! Lascia spazio alla fantasia e, se necessario, di tanto in tanto trucca anche i lanci di dado. Lo schermo del DM non serve solo a ricordarti valori e tabelle!





Scegli con cura il posto in cui giocare!

Vieta dispositivi elettronici se non strettamente necessari, e aiutati con musiche e supporti visivi come immagini e mappe.

Ogni mezzo per rendere la narrazione più realistica è lecito. Più materiale riesci a utilizzare, maggiore sarà l'effetto sui player e il loro coinvolgimento.





Impara a usare lo schermo del DM.

Non si tratta di un retaggio del passato, lo schermo è essenziale per nascondere ai player l'evoluzione della trama, le statistiche dei PNG o dei mostri, nonché – ultimo, ma non ultimo – i risultati dei dadi.

Niente è paragonabile alla suspense che crea un tiro di dadi eseguito dietro lo schermo, seguito da qualche secondo di conteggi e rapide riflessioni: usalo a tuo vantaggio!



Quando i player iniziano a spiegarti le regole del manuale per risolvere la situazione, oltre che a uccidere la poesia, determinano il momento giusto per risvegliare il Tarrasque.



Accetta i consigli dei player, senza conceder loro le redini del gioco: una mancanza può accadere e loro possono aiutarti, ma che non diventi un'abitudine. Il DM sei tu e non c'è nessuno che debba dirti cosa fare o cosa non fare, le stesse regole dei manuali possono essere modificate a tuo piacimento.





Non esiste il DM perfetto. Dimenticherai regole, ti lascerai scappare indizi fondamentali prima del tempo, rovinerai incontri perfetti al secondo turno.

A nessuno importa!

Non esistono neppure party perfetti: ci sono solo gruppi di player, che si ritrovano per delirare in buona compagnia.





Trova di comune accordo con tutti i player il modo per tenere sempre alta la concentrazione e l'interesse.

In tal senso, gli smartphone sono deleteri, come qualsiasi altro strumento che rovini l'immedesimazione. Le impiccagioni in game – causate dall'utilizzo di cellulare durante le sessioni – sono molto diffuse nella storia dei GDR.



Se i player hanno accesso a equipaggiamenti molto potenti mettili di fronte a delle scelte.

L'armatura magica che non pesa nulla è strepitosa, ma magari le conseguenze dell'attivarla sono devastanti.

Aggiungendo bonus e malus renderai ogni singolo oggetto, PG o missione mai banale, offrendo libertà di scelta e maggiore divertimento e complessità.





Il DM non può (letteralmente) barare. È nelle tue facoltà modificare una regola o un tiro sul momento, se ritieni che il gioco ne giovi.

Se però non dimostri di prestare attenzione alle argomentazioni (o suppliche, o minacce) dei tuoi player, ti ritroverai presto a giocare da solo.





Privilegi sessuali ed economici  
di ogni Dungeon Master



Ogni sessione di gioco di ruolo deve essere occasione per ingurgitare qualsiasi schifezza che dieta, fidanzata, mamma o dottore vieterebbero. Quindi abbonda di patatine, bibite, snack e quanto di peggio c'è per il fegato.

Il tuo party te ne sarà grato!





Usa il tuo ruolo da Deus ex Macchina per ottenere vantaggi nella vita reale.

Una cotta di maglia scontata? Lavami la macchina.

Questa è cosa buona e giusta.



Se durante il gioco si dovesse avvicinare un profano, con mezzo sopracciglio alzato e l'aria di malcelata superiorità, esalando la faticosa domanda, "Chi vince?", reagisci come segue:

- 1) non rispondere direttamente, ma scuoti la testa guardandolo di sottocchi
- 2) assumi un'aria di divertito compatimento e argomenta a bassissima voce
- 3) ogni tanto, fatti scappare una risatina
- 4) ricomincia a giocare come nulla fosse

Nove volte su dieci il malcapitato comincerà sul serio a prestare attenzione al gioco.





A tavola, dai una mano ai chierici a tagliare le pietanze, come si fa con i bambini. Ai sant'uomini, infatti, è vietato l'uso di qualsiasi arma da taglio. Ah no, rettifichiamo... quelli erano gli anni '80!





Un Dungeon Master di sesso femminile (entità quantomai astratta) andrebbe chiamato, a rigor di terminologia, Dungeon Mistress. Niente facili battute, please!





Se un certo player ha proprio bisogno di trovare una certa arma in un certo momento dell'avventura, e nel tuo portafogli (reale!) appare per magia una certa banconota da 20 euro... non solo sei autorizzato a fulminare i player, ma anche a tenerti i soldi! Che bello essere un DM!





A volte, la foga dell'interpretazione può portare l'azione fisica non più solo sul tavolo di gioco, ma anche intorno!

Per questa ragione, fai lasciare archi, spade, asce e libri di incantesimi fuori dalla porta: nessuno di voi è così vecchio da non potersi separare dal proprio bastone.

Se poi la tua ragazza, oltre a essere una temibile monaca halfling, è cintura nera 2° Dan di Jiujitsu anche nella vita reale... sono tutti cavoli tuoi.





Lo *Ius primae noctis* era un diritto dei sovrani dell'antichità.

Riportalo in vita, sotto il tuo dominio.





Un player sta agendo in un modo che non ti piace, o semplicemente è un rompipalle? Hey, sveglia! Sei tu il padrone della baracca! E i varchi interplanari che risucchiano le persone sgradite si aprono con un semplice schiocco delle tue dita, only for you, sweet DM.





Avviso importante per tutti i player!

Quando il DM dice che è venuto per la vostra anima, non sta fornendo un'interpretazione da premio Oscar del Principe Abissale di turno: è venuto davvero per la vostra anima!





# ISOLA ILLYON

<http://www.isolaillyon.it>

[redazione@isolaillyon.it](mailto:redazione@isolaillyon.it)

<http://www.facebook.com/isolaillyon>

<http://www.twitter.com/isolaillyon>

<http://www.youtube.com/user/isolaillyon>