IL PATTO DEL TAVOLO

REGOLE DELLA CASA, CODICE DI GIOCO & GUIDA DEI PARTECIPANTI

> ***Lo Spirito della Nostra Campagna:*** *Un gioco di ruolo non è uno spettacolo passivo dove il Dungeon Master intrattiene e i giocatori guardano da spettatori. È una narrazione corale in cui il Master costruisce il mondo e i suoi misteri, mentre i giocatori gli danno vita attraverso le scelte dei loro personaggi. Questo patto serve a far sì che ogni sessione sia un'esperienza memorabile, intensa e ricca di adrenalina per tutti.*

I. Il Ritmo del Gioco & La Scheda

Un combattimento in Dungeons & Dragons deve avere il respiro incalzante di una battaglia cinematografica, non quello di una conferenza burocratica. Quando il ritmo si spezza, l'immersione crolla e subentra la distrazione.

1. Conoscenza Operativa del Personaggio

Non è richiesto di memorizzare l'intero regolamento, ma è doveroso **conoscere alla perfezione la propria scheda**. Se lanci un incantesimo, attivi una manovra o usi un privilegio di classe:

- Devi già conoscerne raggio d'azione, dadi di danno, componenti, area d'effetto e Classe Difficoltà (CD) del tiro salvezza.
- Tieni sempre a portata di mano i dadi necessari per tirare tiro per colpire e danno contemporaneamente.

2. Pensare Durante il Turno degli Altri

Il tempo tra un tuo turno e il successivo non è una pausa: è il momento in cui elabori la tua strategia. Guarda come evolve la mappa, anticipa le mosse dei nemici e decidi in anticipo cosa fare. Quando il Master dichiara il tuo turno, devi essere pronto a descrivere la tua azione immediatamente.

> **REGOLA** **La Regola del Minuto & Rispetto dei Tempi**
>
> Chiedere un chiarimento tattico va sempre bene. Tuttavia, passare minuti a rileggere descrizioni sul manuale a ogni round spezza l'adrenalina dell'intero gruppo. Se un giocatore esita per oltre 60 secondi senza decidere, il personaggio compie l'azione di *Schivata* per simulare l'attimo di esitazione nel caos della mischia.

II. Coerenza, Background & Ruolo

Questo tavolo gioca una campagna viva e reattiva, dove ogni scelta lascia un solco indelebile nelle Terre Fratturate.

1. Il Background è una Bussola Viva

Il passato del tuo personaggio, i suoi ideali, i suoi legami affettivi e i suoi difetti non sono decorazioni scritte per essere dimenticate, ma le radici delle sue scelte morali. Quando ti trovi davanti a un bivio, chiediti sempre: *"Cosa farebbe davvero il mio personaggio in base alla sua storia?"*.

2. L'Allineamento Morale & Il Patto del Party

L'allineamento è l'impronta etica del tuo eroe. Agire in contrasto plateale con i propri valori senza un profondo percorso interiore indebolisce la storia. Inoltre, il party è una squadra: i personaggi possono avere divergenze e discussioni accese, ma devono sempre avere un motivo valido per viaggiare insieme e coprirsi le spalle. **Il PvP (furti o attacchi tra compagni) è vietato**, salvo consenso esplicito e concordato.

3. Separazione dal Metagame & Il Fallimento Eroico

Distingui sempre ciò che sai tu come giocatore da ciò che sa il tuo avventuriero. Non anticipare pericoli o mostri di cui il PG non può avere nozione. La grandezza di D&D risiede spesso nei **fallimenti coerenti**, nelle paure interpretate e negli errori umani che rendono la vittoria successiva indimenticabile.

III. La Carta & Il Sacro Quaderno

Vi è stato donato un quaderno personale proprio per custodire la memoria fisica del vostro cammino.

1. Disconnessione Digitale al Tavolo

Al tavolo di gioco non si usano smartphone, tablet o schermi personali, salvo emergenze reali concordate. Le notifiche e le chat distruggono l'atmosfera. Durante la sessione siamo tutti a Xartor, con lo sguardo sui compagni e sulla mappa.

2. Il Quaderno come Cronaca Leggendaria

Usa il quaderno per trascrivere nomi di persone incontrate, debiti d'onore contratti, mappe abbozzate a mano, bottini spartiti e sospetti. Nessun Master ricorderà per voi un dettaglio udito tre mesi prima in una taverna di Vhalkorren: chi prende appunti salva il gruppo.

> **MEMORANDUM** **Cosa Annotare Sempre nel Quaderno**
>
> • Nomi e titoli di PNG incontrati e la loro fazione di appartenenza.
> • Debiti, promesse e giuramenti solenni pronunciati dal tuo PG.
> • Luoghi misteriosi, rovine o leggende da esplorare in futuro.
> • Consumo di pozioni, razioni, munizioni e monete d'oro.

IV. Il Diario & L'Ispirazione

Tra una sessione e l'altra il mondo di gioco non si spegne. Dedicare pochi minuti durante la settimana per metabolizzare gli eventi arricchisce enormemente la profondità della narrazione.

I. La Cronaca Settimanale Personale

Entro pochi giorni dalla fine di ogni sessione, ogni giocatore è invitato a scrivere un breve trafiletto (anche solo 5-10 righe) nel proprio quaderno o nella chat di gruppo. Il testo deve raccontare gli ultimi fatti **dal punto di vista intimo del proprio eroe**: i suoi timori, i sospetti su un alleato, i piani futuri o il dolore per una ferita subita.

> **PREMIO** **La Ricompensa: L'Ispirazione del Master**
>
> Chi condivide il resoconto o l'approfondimento del proprio PG prima della sessione successiva riceve un **Punto Ispirazione** all'apertura del gioco (da usare per ottenere Vantaggio su un tiro d20 cruciale, salvare un compagno o ritirare un fallimento critico), oppure una voce di taverna o informazione esclusiva legata al proprio retaggio.

V. Co-Creazione dell'Ambientazione

Xartor non appartiene solo al Dungeon Master: è il terreno comune della nostra immaginazione.

Siete caldamente incoraggiati a proporre elementi di lore legati al vostro passato: una gilda clandestina a Nocturna, il nome di un vecchio capitano della milizia ad Aurelion, una cantilena marinaresca delle Isole Frastagliate o una forgia segreta tra le vette di Khardrun. Proponete le vostre idee al Master tra le sessioni: entreranno a far parte del canone ufficiale del mondo.

VI. La Formula "Guest Star"

Tutti abbiamo vite piene: impegni di lavoro, studio, famiglia o periodi in cui non si hanno il tempo e la lucidità per gestire una scheda complessa o garantire presenze costanti. **È una situazione del tutto normale e rispettabile.**

Per questo motivo, nessuno viene escluso dal gruppo:

- **L'Ospite Speciale (Zero Sbatti):** Se in un dato periodo non te la senti di prendere l'impegno di un Personaggio Principale, puoi comunque partecipare come Guest Star quando vuoi, senza compiti a casa né stress.
- **Cosa farai in sessione:** Il Master ti affiderà una situazione ad hoc con scheda già pronta:
  - Interpretare un'eccentrica **guida locale** o uno studioso alleato;
  - Giocare un **mercenario specialista** ingaggiato per una singola missione;
  - Aiutare il Master a muovere un **luogotenente nemico** o una fazione rivale durante un'imboscata o una trattativa al cardiopalma.

Chi invece sceglie di portare al tavolo un **Personaggio Principale** accetta l'onore e la responsabilità di viverlo con serietà, per tutelare la continuità del viaggio di tutti.

VII. Etichetta del Tavolo & Regole

- **Puntualità & Avvisi:** In caso di imprevisto o ritardo, avvisa con almeno 24 ore di anticipo. La puntualità permette di iniziare concentrati e rispettare la serata di tutti.
- **La Scena è di Chi Gioca:** Quando un compagno sta vivendo un momento drammatico o dialogando con un PNG, evita battute fuori luogo o chiacchiere parallele. Lascia che ogni giocatore abbia la sua luce scenica.
- **Arbitraggio Rapido del Master:** Se durante la scena sorge un dubbio sull'interpretazione di una regola, il Master stabilirà una risoluzione temporanea immediata per non frenare il gioco. Il manuale si consulterà a fine sessione con calma.

Impegno Richiesto	Impatto sul Gioco	Ricompensa al Tavolo
Padronanza Scheda	Combattimenti cinematografici e veloci	Azione fluida e zero tempi morti
Diario Settimanale	Profondità emotiva e legame col PG	**Punto Ispirazione** o rumor esclusivi
Quaderno Cartaceo	Dettagli, mappe e debiti salvati	Nessun indizio dimenticato
Co-Creazione Lore	Mondo vivo e radicato nel passato	PNG e luoghi creati da te nel gioco

✦ Il Giuramento degli Eroi ✦

"Sottoscrivendo questo patto, dichiaro di entrare nel mondo di Xartor con rispetto, lealtà verso i miei compagni e dedizione alla storia. Accetto le vittorie, onoro le sconfitte e custodisco la fiamma dell'avventura."

FIRMA DEL GIOCATORE	NOME DEL PERSONAGGIO / PG
ALLINEAMENTO & CLASSE	DATA & TERRA D'ORIGINE