



CODICE DI CONDOTTA

DIVENTARE UN ORGANIZZATORE DI EVENTI

La D&D Adventurers League si dedica a creare una comunità variegata che sia aperta, divertente e sicura per tutti i partecipanti. Ci si aspetta che giocatori, Dungeon Master e organizzatori aderiscano a questo codice di condotta per promuovere il divertimento e la sicurezza altrui durante tutti gli eventi.

AVVENTURE INTRODUTTIVE (DDAI)

- Tutti i partecipanti dovrebbero sentirsi benvenuti e a proprio agio.
- Condividere il palcoscenico.
C'è posto per tutti!
- Mantenere temi e linguaggio adatti a tutte le età.

DIVERTIRE

- Dedicare la propria assoluta attenzione agli altri giocatori e al DM.
- Conoscere le regole e fidarsi del DM per tutto il resto. Il gioco deve proseguire senza intoppi e le discussioni possono essere risolte alla fine.
- La cooperazione è la chiave.

LA SICUREZZA È RESPONSABILITÀ DI TUTTI

- Provocare, insultare o derubare altri giocatori o DM porta all'immediata espulsione dalla partita, ed eventualmente dal luogo dove si gioca. Le infrazioni più gravi saranno perseguite a norma di legge.
- Se c'è un problema è necessario parlarne con gli altri presenti, il DM o gli organizzatori.
- Se qualcuno rovina il divertimento altrui con le proprie azioni fuori gioco sarà espulso dalla partita.

LE AMICIZIE NASCONO AL TAVOLO