

Il primo personaggio

Dall'idea iniziale alle prime scelte al tavolo

Per chi: Chi si avvicina al gioco di ruolo e chi accompagna nuovi partecipanti

Tempo indicativo: Circa mezz'ora, senza contare la lettura delle regole

Prima di scegliere un nome

Il personaggio che hai in mente può essere un'esploratrice esperta, un ragazzo che non ha mai lasciato casa o una creatura che fatica a comprendere le abitudini degli esseri umani. Per cominciare, però, c'è una domanda più utile della sua biografia: **che cosa ti piacerebbe fare attraverso di lui durante la prima sessione?**

Forse vuoi contrattare con un mercante ostinato, esplorare luoghi pericolosi, proteggere qualcuno oppure scoprire un segreto. Questa preferenza può orientare molte delle scelte successive, comprese quelle sulla scheda. Non occorre conoscere già tutta la sua vita.

Parti dall'esperienza che giocherete

Chiedi quale regolamento userà il gruppo, dove si svolge l'avventura e che tono avrà. In una storia di esplorazione la capacità di orientarsi può diventare importante; in una vicenda politica saranno frequenti conversazioni, promesse e compromessi. Alcuni giochi prevedono classi e livelli, altri descrivono i personaggi attraverso aspetti, relazioni o domande condivise.

Segui le procedure del sistema scelto. Se le regole risultano impegnative, un personaggio già preparato può essere un buon punto di partenza: puoi comunque interpretarlo con una voce personale, decidendo come affronta ciò che incontra.

Trova un desiderio vicino

Una frase concreta dà più occasioni di gioco di un destino solenne. «Vuole raggiungere il porto prima che la nave parta» è una motivazione che puoi mettere alla prova subito. «Vuole ritrovare il proprio posto nel mondo» può diventare interessante, ma ha bisogno di un primo passo visibile.

Accanto al desiderio, scegli una qualità che ti interessa mostrare. Può essere un'abilità indicata sulla scheda, una conoscenza, un'abitudine. Una persona abile a convincere gli altri potrebbe farlo parlando poco e ascoltando con attenzione. Una guerriera esperta potrebbe detestare le risse. Le capacità appartengono al regolamento; il modo in cui le racconti appartiene all'interpretazione.

Un legame concordato è già materiale per giocare

Prova a chiedere a un'altra persona del gruppo se i vostri personaggi si conoscono. Magari hanno condiviso una traversata o qualcuno deve all'altro un favore. Bastano due righe e il consenso di entrambi. Le storie comuni, soprattutto quando comprendono litigi, affetti o rapporti familiari, si inventano insieme.

Mara e la mappa sbagliata

Mara registra da anni le variazioni di un fiume. Sospetta che una vecchia carta sia falsa e parte per verificarlo. Ha una buona memoria per i percorsi, ma tende a fidarsi dei documenti più che delle testimonianze. Conosce un altro personaggio perché, tempo prima, lo ha aiutato a ritrovare la strada. C'è già un motivo per mettersi in viaggio, un'abilità da usare, una convinzione che potrebbe cambiare e qualcuno con cui parlare. Il resto può emergere giocando.

Non definire ogni reazione in anticipo

Una scelta inattesa durante la partita può insegnarti sul personaggio più di una pagina di antefatti. Puoi anche raccontare le azioni in terza persona, senza imitare una voce o recitare dialoghi. Se vuoi interpretare un'identità o un'esperienza che conosci poco, informati e ascolta persone direttamente interessate. La disabilità, per esempio, non è di per sé un destino tragico, una qualità morale o un espediente narrativo: è una delle possibili caratteristiche di una persona.

Sul foglio, prima della sessione

- Che cosa vorrei fare con questo personaggio, almeno una volta?
- Quale obiettivo può inseguire già nelle prime scene?
- Quale capacità della scheda mi incuriosisce usare?
- Con chi ha un rapporto concordato, e su che cosa si basa?
- Quale dettaglio preferisco scoprire durante il gioco?

La scheda non deve contenere ogni risposta. Se ti aiuta a ricordare come vuoi interpretare il personaggio e a capire quali regole usare, per cominciare è sufficiente.

PER APPROFONDIRE

Questi riferimenti consentono di consultare regolamenti e strumenti editoriali citati o pertinenti. Le indicazioni della guida sono consigli di conduzione e scrittura, da adattare al proprio sistema di gioco.

1. [Evil Hat Productions, Fate Core: Character Creation \(SRD\)](#)
2. [Darrington Press, Daggerheart: System Reference Document](#)