

Un personaggio che cambia

Desideri, relazioni e scelte che lasciano tracce

Per chi: Chi interpreta personaggi e chi prepara situazioni di gioco

Tempo indicativo: Venti minuti per iniziare, pochi appunti dopo ogni sessione

La profondità emerge nelle decisioni

Un personaggio può avere una storia lunghissima e risultare comunque prevedibile. Al contrario, una figura appena abbozzata può diventare interessante quando deve scegliere fra due cose a cui tiene. La profondità si costruisce in gioco, attraverso azioni, esitazioni e rapporti che cambiano.

Prendi Neri, custode di un faro ormai spento. Vuole riaccenderlo per rendere sicura la costa; teme però che la luce attiri navi ostili. Finché resta da solo, le due convinzioni possono convivere. Quando una capitana arriva con il combustibile necessario, deve prendere posizione. Questa è una situazione da interpretare, non una conclusione già scritta.

Dagli un obiettivo che incontri il mondo

Prova a distinguere **ciò che il personaggio desidera adesso** da ciò che potrebbe volere un giorno. «Riaprire l'osservatorio» suggerisce persone da cercare, problemi economici, oggetti da recuperare. «Ottenere finalmente rispetto» richiede di capire da chi, in quale occasione e attraverso quali azioni.

A un obiettivo puoi affiancare una preoccupazione, purché produca possibilità narrative. Non è obbligatorio inventare un trauma. La curiosità verso un territorio sconosciuto o il desiderio di proteggere un'amicizia possono sostenere molte sessioni.

Cerca attriti credibili, senza farne una caricatura

Aggettivi come «generoso» o «diffidente» descrivono poco finché non entrano in una scena. Chiediti come si comporta quel personaggio quando il suo principio incontra un ostacolo. Chi tiene molto all'autonomia altrui potrebbe prendere decisioni al posto degli amici quando ha paura. Chi è leale potrebbe nascondere un errore per non deludere qualcuno.

Una contraddizione narrativa può produrre discussioni fra personaggi; non concede però il diritto di danneggiare l'esperienza del gruppo. Tradimenti, segreti che coinvolgono altri personaggi o tensioni molto forti vanno concordati fra le persone che giocano. Il dissenso nella finzione resta distinto da quello reale.

Scrivi relazioni che possano essere usate

Una lista di nomi serve a poco se non sappiamo che cosa lega quelle persone. Prova a ricordare un episodio: una promessa fatta al freddo, una lettera mai consegnata, una serata trascorsa a riparare un'imbarcazione. Sono dettagli abbastanza piccoli da trovare posto in una scena.

Lascia inoltre spazio alla risposta degli altri. Se proponi un legame con il personaggio di un'altra persona, la versione definitiva appartiene a entrambi. Anche rifiutare una proposta è una possibilità normale.

Mostralo senza ripeterlo

Un personaggio che teme il giudizio potrebbe riscrivere una lettera prima di consegnarla. In un'altra situazione potrebbe invece agire d'impulso. La coerenza narrativa non equivale a reagire sempre nello stesso modo: il contesto conta. Un gesto ricorrente può caratterizzare; un gesto obbligatorio diventa presto una maschera.

Lo stesso vale per il cambiamento. Chi conduce può mettere in scena conseguenze e nuove occasioni di scelta. Sarà chi interpreta il personaggio a decidere che significato darvi. Una storia può anche finire senza che il protagonista abbia imparato la lezione che qualcuno si aspettava.

Due minuti dopo ogni incontro

Ripensa a un momento preciso. Che cosa ha scelto il personaggio? Chi ha visto quella scelta? Che cosa sarà diverso, anche di poco, alla prossima occasione?

Annota soltanto ciò che ti sembra interessante riprendere. Se un tema personale o sensibile non è più desiderato al tavolo, è sempre possibile ridiscuterlo: nessun arco narrativo vale più di un accordo tra le persone.

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](#)