

Raccontare al tavolo

Rendere visibili le situazioni e lasciare spazio alle risposte

Per chi: Chi conduce e chi partecipa a giochi di ruolo narrativi o d'avventura

Tempo indicativo: Venti minuti per preparare una scena di prova

Che cosa serve sapere per agire?

Nel gioco di ruolo la descrizione ha un compito preciso: permettere alle persone di immaginare una situazione e decidere come affrontarla. Può essere breve, ricca di particolari oppure costruita attraverso domande. Non richiede una voce teatrale. Il suo risultato si misura da ciò che il gruppo riesce a capire e utilizzare.

Immagina di aprire una scena così: «Raggiungete un villaggio di montagna». Il quadro è chiaro, ma resta fermo. Se aggiungi che qualcuno sta inchiodando le porte della locanda mentre due viandanti chiedono ospitalità, compare qualcosa con cui interagire. Il gruppo può fermarsi, informarsi, aiutare o proseguire.

I dettagli migliori possono diventare azioni

Uno scalino consumato, l'odore di olio bruciato, una lettera nascosta sotto un piatto: ogni particolare suggerisce qualcosa di diverso. Un elenco interminabile, invece, rende più difficile capire dove prestare attenzione.

Scegli i dettagli secondo ciò che è rilevante. Se la scena si svolge al buio, indica che cosa i personaggi percepiscono effettivamente e quali informazioni non sono disponibili. Se qualcuno chiede una descrizione più concreta o in una forma diversa, aggiungila. La possibilità di orientarsi nella scena non dovrebbe dipendere da una singola modalità sensoriale o dalla rapidità nel cogliere allusioni.

La scena ha bisogno di una situazione, non sempre di uno scontro

Può esserci tensione perché manca tempo, perché due persone desiderano risultati incompatibili o perché un documento è stato falsificato. Offri informazioni sufficienti a valutare i rischi. Quando l'esito resta incerto, usa la procedura prevista dal sistema di gioco: chiedere un tiro soltanto per rendere più movimentata la scena finisce spesso per complicarla senza motivo.

Conserva aperte le risposte dei personaggi. Se l'unica soluzione accettata è quella che avevi immaginato, la descrizione rischia di trasformarsi in un indovinello con una risposta segreta.

La biblioteca che sta per chiudere

«La biblioteca è antica e inquietante» fornisce un'atmosfera. Puoi renderla una situazione aggiungendo alcuni fatti: manca una pagina dal registro dei prestiti, la bibliotecaria sostiene che sia sparita il giorno prima, ma la copertina del volume è impolverata come se nessuno la toccasse da mesi. La sala chiuderà tra mezz'ora.

Ora ci sono una contraddizione, una persona da interrogare e un limite di tempo. Nessuno di questi elementi obbliga il gruppo a scegliere una determinata pista. Se si rivolge al custode, controlla le finestre o esamina altri registri, la storia deve poter rispondere.

Quando un'indagine si inceppa

Un'informazione indispensabile non dovrebbe dipendere da una sola frase pronunciata esattamente nel momento previsto. Pensa a più modi plausibili per scoprirla e a ciò che può cambiare se nessuno la trova. Un fallimento può comportare un costo o una complicazione, secondo le regole, senza lasciare il gruppo fermo davanti a una porta narrativa.

Anche la chiusura delle scene merita attenzione. Quando una conversazione ha esaurito le possibilità, riassumi quanto è accaduto e indica il passaggio del tempo. Prima di avanzare, verifica se qualcuno vuole ancora fare qualcosa. Tagliare i tempi morti è utile; saltare una scelta importante sarebbe un'altra cosa.

Un esercizio: riscrivere l'inizio

Descrivi un luogo in tre frasi. La prima dice che cosa sta accadendo proprio ora; la seconda offre un dettaglio che i personaggi possono utilizzare; la terza indica una possibile conseguenza se nessuno interviene. Leggile ad alta voce o falle leggere a un'altra persona. Poi chiedi: «Che cosa faresti qui?». La risposta ti dirà se la scena offre abbastanza elementi per cominciare.

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. [Darrington Press, Daggerheart: System Reference Document \(sezioni per GM\)](#)