

Preparare una campagna

Un mondo che reagisce alle scelte dei personaggi

Per chi: Game Master e gruppi che costruiscono insieme un'ambientazione

Tempo indicativo: Da un'ora per impostarla, poi appunti dopo ogni sessione

Da dove conviene cominciare

Per avviare una campagna non serve descrivere l'intera storia di un continente. È più utile sapere che cosa sta accadendo nel luogo in cui arrivano i personaggi e perché quella situazione potrebbe cambiare presto.

Immagina una valle che sta entrando in un periodo di siccità. Il consiglio locale vuole controllare la distribuzione dell'acqua; alcuni agricoltori nascondono un canale; una comunità vicina teme di essere esclusa dalle decisioni. Hai già un problema concreto e persone con interessi comprensibili. Chi giocherà potrà scegliere con chi parlare, su che cosa indagare e quali compromessi accettare.

Le fazioni reagiscono, anche quando nessuno le osserva

Per ogni gruppo importante annota quattro elementi: che cosa cerca di ottenere, di quali risorse dispone, che cosa lo ostacola e quale mossa tenterà a breve. Non serve scrivere un calendario immutabile.

L'Ordine degli argini, per esempio, controlla la forza lavoro delle chiuse ma non possiede le chiavi degli accessi antichi. Sta cercando un accordo segreto con il custode dell'archivio. Se i personaggi denunciano pubblicamente la trattativa, l'Ordine dovrà rivedere i propri piani. Se ignorano tutto, la trattativa potrebbe riuscire. Il mondo si muove; le scelte contano.

Luoghi da giocare, prima della grande geografia

Prepara inizialmente pochi luoghi raggiungibili: una piazza dove si discutono le misure d'emergenza, una cava con un ingresso allagato, un archivio che conserva accordi contraddittori. Per ciascuno chiediti chi lo frequenta, che cosa è possibile scoprire e che cosa potrebbe succedervi.

La storia remota dell'ambientazione può essere affascinante. Scrivila quando ti serve oppure quando ti diverte; non lasciarle però occupare lo spazio delle decisioni che il gruppo prenderà nella prossima sessione.

Costruisci una situazione iniziale aperta

La prima seduta potrebbe cominciare con la chiusura del pozzo pubblico. Il custode è scomparso e una mercante offre acqua in cambio di una promessa. I personaggi potrebbero indagare, negoziare, partire per cercare altre sorgenti o aiutare chi è rimasto senza riserve. Prepara persone, luoghi e possibili reazioni: non stabilire quale strada imboccheranno.

Quando un passaggio cambia, aggiorna di conseguenza il resto. Se il gruppo aiuta la mercante, il consiglio può perdere autorità. Se scopre una nuova fonte, le vecchie fazioni potrebbero cercare di controllarla. Una campagna cresce anche attraverso scelte che nessuno aveva previsto.

Il tono va concordato

Prima di impegnare il gruppo per molte sessioni, chiarite che tipo di esperienza desiderate: esplorazione, intrighi, orrore, avventura, intrecci personali. Chiedete anche frequenza, disponibilità e possibili limiti tematici. La sessione zero è il luogo adatto per accordarsi; tornare sugli accordi durante la campagna è una normale pratica di gestione.

Prepara fra una sessione e l'altra

Rileggi gli appunti e individua due o tre elementi da seguire: una promessa fatta dai personaggi, una persona che reagirà, un luogo ancora inesplorato. Se il gruppo ha mostrato interesse per un dettaglio marginale, può valere la pena approfondirlo. Preparare qualcosa che poi non verrà usato fa parte del gioco; non richiede di riportare i personaggi dove avevi previsto.

Un epilogo, quando arriverà, potrà riguardare la valle salvata, una trattativa fallita o un nuovo equilibrio. La sua forma dipenderà dalla storia realmente giocata.

Una pagina di preparazione

- Quale problema rende necessario agire ora?
- Chi è coinvolto e quali interessi si scontrano?
- Che cosa potrebbe accadere se il gruppo non intervenisse?
- Quali luoghi offrono informazioni e possibilità diverse?
- Quali scelte della sessione precedente chiedono una conseguenza?

Tieni questa pagina accanto al regolamento. Il resto puoi aggiungerlo quando ne avrai bisogno.

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](#)
2. [Evil Hat Productions, Fate Core: Character Creation \(SRD\)](#)