

Una storia in una sera

Progettare una one-shot che abbia davvero il tempo di concludersi

Per chi: Chi conduce sessioni singole, eventi e tavoli introduttivi

Tempo indicativo: Circa quaranta minuti per progettare la struttura

Parti dall'orario, prima ancora che dalla trama

Una sessione singola ha un confine preciso: quando arriva l'ora di concludere, il gruppo deve poter dare un senso alle decisioni prese. Può essere una storia articolata, ma richiede una struttura che tolleri tagli, deviazioni e tempi di gioco differenti.

Se hai a disposizione tre ore, considera anche la spiegazione iniziale, eventuali chiarimenti sulle regole, una pausa e qualche minuto per salutarsi. Il tempo di gioco effettivo sarà inferiore. Sapere questo in anticipo aiuta a scegliere una premessa sostenibile.

Un obiettivo chiaro, una domanda ancora aperta

«Recuperate la campana scomparsa» offre un incarico. «La campana è scomparsa, ma di notte il suo suono arriva dal lago» aggiunge una domanda. I personaggi sanno che cosa possono fare subito e hanno una ragione per interessarsi alla risposta.

Introduci poche informazioni indispensabili. Se per prendere la prima decisione occorre memorizzare un albero genealogico, tre guerre e il nome di cinque ordini religiosi, probabilmente hai anticipato materiale che potrebbe emergere più avanti o che puoi eliminare.

Prepara luoghi di decisione

Immagina tre situazioni utilizzabili in più modi. Nella piazza si raccolgono testimonianze; la bottega della fonditrice custodisce una vecchia matrice; sull'isola che appare quando il lago si ritira c'è qualcuno con un motivo per nascondersi.

Queste situazioni sono punti di riferimento, non tappe obbligate. Un personaggio potrebbe convincere subito la fonditrice a parlare, oppure trovare sulla riva tracce che cambiano tutta la ricerca. Per ogni informazione importante, prevedi più di un modo plausibile per raggiungerla. Se il gruppo salta un luogo, la storia deve continuare.

L'ostacolo e la scelta

Nella nostra storia la campana non era stata costruita per convocare qualcuno, ma per avvertire di un pericolo. Chi l'ha sottratta sostiene che farla suonare ora sarebbe dannoso. Quali prove possono raccogliere i personaggi? Che cosa rischiano aspettando? Potrebbero decidere di recuperare la campana, distruggerla o stipulare un accordo.

Il finale non ha bisogno di una risposta corretta nascosta nella preparazione. Ha bisogno che il gruppo comprenda abbastanza da scegliere e che il mondo reagisca secondo le regole e i fatti stabiliti.

Personaggi adatti al tempo disponibile

Se il gruppo è nuovo al sistema, valuta personaggi pregenerati con motivazioni brevi e compatibili. Lascia margine per scegliere il nome, il carattere o un legame. Se il gioco sostiene una creazione rapida, puoi dedicarvi una parte iniziale, dichiarando quanto durerà. Evita di inserire fra i personaggi tradimenti obbligatori o relazioni intime già definite senza accordo.

Impara a comprimere senza svuotare

Verso la metà della sessione controlla l'orologio. Se siete in ritardo, puoi riassumere un viaggio, far arrivare una conseguenza tramite un messaggero o tagliare un incontro secondario. Cerca di conservare ciò che permette ai personaggi di decidere, soprattutto quando la scelta finale dipende da informazioni raccolte prima.

Chiudi lasciando il tempo per raccontare che cosa cambia dopo la decisione. Anche un epilogo sobrio può essere soddisfacente, se restituisce significato alle azioni del gruppo.

Un possibile piano per tre ore

- Primi 15 minuti: presentazioni, accordi essenziali, personaggi e regole indispensabili.
- Fino al minuto 45: premessa e prima decisione.
- Fino a 1 ora e 40: indagine, conversazioni ed esplorazione.
- Pausa di 10 minuti, da concordare con il gruppo.
- Fino a 2 ore e 40: complicazione, confronto, scelta conclusiva.
- Ultimi 20 minuti: conseguenze e chiusura.

La scansione è orientativa. Se una scena importante richiede più tempo, rivedi il percorso invece di accelerare 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. [Darrington Press, Daggerheart: System Reference Document](#)
2. [Sean K. Reynolds e Shanna Germain, Consent in Gaming, Monte Cook Games \(2019\)](#)