

Improvvisare insieme

Ascoltare una proposta, valutarla e far proseguire la storia

Per chi: Gruppi di gioco, Game Master e persone che scrivono a più mani

Tempo indicativo: Una lettura e un esercizio di dieci minuti

L'improvvisazione comincia da ciò che è già successo

Una porta che credevi libera viene murata. Un giocatore domanda se lungo il fiume esista un ponte. Un personaggio secondario riceve una domanda che non avevi previsto. In questi momenti è utile ricordare quanto è stato stabilito e cercare una risposta che appartenga a quel mondo.

Improvvisare può richiedere qualche secondo di silenzio. Non c'è alcuna gara a inventare la frase più brillante. Puoi verificare un dettaglio con il gruppo, consultare una regola o prendere una breve pausa.

Ascolta la proposta fino in fondo

«Quindi la porta è stata chiusa dall'interno con dei mattoni, giusto?» è una domanda che chiarisce ciò che è appena emerso. Spesso basta poco per evitare fraintendimenti e dare continuità alla scena. Se il gruppo condivide la stessa immagine, sarà più facile costruirci qualcosa.

Puoi anche chiedere a chi ha introdotto un elemento quanto desidera definirlo. Alcune persone amano inventare luoghi e personaggi sul momento; altre preferiscono esplorarli a partire da una descrizione data. Entrambe le modalità sono legittime.

Accogliere un'idea non significa approvare qualsiasi cosa

La proposta «sul tetto c'è una serra» può diventare «sì, è abbandonata e la porta è stata chiusa con una catena». Ora esiste un luogo e una difficoltà. Se però la serra contraddice un fatto importante, puoi dirlo e cercare una soluzione compatibile: «Su quel tetto non c'è spazio; potrebbe esserci una serra nel cortile interno».

Il gioco rimane legato alle sue regole e agli accordi del tavolo. Una proposta che supera un limite concordato può essere modificata o scartata, senza che la persona debba difenderla. La collaborazione funziona anche attraverso i chiarimenti e i rifiuti motivati.

Lascia una conseguenza che si possa utilizzare

«La serra è chiusa» comunica un ostacolo. «La serra è chiusa, ma all'interno si accende una luce quando pronunciate il nome dell'architetta» crea anche qualcosa da osservare e decidere. Questo non significa aggiungere un mistero a ogni oggetto; significa evitare che una risposta lasci tutto esattamente com'era.

Se una questione è già risolta dai fatti, dillo. Se c'è incertezza rilevante, usa il regolamento per decidere come procedere. L'improvvisazione non sostituisce le procedure del gioco.

Il ponte sul fiume

Il gruppo deve attraversare il fiume e una giocatrice chiede se rimane un ponte della vecchia strada. Non l'avevi previsto, ma il luogo lo rende plausibile: c'è un ponte di pietra con la campata centrale crollata. Un altro partecipante ricorda che, durante il viaggio, avete incontrato una famiglia di barcaioli. Ora sono possibili almeno due approcci. Hai aggiunto un dettaglio al mondo senza decidere come il gruppo lo userà.

La responsabilità di chi conduce resta importante

Chiedere ai partecipanti di arricchire l'ambientazione può essere piacevole; affidare loro ogni volta il compito di riempire i vuoti della preparazione può diventare faticoso. Alterna domande circoscritte a descrizioni complete. Se una persona passa, prosegui senza farla sentire in difetto.

Quando una scena si confonde, riassumi i fatti che restano validi. Se emerge disagio, interrompi la finzione e chiarite come procedere. Una buona idea non richiede di sacrificare gli accordi già presi.

Dieci minuti, senza preparazione

Una persona inventa un luogo con una frase. Un'altra aggiunge un segno del passaggio di qualcuno. Una terza propone una domanda che quel luogo potrebbe sollevare. Il gruppo trova due azioni possibili per chi vi arriva. Si può contribuire a voce, scrivendo oppure passando il turno.

Alla fine scegliete soltanto i dettagli che volete tenere. Anche saper lasciare cadere un'idea è parte della creazione condivisa.

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 \(SRD\)](#)