

Guide per giocare, raccontare e creare

Dieci letture indipendenti. Le prime otto riguardano la preparazione e la conduzione del gioco di ruolo; le ultime due affrontano la creatività individuale e collettiva.

01 Il primo personaggio

Dall'idea iniziale alle prime scelte al tavolo

02 Un personaggio che cambia

Desideri, relazioni e scelte che lasciano tracce

03 Raccontare al tavolo

Rendere visibili le situazioni e lasciare spazio alle risposte

04 Condurre una sessione

Gestire regole, ritmo e partecipazione senza perdere il gruppo

05 Preparare una campagna

Un mondo che reagisce alle scelte dei personaggi

06 Una storia in una sera

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

07 Prima della prima scena

Una sessione zero per trovare accordi che funzionino davvero

08 Improvvisare insieme

Ascoltare una proposta, valutarla e far proseguire la storia

09 Fare spazio alle idee

Creatività quotidiana, piccoli esperimenti e libertà di interromperli

10 Creare con altre persone

Idee condivise, tempi diversi e decisioni comprensibili

Il primo personaggio

Dall'idea iniziale alle prime scelte al tavolo

Per chi: Chi si avvicina al gioco di ruolo e chi accompagna nuovi partecipanti

Tempo indicativo: Circa mezz'ora, senza contare la lettura delle regole

Prima di scegliere un nome

Il personaggio che hai in mente può essere un'esploratrice esperta, un ragazzo che non ha mai lasciato casa o una creatura che fatica a comprendere le abitudini degli esseri umani. Per cominciare, però, c'è una domanda più utile della sua biografia: **che cosa ti piacerebbe fare attraverso di lui durante la prima sessione?**

Forse vuoi contrattare con un mercante ostinato, esplorare luoghi pericolosi, proteggere qualcuno oppure scoprire un segreto. Questa preferenza può orientare molte delle scelte successive, comprese quelle sulla scheda. Non occorre conoscere già tutta la sua vita.

Parti dall'esperienza che giocherete

Chiedi quale regolamento userà il gruppo, dove si svolge l'avventura e che tono avrà. In una storia di esplorazione la capacità di orientarsi può diventare importante; in una vicenda politica saranno frequenti conversazioni, promesse e compromessi. Alcuni giochi prevedono classi e livelli, altri descrivono i personaggi attraverso aspetti, relazioni o domande condivise.

Segui le procedure del sistema scelto. Se le regole risultano impegnative, un personaggio già preparato può essere un buon punto di partenza: puoi comunque interpretarlo con una voce personale, decidendo come affronta ciò che incontra.

Trova un desiderio vicino

Una frase concreta dà più occasioni di gioco di un destino solenne. «Vuole raggiungere il porto prima che la nave parta» è una motivazione che puoi mettere alla prova subito. «Vuole ritrovare il proprio posto nel mondo» può diventare interessante, ma ha bisogno di un primo passo visibile.

Accanto al desiderio, scegli una qualità che ti interessa mostrare. Può essere un'abilità indicata sulla scheda, una conoscenza, un'abitudine. Una persona abile a convincere gli altri potrebbe farlo parlando poco e ascoltando con attenzione. Una guerriera esperta potrebbe detestare le risse. Le capacità appartengono al regolamento; il modo in cui le racconti appartiene all'interpretazione.

Un legame concordato è già materiale per giocare

Prova a chiedere a un'altra persona del gruppo se i vostri personaggi si conoscono. Magari hanno condiviso una traversata o qualcuno deve all'altro un favore. Bastano due righe e il consenso di entrambi. Le storie comuni, soprattutto quando comprendono litigi, affetti o rapporti familiari, si inventano insieme.

Mara e la mappa sbagliata

Mara registra da anni le variazioni di un fiume. Sospetta che una vecchia carta sia falsa e parte per verificarlo. Ha una buona memoria per i percorsi, ma tende a fidarsi dei documenti più che delle testimonianze. Conosce un altro personaggio perché, tempo prima, lo ha aiutato a ritrovare la strada. C'è già un motivo per mettersi in viaggio, un'abilità da usare, una convinzione che potrebbe cambiare e qualcuno con cui parlare. Il resto può emergere giocando.

Non definire ogni reazione in anticipo

Una scelta inattesa durante la partita può insegnarti sul personaggio più di una pagina di antefatti. Puoi anche raccontare le azioni in terza persona, senza imitare una voce o recitare dialoghi. Se vuoi interpretare un'identità o un'esperienza che conosci poco, informati e ascolta persone direttamente interessate. La disabilità, per esempio, non è di per sé un destino tragico, una qualità morale o un espediente narrativo: è una delle possibili caratteristiche di una persona.

Sul foglio, prima della sessione

- Che cosa vorrei fare con questo personaggio, almeno una volta?
- Quale obiettivo può inseguire già nelle prime scene?
- Quale capacità della scheda mi incuriosisce usare?
- Con chi ha un rapporto concordato, e su che cosa si basa?
- Quale dettaglio preferisco scoprire durante il gioco?

La scheda non deve contenere ogni risposta. Se ti aiuta a ricordare come vuoi interpretare il personaggio e a capire quali regole usare, per cominciare è sufficiente.

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](#)

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](#)

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 \(sezioni per GM\)](#)

Condurre una sessione

Gestire regole, ritmo e partecipazione senza perdere il gruppo

Per chi: Game Master, facilitatori e persone che conducono sessioni

Tempo indicativo: Una lettura prima del prossimo incontro

La posizione di chi conduce

In molti giochi chi conduce conosce l'ambientazione, presenta ostacoli, interpreta personaggi secondari e gestisce le regole. Questo gli affida responsabilità pratiche, non il controllo delle scelte altrui. Una sessione funziona quando le persone capiscono che cosa sta succedendo, possono intervenire e vedono conseguenze coerenti con ciò che fanno.

La preparazione aiuta, ma durante il gioco serve soprattutto attenzione a quello che succede davvero al tavolo.

Domande che aprono possibilità

«Non trovate sospetto il capitano?» lascia intuire la risposta attesa. «Quali dettagli vi convincono della sua versione?» permette invece di guardare la scena da più prospettive. Le domande utili sono legate a qualcosa di presente nel gioco e non obbligano a rivelare esperienze personali.

Talvolta puoi rivolgerti a una persona specifica: «Ada, che cosa nota il tuo personaggio mentre gli altri discutono?». Conviene però offrire sempre la possibilità di passare, pensarci o rispondere descrivendo un'azione. Il silenzio può esprimere concentrazione, prudenza o una preferenza comunicativa; non è automaticamente un segno di scarso coinvolgimento.

Distribuire la scena

Alcuni partecipanti intervengono subito, altri attendono una pausa. Se la conversazione viene occupata sempre dalle stesse persone, puoi riassumere la situazione e aprire uno spazio: «Fin qui sappiamo che il convoglio è partito prima dell'alba. C'è qualcun altro che vuole fare una domanda o osservare qualcosa?». Dopo averlo chiesto, ascolta davvero la risposta.

Può essere utile concordare canali scritti, segnalazioni semplici per chiedere la parola o pause prevedibili. L'obiettivo non è imporre a tutti la stessa quantità di dialogo, ma rendere praticabili modi differenti di partecipare.

Arbitraggio: dichiarare le decisioni

Prima di una prova significativa spiega che cosa fanno i personaggi e quale rischio riescono a prevedere. Applica la procedura del regolamento in uso. Quando una regola è poco chiara, consulta il manuale insieme al gruppo, se possibile. Se scegli una soluzione temporanea per non interrompere a lungo la sessione, dichiaralo e riprendete il punto in seguito.

Cambiare di nascosto la difficoltà o l'esito di un'azione per riportare la trama sui binari previsti rischia di svuotare le decisioni. Se un risultato ti sorprende, prenditi qualche secondo per capire quali conseguenze sarebbero plausibili.

Il ritmo non si misura in colpi di scena

Una scena di viaggio, una conversazione tranquilla o il tempo speso a controllare la mappa possono essere importanti quanto un combattimento. Osserva piuttosto se il gruppo possiede elementi con cui agire. Se la scena gira a vuoto, puoi offrirne un riepilogo o indicare un cambiamento nel mondo. Se qualcuno è affaticato, fai una pausa senza trasformarla in una giustificazione da dare agli altri.

Nelle sessioni con un orario di chiusura avvisa quando manca circa mezz'ora. Una conclusione comprensibile è spesso preferibile a un nuovo incontro inserito negli ultimi minuti.

Quando il problema è tra le persone

Un dubbio sulle regole si affronta con una verifica. Un disagio personale o un limite violato richiede invece di interrompere la finzione e parlarne con rispetto, eventualmente in privato. Non affidare ai personaggi la soluzione di una tensione reale. Se qualcuno chiede di cambiare o fermare una scena, non servono spiegazioni intime da esporre al tavolo.

Gli appunti che vale la pena conservare

Dopo la sessione annota quali decisioni hanno cambiato la situazione, chi ne subirà le conseguenze e quale questione il gruppo desidera riprendere. Cinque righe precise sono spesso più utili di una trascrizione completa. Aggiungi gli accordi organizzativi che possono essere condivisi, evitando dettagli personali non necessari.

Verifica prima di iniziare

- I personaggi sanno abbastanza per decidere?
- Ho previsto un modo rispettoso per distribuire la parola?
- Le conseguenze delle scelte sono leggibili?
- Sono chiari i tempi e le pause?
- C'è un modo semplice per segnalare un problema fuori dalla finzione?

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 \(2019\)](#)

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 \(SRD\)](#)

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 \(2019\)](#)

Prima della prima scena

Una sessione zero per trovare accordi che funzionino davvero

Per chi: Gruppi nuovi, campagne in corso e tavoli che accolgono altre persone

Tempo indicativo: Da mezz'ora a un incontro dedicato, secondo le esigenze

Che cosa si decide alla sessione zero

La sessione zero è il momento in cui il gruppo parla del gioco prima di iniziare a interpretare i personaggi. Aiuta a capire che esperienza si vuole condividere, quali regole organizzative serviranno e come gestire situazioni che potrebbero creare disagio. Può svolgersi in presenza, per iscritto o attraverso più scambi; il formato si sceglie insieme.

Un buon accordo è abbastanza preciso da poter essere ricordato e aggiornato. «Rispettiamoci» è un'intenzione importante; «se qualcuno chiede una pausa, la scena si ferma senza domande» dice anche come comportarsi.

Presentare il gioco che si vuole proporre

Chi conduce può partire da poche informazioni: regolamento, ambientazione, durata prevista e tono. Sarà una campagna investigativa con momenti di tensione? Un'avventura leggera incentrata sull'esplorazione? Ci saranno molti combattimenti o soprattutto conversazioni?

Chiedi alle persone quali situazioni desiderano incontrare e quali preferiscono evitare. È legittimo non saperlo ancora, così come scegliere di rispondere più tardi. Non occorre trasformare questa conversazione in un questionario personale.

Organizzazione e accessibilità

Affrontate gli aspetti concreti che rendono possibile partecipare: durata e frequenza degli incontri, assenze, pause, piattaforme digitali, comunicazioni fuori sessione, eventuali registrazioni. Chiedete quali adattamenti aiuterebbero a seguire il gioco. Materiali consultabili in anticipo, schede accessibili, testo scritto accanto al parlato e più tempo per decidere sono esempi possibili.

Le necessità pratiche si possono concordare senza chiedere diagnosi o spiegazioni mediche. Una persona può anche preferire non rendere pubbliche alcune informazioni. Le soluzioni vanno verificate con chi le utilizza, evitando di presumere che un accorgimento funzioni per tutti.

Confini narrativi e strumenti per intervenire

Alcuni gruppi distinguono fra temi esclusi dalla storia e temi che possono essere presenti senza descrizioni esplicite. Può essere utile concordare un segnale per interrompere una scena, chiedere una modifica o spostare la conversazione fuori dal gioco. Lo strumento concreto conta meno della sua comprensibilità per tutte le persone al tavolo.

Se qualcuno chiede di fermarsi, si cambia passo. Nessuno deve spiegare pubblicamente il proprio limite. Un consenso espresso all'inizio non vale come autorizzazione per qualsiasi sviluppo futuro: durante una campagna i confini possono essere rivisti.

Una modifica semplice che conta

Un gruppo prepara una campagna di mistero con sparizioni e case abbandonate. Una partecipante chiede di escludere descrizioni di violenza su minori. La premessa viene modificata e l'accordo annotato in forma essenziale, senza chiedere motivazioni. Un'altra persona preferisce comunicare osservazioni complesse attraverso messaggi scritti; il gruppo sceglie un canale. Queste scelte definiscono come si giocherà, esattamente come la scelta del regolamento.

I personaggi appartengono al gruppo, oltre che a chi li interpreta

È utile capire perché i protagonisti si troveranno insieme. Potrebbero conoscersi già, condividere un incarico o aver bisogno dello stesso mezzo di trasporto. Ogni legame si propone e si concorda. Se un sistema prevede domande comuni durante la creazione dei personaggi, seguite la sua procedura; se non le prevede, potete decidere se aggiungerne alcune.

Tornarci è normale

Fissate un momento per verificare gli accordi dopo due o tre sessioni, oppure quando cambia qualcosa nel gruppo. Un tono inizialmente gradito può risultare pesante, un orario può diventare difficile, un materiale può rivelarsi inaccessibile. Aggiornare un accordo significa mantenere il gioco praticabile.

Promemoria da compilare insieme

- Gioco scelto, tono e durata prevista.
- Temi desiderati e temi da escludere, con modalità riservate per comunicarli.
- Pause, orari, assenze e canali di comunicazione.
- Materiali e accorgimenti per l'accessibilità.
- Come segnalare una scena da interrompere o modificare.
- Eventuali legami concordati fra personaggi.
- Data orientativa in cui verificare di nuovo questi accordi.

Conservate solo le informazioni necessarie e decidete chi può leggerle.

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. [Sean K. Reynolds e Shanna Germain, Consent in Gaming, Monte Cook Games \(2019\)](#)
2. [Evil Hat Productions, Fate Core: Character Creation \(SRD\)](#)
3. [Darrington Press, Daggerheart: System Reference Document](#)

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 \(SRD\)](#)

Fare spazio alle idee

Creatività quotidiana, piccoli esperimenti e libertà di interromperli

Per chi: Chi scrive, disegna, gioca o desidera sperimentare con materiali e storie

Tempo indicativo: Dieci o venti minuti, quando se ne ha voglia

Una pratica che può assumere molte forme

Per qualcuno creare significa inventare una storia; per altri scegliere colori, modificare una ricetta, costruire un oggetto o cercare un modo inatteso di utilizzare ciò che ha a disposizione. Non tutte queste attività producono qualcosa da pubblicare. Possono avere senso anche se restano un esperimento privato.

Quando si parla di creatività è facile pensare subito al risultato: un disegno finito, un testo ben scritto, un progetto presentabile. Ma il processo comprende anche tentativi lasciati a metà, cambi di direzione e giornate in cui si osserva soltanto. Non serve attribuire un valore eccezionale a ogni idea per prendersene cura.

Cominciare con un vincolo piccolo

Una pagina bianca può lasciare troppa libertà. A volte aiuta scegliere un punto di partenza preciso: raccontare una stanza attraverso due oggetti, disegnare una creatura usando solo linee curve, immaginare la storia di un biglietto ferroviario trovato in un libro.

Il vincolo deve aiutarti a cominciare. Se produce agitazione o si rivela poco interessante, cambialo. C'è chi preferisce dieci minuti scanditi da un timer e chi lavora meglio senza orologio; chi annota parole e chi pensa attraverso immagini o gesti.

Lascia convivere più possibilità per un po'

In alcune pratiche di progettazione si dedica un momento a generare alternative e uno successivo a selezionarle. La Stanford d.school propone strumenti di questo genere. Può essere utile anche fuori dal lavoro: prima annoti varie direzioni, poi scegli quale ti incuriosisce abbastanza da provare.

Non significa sospendere qualsiasi giudizio in ogni circostanza. Un'idea può essere scartata subito se non è adatta, sicura o possibile. Serve piuttosto a evitare che la prima soluzione occupi da sola tutto lo spazio.

Una città nascosta in una tazza

Prendi una tazza scheggiata e guardala come se fosse una mappa. La crepa può diventare un fiume, il manico un ponte, l'orlo il confine di una città. Chi abita vicino al fiume? Che cosa succede quando piove? Fermati a tre righe oppure trasformale in un disegno. L'esercizio consiste nel provare collegamenti insoliti, non nel realizzare un racconto completo.

Quando le idee non arrivano

La stanchezza, il tempo insufficiente, il costo dei materiali, un ambiente rumoroso o la perdita d'interesse possono rendere difficile creare. Non tutto richiede un metodo per superare il blocco. Una pausa, un'attività diversa o la decisione di lasciare un progetto incompiuto possono essere risposte sensate.

Vale la pena chiedersi se ciò che stai facendo ti interessa ancora o se hai iniziato a sentirlo come una prestazione. La creatività può convivere con il riposo e non ha bisogno di riempire ogni momento libero.

Che cosa dice la ricerca sul benessere

Una ricognizione dell'OMS Europa del 2019 ha raccolto un'ampia letteratura sul rapporto fra arti e salute. Le attività esaminate, gli obiettivi e i metodi degli studi sono però molto diversi. Anche le sintesi più recenti invitano a considerare la qualità dell'esperienza, l'accessibilità e la possibilità di scegliere come partecipare.

Queste ricerche permettono di discutere il ruolo delle attività artistiche e culturali in diversi contesti. Non autorizzano a promettere che un esercizio creativo, da solo, migliori la salute mentale. Le esperienze possono essere piacevoli, indifferenti o impegnative, a seconda delle persone e delle circostanze.

Un esperimento leggero

Scegli un oggetto o un luogo che conosci bene. Cambiane un'unica caratteristica e chiediti che cosa succederebbe. Puoi scrivere, disegnare, registrare una nota vocale oppure raccontarlo a qualcuno. Dopo dieci minuti decidi se continuare. Non occorre produrre un risultato da mostrare né spiegare perché ti sei fermato.

PER APPROFONDIRE

Le fonti includono ricerche condotte in contesti differenti. Non dimostrano benefici automatici del gioco di ruolo o di un singolo esercizio creativo.

1. [Stanford d.school, Design Thinking Bootleg](#)
2. [OMS Europa, What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? \(2019\)](#)
3. [What Works Wellbeing, Creativity pathways to personal wellbeing \(2024\)](#)
4. [Hugh-Jones e colleghi, Does regular engagement with arts and creative activities improve adolescent mental health and wellbeing? \(2025\)](#)

Creare con altre persone

Idee condivise, tempi diversi e decisioni comprensibili

Per chi: Tavoli di gioco, laboratori, collettivi e piccoli gruppi di lavoro

Tempo indicativo: Una proposta di incontro da quaranta minuti

Il gruppo cambia il modo in cui pensiamo

Lavorare con altre persone permette di incontrare idee a cui da soli non avremmo pensato. Può anche rendere più difficile parlare: qualcuno interviene subito, qualcun altro perde il filo mentre aspetta il proprio turno, e la prima proposta ascoltata finisce per orientare tutte le successive.

Sono dinamiche note nelle ricerche sulla generazione collettiva di idee, anche se gli studi si svolgono in contesti e con metodi diversi. Non esiste una disposizione del tavolo capace di rendere creativo qualunque gruppo. Conviene osservare chi riesce a contribuire e scegliere un metodo adatto all'attività che si vuole svolgere.

Qualche minuto individuale può aiutare

Prima della discussione lascia a ciascuno un breve spazio per annotare, disegnare o registrare una proposta. Poi raccogliete il materiale e leggetelo. In questo modo una persona che preferisce riflettere con calma può arrivare al confronto senza dover competere con la velocità delle risposte altrui.

Alcuni lavori sperimentali hanno esaminato l'effetto del timore della valutazione e dell'esposizione alle idee degli altri sulla produzione di alternative. I risultati suggeriscono possibili interferenze, ma non sono una regola valida per ogni contesto creativo. L'alternanza fra momenti individuali e momenti collettivi resta una scelta pratica da sperimentare, verificando se aiuta il gruppo concreto con cui si lavora.

Discutere un'idea senza giudicare chi l'ha proposta

Prima di scegliere, stabilite a che cosa serve il risultato. Una città inventata per una campagna deve offrire situazioni da giocare; il programma di un laboratorio deve rispettare tempi e materiali disponibili. È più semplice valutare una proposta se i criteri sono espliciti.

Puoi dire «questa idea richiede un materiale che non abbiamo» o «il luogo è interessante, ma manca un motivo per visitarlo». Sono osservazioni modificabili. Commenti rivolti alle capacità di chi ha parlato, invece, chiudono facilmente la discussione.

Un esempio da provare: inventare una città

Quattro persone ricevono la stessa consegna: creare un luogo per un'avventura breve. Ognuna propone un edificio e un problema. Emergono una biblioteca galleggiante, una zona senza acqua, una stazione di funicolare abbandonata e un mercato notturno. Il gruppo combina due spunti: nella biblioteca vengono conservati libri che possono essere presi in prestito soltanto in cambio di acqua pulita.

Ora occorre una domanda più concreta: che cosa possono fare i personaggi quando arrivano? Negoziare, indagare sull'origine del sistema di scambio, aiutare chi ne viene escluso. L'idea funziona per il gioco perché suggerisce azioni. Gli altri edifici possono essere conservati per un'altra volta oppure lasciati da parte.

Il dissenso fa parte del lavoro

La ricerca sulla sicurezza psicologica nei gruppi di lavoro, a partire dagli studi di Amy Edmondson, riguarda la possibilità di fare domande, riconoscere errori ed esporsi senza timore di umiliazione. Non è una dimostrazione specifica sugli effetti del gioco di ruolo. Offre però una questione utile per qualsiasi laboratorio: una persona può dire «non ho capito» o «questa proposta non mi convince» senza essere derisa?

Il confronto può rimanere vivace. Ciò che conta è che critiche, responsabilità e decisioni siano trattate in modo riconoscibile e rispettoso.

Dare il giusto spazio ai contributi

Prima di pubblicare un testo, un'immagine o un'ambientazione creata insieme, chiarite chi ne potrà fare uso, se i nomi saranno indicati e chi approverà le modifiche finali. I contributi personali possono rimanere privati. Nessuno dovrebbe sentirsi obbligato a condividere un'esperienza vissuta per rendere «autentica» un'idea.

Se qualcuno necessita di tempi diversi o di un mezzo di comunicazione alternativo, adattate la procedura. Le regole del laboratorio devono servire il lavoro, non diventare una prova di rapidità.

Proposta di laboratorio: quaranta minuti

- 0–5 minuti. Concordate la domanda a cui volete rispondere e che cosa produrrete.
- 5–12 minuti. Idee individuali, anche scritte o disegnate.
- 12–22 minuti. Condivisione e domande di chiarimento.
- 22–30 minuti. Combinazione delle proposte e confronto sui criteri.
- 30–38 minuti. Scelta di una direzione e prova di un esempio concreto.
- 38–40 minuti. Annotate che cosa resta da verificare.

I tempi sono indicativi. In un gruppo reale può essere più utile continuare il giorno dopo che chiudere una scelta in fretta.

PER APPROFONDIRE

Le fonti includono ricerche condotte in contesti differenti. Non dimostrano benefici automatici del gioco di ruolo o di un singolo esercizio creativo.

1. [Zhou e colleghi, Exposure to Ideas, Evaluation Apprehension, and Incubation in Creative Idea Generation \(2019\)](#)
2. [Korde e Paulus, Alternating individual and group idea generation \(2017\)](#)
3. [Amy Edmondson, Psychological Safety and Learning Behavior in Work Teams \(1999\)](#)
4. [Stanford d.school, Design Thinking Bootleg](#)
5. [What Works Wellbeing, Creativity pathways to personal wellbeing \(2024\)](#)