Consigli per il Narratore

Benvenuto, Narratore! O dovrei chiamarti con il tuo vero nome… Capro!

Che tu sia alle prime armi o sia un navigato ciarlatano e affabulatore, questa appendice ti tornerà utile per trovare spunti e suggerimenti per riuscire a gestire al meglio le sessioni di gioco.

Bando alle ciance, entriamo subito nel vivo della questione: come narrare una storia se la storia la stai costruendo passo passo con i Giocatori? Partiamo proprio da qui, da quello che è, a tutti gli effetti, il ruolo del Narratore.

IL RUOLO DEL NARRATORE

Il Narratore nel GDR di Tristerra, così come in tanti altri giochi di ruolo Narrativi, svolge la funzione essenziale di facilitatore. In sintesi, egli fa sì che la narrazione congiunta dei Giocatori abbia non solo un filo logico ma, soprattutto, cause e conseguenze.

Il Narratore ha il compito di tessere la trama della storia, presentando di volta in volta situazioni, arricchite da descrizioni di scene, ambienti, personaggi e quant'altro sia utile alla vicenda, che dovranno essere affrontate/vissute dai Giocatori. Tutto ciò, è bene ribadirlo, senza la più pallida idea di dove effettivamente la storia, che si crea dalle sinergie tra Narratore e Giocatori, finirà per condurlo.

Per questo motivo, eccoti alcuni punti fermi che credo possano aiutarti a godere appieno delle sessioni di gioco:

- Lasciati sorprendere: Dai libero spazio ai Giocatori, finiranno per stupirti, generando esiti e situazioni fuori da ogni tua più rosea previsione. Assicurati, tuttavia, che non escano dal seminato, scostandosi troppo dalla situazione/scena che hai creato. Cavalcare l'entusiasmo dei Giocatori è sempre una carta vincente e, a volte, lasciarsi trascinare, dando libero sfogo all'improvvisazione, può rivelarsi una sorpresa.
- Non preparare troppo, né troppo poco: È importante mantenere un giusto equilibrio. Preparare mille scenari diversi, per affrontare ogni possibile reazione dei Giocatori di fronte a una determinata vicenda che hai loro sottoposto, è infruttuoso quanto inutile. Le tue risorse sono limitate, quindi spendile al meglio.

  Nel GDR di Tristerra le cose di cui hai davvero bisogno per prepararti a una sessione di gioco, sono:
  - Incontri e Arruolamenti: È fondamentale conoscere le Prove di Arruolamento dei Personaggi che inserisci nella storia. Ciò ti permette di rendere la narrazione fluida e senza interruzioni. Giocati al meglio gli Incontri a Sorpresa, come indicato nel Manuale del Gioco di Ruolo di Tristerra. Ti sorprenderà vedere l'effetto che hanno sui Giocatori (vedi la sezione Incontri e Reclutamenti).
  - Descrizioni dettagliate: In un GDR narrativo le parole sono un'inesauribile fonte di magia. Una descrizione di un luogo intrigante e misterioso, un dettaglio di un losco figuro che si scoprirà essere un Personaggio chiave nella vicenda, un oggetto unico delineato nei particolari, rendono l'esperienza più coinvolgente e appassionante per i Giocatori mentre esplorando e vivono le situazioni che tu gli proponi.

NOTA: Nel GDR di Tristerra ti vengono in aiuto le immagini dei Manuali, così come le stesse Carte Personaggio e Avversità. Sfrutta i dettagli che vi si celano per dare profondità al tuo racconto e rendere avvincente il mondo che stai creando.

- Eventuali Enigmi, Indovinelli o semplici Trabocchetti: Non c'è niente di meglio che pescare a piene mani dalla propria fantasia per sottoporre ai Giocatori Prove sempre diverse e Avversità che siano palpabili tanto nel gioco quanto nella realtà. Scoprire di poter sconfiggere un nemico apparentemente imbattibile solo con la forza delle parole, toccando le giuste corde emotive, è spesso fonte di grande soddisfazione per il Giocatore. In quel momento, si sentirà parte integrante della storia e percepirà di aver contribuito in maniera preponderante, assumendo il ruolo di protagonista.
- Un filo conduttore: Cause e conseguenze muovono quel mondo vivo e mutabile che è Tristerra. Un mondo in cui i Giocatori avanzano con timida reverenza, accettando rassegnati ciò che hai pianificato per loro. In questa cornice è importante tenere bene a mente le connessioni tra Personaggi: le rivalità, i desideri dei PNG, le sottotrame rimaste aperte e i segreti ancora da scoprire. Il mondo è nelle tue mani e la storia la costruisci insieme ai Giocatori. Non preoccuparti se le cose deviano da ciò che avevi preparato con tanta cura; l'abilità fondamentale del Narratore è la capacità di adattarsi allo sviluppo della storia. Adeguarsi a questi cambiamenti non solo farà di te un bravo Narratore, ma farà anche la differenza tra il semplice divertimento e un coinvolgimento profondo e memorabile.

Anche se sembrano molte cose da gestire tutte insieme, nel momento stesso in cui hai pensato a un problema da far risolvere ai tuoi Giocatori, hai già affrontato e superato tutto ciò.

Esempio: «Entrate nella locanda, fradici di quella pioggia che si riversa impietosa su Skalogna. Nonostante l'olezzo mefitico che aleggia nell'aria, pregna della puzza della miriade di corpi accalcati l'uno sull'altro, tirate un sospiro di sollievo. Siamo a casa, infine. L'unica luce proviene dal grande camino, nel quale Colosso Torcicolli getta ciocchi di legna per ravvivare il fuoco.
Vi scrutate attorno, come solo chi ha qualcosa da nascondere sa fare. Gente di ogni risma sciama tra gli sgangherati tavoli del Sorcio Secco, svuotando boccali di Vilvino mediocre.
In un angolo appartato, un tavolo è circondato da tipi poco raccomandabili che alzano le mani e urlano frasi senza senso. Carte, dadi e pile di Baiocchi riempiono il piano di legno. Qualcuno tornerà a casa in mutandoni, stasera.
Come spesso accade qui a Malasorte, qualche sguardo di troppo e si finisce sul fondo del Limaccioso a fare compagnia alle anguille. Qua e là, si muovono nell'ombra misteriosi figuri avvolti in mantelli neri. Informatori, allibratori o solo spie dei signorotti di Skalogna, in cerca di informazioni facili o merce illegale e proibita.
A proposito di spie. Di qui a poco il vostro contatto dovrebbe farsi vivo, o magari è già qui? Una Piuma Nera è l'unica indicazione per riconoscerlo, cosa fate?»

Un'ampia descrizione che avvolge i Giocatori, trasmettendo immagini chiare e tangibili. Un indizio fondamentale che li allinea al vostro filo conduttore (la piuma nera) e qualche gancio qua e là per fornirgli possibilità inattese (gioco d'azzardo, loschi figuri a caccia di informazioni, allibratori, ecc.). Hai già gettato le basi per un'esplorazione che terrà impegnati i Giocatori per un bel po'.
Sbizzarrisciti a farcire la scena di dettagli e nuove possibilità, sapendo che, più opportunità dai, più tempo spenderanno i Giocatori a cogliere ogni occasione e sviscerare ogni potenzialità dello scenario.

Capiterà spesso, inoltre, che arrivino eccellenti ganci dai Giocatori stessi. Accettali di buon grado, ti daranno nuovi spunti del tutto diversi da quelli che avevi preparato. Sfrutta i loro slanci narrativi per coinvolgerli ancora di più nella storia. Questo vale nel racconto libero così come nelle Prove.

Esempio:

G1: «Spendo una carta Successo per chiudermi il cancello alle spalle, spaccando la serratura. In questo modo quelle canaglie delle guardie del Duca non potranno raggiungerci e avremo più tempo per entrare nella cripta e trovare una via di uscita. Lascio al Narratore la carta Avversità.»

N: "Quel Gobbo ci ha tirato un bel colpo… gobbo" borbotta una delle guardie. La serratura è rotta e, per quanto i miliziani si diano da fare a spintonare e tirare, il cancello resta chiuso.
"Servirebbe un fabbro", dice uno. "Uno di quelli bravi."
"Un fabbro?" borbotta l'altro. "Dico, ma se matto? Non abbiamo tutto quel tempo. Sono gli unici qui a Skalogna in grado di trasformare un pezzo di metallo in un opera d'arte e un'ora in un'eternità!"
Le guardie avranno un bel da fare per aprire quel cancello. Tuttavia, non sapete che la stanza in cui vi siete appena chiusi è abitata. In quel dedalo di corridoi che si dipanano dalla sala e vi separano dall'uscita, si erge minaccioso un feroce guardiano. Pare che Il Mastino sia a digiuno da un bel po' e il suo stomaco brontoli dalla fame. Gioco la carta Avversità come complicazione».

In questo esempio, il Narratore non si era certo preparato all'evenienza che i Giocatori potessero barricarsi nella stanza. Ma, del resto, necessità fa virtù e il suo animo malvagio ha fatto il resto. A ben vedere, la complicazione, inventata di sana pianta sul momento, è di sicuro più accattivante di qualunque altro esito della Prova.

Stampati bene in mente ciò che ti dico! Il Narratore è il primo dei Giocatori. Primo inter pares… o almeno così mi pares. Tutto ciò che accade al tavolo di gioco, durante la sessione, diventa parte della vostra storia. Fa in modo tale che il divertimento sia sempre il protagonista delle tue avventure.

Avversità delle Prove

Iniziamo a scendere nei tecnicismi, vuoi? Ecco dunque che giunge il momento di parlare delle Avversità.

Una delle cose che ti capiterà spesso durante una sessione di gioco, sarà decidere il valore delle Avversità delle Prove. Facciamo subito un doveroso distinguo: le Avversità delle Prove Semplici servono a generare le conseguenze della Prova, mentre le Avversità delle Prove Marmaglia determinano la difficoltà con cui si può avere successo nella Prova. Questo dato è di fondamentale importanza. Le Prove Semplici, proprio per via del loro carattere elementare, spesso avranno esito positivo (del resto è sufficiente estrarre una carta Successo per superare la Prova), tuttavia, è la quantità di Avversità pescate a fare la differenza. Starà a voi quindi dare la giusta importanza alle Avversità in ciascuna Prova.

Prove Semplici: All'inizio dell'avventura, finché i Giocatori avranno due soli Personaggi nelle proprie Cricche, il consiglio è di mantenersi su Avversità di livello Facile o Normale. Nel caso in cui i Personaggi debbano far fronte a situazioni fuori della loro portata, allora gestiscile dal punto di vista Narrativo e, se arriveranno alla Prova, potrai sfruttare gli dei del Sacro Credo Invisibile per fargli vivere in prima persona la pericolosità della situazione.
Ricorda che il Giocatore nella Prova Semplice ha la libertà di rischiare quanto vuole per avere il successo desiderato: decide lui quante carte estrarre, **da 1 a 5 carte**, e lo decide prima di iniziare l'estrazione. Il totale non è più modificabile una volta che il Giocatore ha deciso.
Per complicare la Prova Semplice ricordati questo ordine:

- Incrementa il numero di Carte Avversità (da 1 a 6).
- Inserisci Carte Avversità più 1 o 2 Carte dei del Sacro Credo Invisibile (ciò significa inserire il rischio di Traumi, ma non una uscita di scena).
- Inserisci Carte Avversità più 3 o 4 Carte dei del Sacro Credo Invisibile (oltre a eventuali Traumi c'è il rischio di una uscita di scena).

Prove Marmaglia: Nella Prova Marmaglia, la presenza delle Carte degli dei del Sacro Credo Invisibile è obbligatoria (da 2 a 5). Tuttavia, ricorda che, al contrario della Prova Semplice, più Carte dei del Sacro Credo Invisibile metti, meno è pericolosa la Prova…

Hai quindi due parametri diversi da considerare per la prova Marmaglia:

- Il valore di Successo: dipende da quante Carte Avversità decidi di inserire nel Mazzo. È un po' come definire la difficoltà della Prova. Più la Prova sarà semplice, meno Carte Avversità ci saranno, più è difficile, maggiore sarà il numero di Carte Avversità.

Esempio: Per superare una Prova Marmaglia con Avversità Normale (3 Carte Avversità), i Giocatori dovranno estrarre 3 Carte Successo.

- Il Rischio della Prova: Le Carte dei del Sacro Credo Invisibile indicano quanto sia rischioso affrontare una determinata Prova. Inserire 4 o 5 Carte divinità nel Mazzo della Prova, rende meno probabile giungere a una Catastrofe, in quanto essa avviene solo se vengono estratte tutte le Carte dei del Sacro Credo Invisibile. Al contrario, inserirne 2 o 3 rende il rischio molto più elevato, in quanto la possibilità che escano è più alta.

Non dimenticate che nella Marmaglia, per rappresentare i Successi, si utilizzano solo le Macroaree. Sono facili e immediate da contare, essendocene solo una per ciascun Personaggio. All'inizio dell'avventura, in una Marmaglia di 4 Giocatori, con 2 Personaggi a testa, ci saranno un massimo di 8 (10 in 5 Giocatori e così via) Carte Successo da inserire nel mazzo Prova Marmaglia. Ammesso e non concesso che le loro Macroaeree siano compatibili e coerenti con la Prova da sostenere.
Andando avanti con il gioco, questi numeri cresceranno di pari passo con i nuovi Personaggi reclutati dalle Cricche.
Quindi, più è massiccia la presenza delle cricche al tavolo, più Macroaree possono essere utilizzate, più le Prove Marmaglia saranno semplici da superare. Tenetelo a mente quando dovrete bilanciare le difficoltà delle Prove.

NOTA: L'estrazione casuale delle Carte dal Mazzo della Prova fa sì che sia il fato a decidere l'andazzo della storia. Inoltre, le Carte dei del Sacro Credo Invisibile non sono altro che una minaccia volutamente sbilanciata. A 4 Traumi la Cricca s'incammina, inevitabilmente, verso la radura alla fine del bosco. Sì, insomma, verso la luce in fondo a quel tunnel che chiamiamo vita. Tutto ciò incarna in maniera perfetta quello che è Tristerra. Se mai dovessi riuscire a combinare qualcosa di buono, lo farai prendendo sberle. Se invece non dovessi riuscirci, prenderai comunque sberle, ma con più vigore.

Narratori avvisati, mezzi salvati. Non ne vogliamo sapere delle vostre nefandezze, ma se proprio dovete farle, allora fate in modo che le Prove siano un mezzo per portare avanti la storia e non un ostacolo insormontabile o frustrante per i Giocatori. Troppe Prove, troppo poche o del tutto inutili, sono tutte ricette per Sessioni poco avvincenti.

Incontri e Reclutamenti

In quale modo le Cricche possono "avanzare di livello" o fare "esperienza" o ancora, più semplicemente, crescere e migliorare? Ma attraverso Incontri e Reclutamenti, ovviamente!

Questo incipit vuole porre l'accento proprio sugli Incontri e i Reclutamenti e l'importanza che hanno durante la sessione di gioco. Per questo motivo, ti consiglio di essere sempre aggiornato sulla situazione della Carta Vicoli di Tristerra presente sul tavolo di gioco, poiché potrà fornirti ganci interessanti tanto quanto improvvisi e destabilizzanti cambi di rotta e ritmo della narrazione. Andiamoli a vedere più da vicino.

Quando sulla Carta Vicoli di Tristerra c'è un numero di Carte Personaggio pari al numero dei Giocatori al tavolo, avviene un incontro. Da quel momento, i Giocatori possono accordarsi e scegliere un Personaggio da rendere disponibile per un Reclutamento, che avverrà non appena il Narratore ne darà la possibilità.

In questa situazione, per via del fatto che sono i Giocatori a scegliere il Personaggio da Reclutare, potresti trovarti in difficoltà. Come inserisco questo Personaggio nella narrazione? Conosco le Prove proposte dal Gioco da Tavolo relative a quel Personaggio? Sono compatibili con il GDR o spezzano troppo la narrazione?

Ecco i consigli che ritengo possano semplificarti la vita:

1) Definisci a priori se le Prove di Reclutamento avvengono secondo le regole del Gioco da Tavolo, quindi facendo agire dal vivo i Giocatori, staccandoti dalla narrazione per il tempo necessario a completare la Sfida, o se farle interpretare direttamente ai Personaggi nel mondo di Tristerra.
   Il consiglio è di prendere questa decisione assieme ai Giocatori prima della sessione di gioco, magari quando spiegherai le regole, così da metterli tutti d'accordo su quanto poi succederà nella sessione.
2) In entrambi i casi descritti nel punto 1, i Reclutamenti, e le Sfide annesse, saranno più coinvolgenti se riuscirai ad amalgamarli per bene nelle situazioni in cui sono coinvolti i Personaggi nella storia. Riuscire a incastonare le Prove di Reclutamento nella narrazione non è tuttavia una cosa facile e immediata. Attendi il momento più opportuno, fatti ispirare dalle vicende che si susseguono e inserisci il Reclutamento al momento propizio.
   - Quando sei tu a organizzare il Reclutamento (per un Incontro a Sorpresa, per un Incontro derivante da necessità o motivazioni narrative, ecc…), preparati adeguatamente, leggendo bene le Sfide relative al Personaggio sul Manuale del Gioco da Tavolo, interpretandole e talvolta modificando qualche dettaglio per renderlo più aderente alla situazione in gioco.
   - Quando il Reclutamento avviene per scelta dei Giocatori (perché hanno riempito i Vicoli di Tristerra, per un Talento di Fazione di una Cricca o per altri motivi), prenditi un istante per ripassare le relative Sfide del Gioco da Tavolo, familiarizzando con esse, in maniera da non dover interrompere in seguito il flusso del racconto. In questo caso dovrai scegliere il momento più propizio per inserire il Reclutamento, presentandolo in maniera fluida e rendendolo il meno possibile "estraneo alla narrazione".
3) Conosci il tuo nemic… ehm, amico. Potrà capitare che sarai chiamato a narrare una sessione di gioco in cui non conoscerai molto bene i Giocatori al tavolo, altre volte, invece, saranno i tuoi stessi amici di infanzia. A prescindere da con chi condividerai la narrazione, osservare e interpretare cosa diverte i Giocatori (te compreso), e cosa si sposa meglio con le vostre personalità, fa fare molta più strada. Anche nei Reclutamenti, tieni come bussola questa indicazione, liberandoti dal dover "seguire le regole" a ogni costo.
4) Fai partecipare tutti. Il Reclutamento è un momento catartico per una Cricca, nel quale ottiene non solo un nuovo compagno di avventura ma anche una crescita nelle possibilità di interazione con il mondo di gioco. La Marmaglia acquisisce forza proprio dalla crescita delle Cricche che la compongono. Sfrutta questo espediente per coinvolgere non solo il Giocatore che sta reclutando, ma anche tutti gli altri. Questo è un momento in cui ci si focalizza su una determinata Cricca, ma rendere partecipi anche le altre consente di poter creare legami forti tra loro, stimolando la narrazione congiunta. Sfrutta le Sfide del Gioco da Tavolo e laddove ti viene chiesto un confronto o una cooperazione, potresti decidere di far partecipare anche gli altri Giocatori.
   Negli Incontri a Sorpresa, o in quelli determinati dalla Storia, potresti decidere di mettere in palio il Reclutamento di un Personaggio, facendo concorrere i Giocatori, magari strutturando a priori come inserire nella Narrazione una determinata Sfida che li metta in competizione.
5) Rispetta sempre le scelte dei Giocatori. Se i Giocatori hanno deciso di comune accordo che quel Personaggio sarebbe utile e debba unirsi a una determinata Cricca, non forzare scelte diverse. Puoi sempre consigliarli, ma evita di imporre la tua volontà e lasciati ispirare dalle loro scelte anche quando vanno contro ciò che avevi programmato.

Conio ed Equipaggiamento

Conio ed Equipaggiamento, nel GDR di Tristerra, sono solo degli Espedienti narrativi e come tali vanno trattati.

Il Conio: Può essere speso per facilitare una Prova, corrompendo qualcuno, o anche come strategia per raggiungere l'obiettivo della missione o, addirittura, costituire lo scopo stesso della missione. Tuttavia, non deve essere un ostacolo bloccante per i Giocatori. Può precludere delle vie, ma mai impedire il continuum della narrazione. È un concetto sottile ma importante nell'economia dei GDR Narrativi.

Esempio: Il miracoloso artefatto "Zampa di Scuoiattolo", di cui la Donna Cannone si fa tanto vanto nei salotti dell'aristocrazia del Ducato, è essenziale ai Giocatori per poter convincere Isabella Vampirla a vuotare il sacco su un segreto che custodisce gelosamente. Qualcosa che potrebbe scuotere le fondamenta del concilio delle cinque casate dei Mangianotte.

I Giocatori potrebbero decidere di voler convincere la Donna Cannone a cedergli l'artefatto, o magari ottenerlo pagandone il prezzo stabilito. Senza escludere la possibilità di rubarlo durante una delle visite della donna nella dimora di qualche ricco mercante. Stabilisci il prezzo dell'oggetto liberamente, ma lascia aperte infinite vie di successo per i tuoi Giocatori. Se falliranno, e falliranno, avendo scelto una strada troppo perigliosa per le loro capacità, affaracci loro!

La valuta di Tristerra:

1 Zecchinella = 10 Baiocchi
1 Baiocco = 10 Bagattini
1 Bagattino = 1 Bagattino, cosa ti aspettavi brutto morto di fame?

Di rame son fatti i Bagattini e d'argento i Baiocchi.
D'oro son le Zecchinelle e brillare fanno gli occhi.

Sentiti libero di usarli a tuo piacimento, ma ricorda che il denaro a Tristerra, per quanto si tenda a morire spesso per il suo possesso, è solo un espediente Narrativo, nulla di più.

L'Equipaggiamento: Anche per quanto riguarda gli Equipaggiamenti, non aspettatevi oggetti tanto singolari e potenti da modificare le Abilità dei Giocatori. Niente armi magiche che incrementano statistiche, niente pozioni per risolvere situazioni disperate… almeno finché non lo decidi tu.

Come per il Conio, l'Equipaggiamento segue regole non scritte che sarai tu a stabilire. L'importante è che siano sempre coerenti con la narrazione e le decisioni che hai preso a priori con i Giocatori. Oggetti, armi, armature possono assumere il ruolo di ricompense, obiettivi di missione, richieste e desideri dei Personaggi non giocanti ecc.

Stabilisci tu il valore e il potere degli Equipaggiamenti.

Esempi:

1) *Lo Sceriffo: «Portatemi SpaccaKrani! Il leggendario martello da guerra impugnato da Gaglioffo Fortebraccio e vi concederò ciò che chiedete. Anche se, un salvacondotto per gironzolare indenni per malasorte è roba che, temo, neanche io posso garantire.»*
   - SpaccaKrani è un martello da Guerra forgiato in epoche remote, quando le terre morte erano solo ammalate. È talmente pesante che nelle Prove Semplici si deve aggiungere una Carta Avversità in più nel Mazzo della Prova.

Questo è solo un esempio di scelta stilistica che potete inventare per dare significato all'oggetto in questione.

2) *Il medaglione di Otto Von Biska, gran cerimoniere di corte e biscazziere Ducale, è stato ottenuto dai Giocatori come ricompensa per la missione appena portata a termine. Il solo esibirlo, garantisce alle Cricche l'accesso a ogni palazzo del gioco o luogo di scommesse illegali di Skalogna.*

In questo caso, molto diverso dal primo, l'oggetto è stato ottenuto per meriti. Offre comunque, a te e ai Giocatori, numerosi ganci narrativi e può essere un ottimo espediente per creare situazioni divertenti e inaspettate.

3) «*Nella notte di luna crescente, tra le buie pareti giace, nella cripta segreta e silente, la creatura attende e tace» recita il Predicatore.*
«E quindi dovremmo usare la chiave di Sol per *aprire la porta della Cripta del grande compositore Mortzart?»*
«Esatto! Solo così otterrete la triplice Esse! Lo Spartito Senza Senso, il più grande componimento che Tristerra ricordi.»

Cos'è la Chiave di Sol? Una vera chiave? O magari una parola magica? E cosa conterrà lo Spartito? Avrà qualche utilità o sarà davvero solo Senza Senso?

Come vedi, Equipaggiamento e Oggetti sono fini solo alla storia che raccontate. Come per il Conio, non devono precludere la Narrazione, ma possono esserne parte integrante. Quando e se lo vorrai, avranno effetti sulle Prove, sulle Ferite, sui Traumi o, perché no, sui rintocchi di Battimorte, ma solo nella misura e nel modo che riterrai utile alla narrazione.

Storia e Sessione

La Storia è quel filo conduttore che rende le sessioni di gioco appassionanti e misteriose. Scoprire cosa si cela dietro quella porta, o attendere rassegnati quale nuova complicazione gli dei di Tristerra metteranno sul vostro cammino, è solo un piccolo tassello in quel grande mosaico che è la vostra storia.

Per agevolare l'esperienza di gioco, ti sarà utile attribuire un titolo all'avventura e stabilire dei punti salienti per meglio guidare i Giocatori al suo interno.

Quindi, cosa conviene preparare?

- Fatti un'idea di cosa ti serve:
    - Un obiettivo generale.
    - Una serie di missioni principali che conducano a quell'obiettivo.
    - Delle missioni o possibilità secondarie che rendono l'ambientazione quanto più veritiera e viva possibile.
    - Prepara dei PNG (Personaggi Non Giocanti), ovvero le tue pedine nella storia: Per renderli più accattivanti e coinvolti nella narrazione, è fondamentale caratterizzarli dal punto di vista fisico e psicologico, assegnando loro un ruolo e uno scopo ben definiti.
    - Un antagonista o un avversario da battere.
    - Degli amici o alleati delle Cricche, che li affianchino nelle loro peripezie.
    - I dispensatori di servizi (locandieri, sacerdoti, guardie, ecc…)
- Appronta i cambi di scena: I Giocatori esplorano il Ducato, visitando luoghi, in cerca di informazioni o persone. Prepara brevi descrizioni dei luoghi cruciali per la tua storia, ma sii flessibile e pronto a improvvisare nel caso decidano di seguire un percorso non previsto. Anche in questo caso, non creare dei muri solo perché non ti sei preparato a quell'eventualità.
- Interpreta le situazioni: Lascia la libertà ai Giocatori di visitare ed esplorare luoghi inaspettati. Talvolta si rivelerà un buco nell'acqua, altre volte potresti decidere di trasferire in quel luogo situazioni che avevi immaginato altrove, oppure potrai aprire una nuova linea narrativa ugualmente divertente e coinvolgente. Non ti servirà altro che un briciolo di improvvisazione.

Ricorda che la Storia è un pretesto per farvi giocare insieme a un tavolo. Non sabotare i binari della narrazione, ma lascia che i Giocatori ti suggeriscano dinamiche e vicende e siano loro stessi a colorare il mondo che state costruendo insieme. Tuttavia, se ti accorgerai che stanno deragliando in modo irreparabile, scegli come agire:

- Riordina i pensieri del gruppo, ricapitolando cosa sta accadendo, così da riallineare la narrazione di tutti.
- Fate una pausa dal gioco. 5 minuti di chiacchiere, una bevuta e uno spuntino, e via di nuovo a esplorare Tristerra.
- Interrompi la sessione. A volte capita che una sessione debba essere sospesa per vari motivi. Non forzare le cose e, sopratutto, non far vivere quel momento ai Giocatori come un disagio. Un semplice "era proprio qui che volevo finisse" sarà sufficiente.

Sono solo consigli, non regole vere e proprie. Ci sono altre mille possibilità, ma l'essenziale è ricordare che la Sessione porta avanti la Storia. Potrà capitare che un'intera sessione la si passi in locanda a bivaccare e che in un'altra si percorrano tutte le terre del Ducato. Ancora una volta, non c'è giusto o sbagliato.

Un discorso diverso va fatto per le One-shot, intese come sessioni autoconclusive. Nel caso in cui, decideste di giocare Tristerra in un unico "episodio", dovrai essere più sintetico, tagliando momenti "inutili" e preparando delle situazioni più "contingentate". Saranno sempre e comunque i Giocatori a guidarti, ma eccoti alcuni consigli che ti aiuteranno a centrare il punto per queste avventure più rapide:

- Stringere il ventaglio delle possibilità: Se c'è troppo da fare, i Giocatori si troveranno persi e con poco tempo a disposizione.
- Ridimensionare l'ambientazione: Mantieniti su due o tre luoghi, ben descritti e senza troppi ganci che rischino di far spostare i Giocatori verso altre destinazioni.
- Pochi personaggi: Definiscili per bene, con un carattere chiaro e concreto. Facili da interpretare e da gestire nella sessione.
- Mettere sempre al centro del tuo mirino il divertimento al tavolo: Alle volte, lasciare un finale in sospeso, poiché si è protratto troppo un momento di ilare demenza, è più importante di portare a tutti i costi a compimento la storia.

Di cose da dire ce ne sarebbero molte, ma sono convinto che questa appendice si sarebbe potuta riassumere in una sola parola: Divertiti! Perché se ti diverti tu, che stai accompagnando per mano i Giocatori in quel mondo squinternato e folle che è Tristerra, allora lo stai facendo nel modo giusto. Come in una favola o un racconto, stimola la curiosità, le relazioni e genera intrecci. Emoziona i tuoi Giocatori!

Se con Tristerra saremo riusciti a portare al vostro tavolo solo un po' di tutto ciò, oltre alla grande Baldoria e alla Follia che ha contraddistinto questo progetto, allora sapremo di aver fatto un buon lavoro.
Per tutto il resto, le risposte le ha già il Capro che c'è in te!

Buon divertimento!