

CALL of CTHULHU

00:30



LA ONE SHOT PERFETTA

Un articolo che spiega come si progettano e conducono le one shot scritto da Giampaolo Rai

SOMMARIO

Cosa diavolo è una one shot?	3
Cosa potrebbe mai andare storto?	3
Gli elementi da considerare	4
Attorno al tavolo	5
Tiriamo le somme	5



Questo articolo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.



Cosa diavolo è una one shot?

La traduzione letterale del termine inglese “one shot” è “un colpo”, nel gioco di ruolo queste due parole assumono un significato ben preciso.

In definitiva si tratta di uno scenario che viene giocato in una sola sessione.

La durata indicativamente varia dalle due alle quattro ore, minuto più minuto meno, tutto si svolge in questo lasso di tempo.

Questo tipo di avventure ha molte particolarità e nasconde molte insidie per il Custode, sia che stia conducendo uno scenario già pronto ma soprattutto se deve scriverlo lui.

In effetti questo tipo di avventura pone dei limiti ben precisi e il Custode deve conoscerli bene o la one shot potrebbe diventare qualcosa di molto diverso.

Qualcuno potrebbe chiedersi perché giocare un'avventura di questo genere e non condurre due o più sessioni?

Magari perché si è in un torneo e si dispone di una sola giornata per finire l'avventura, oppure si è alla fine dell'anno e resta una sola sera per giocare prima delle vacanze di Natale, lo stesso dicasi per l'estate, magari si sta giocando con neofiti a scopo dimostrativo e tutto deve finire in un solo incontro. Insomma può succedere che sia necessario fare tutto in una sessione, vediamo come renderlo possibile.

Cosa potrebbe mai andare storto?

Hai scritto la sceneggiatura, l'hai limata e controllata, una cosa semplicissima: i tuoi investigatori devono semplicemente entrare in una casa che tutti dicono sia infestata e verificare se questo sia vero o no.

Una breve descrizione di quello che devono fare, il trasferimento alla casa, l'ispezione del primo piano, poi del secondo e della soffitta e finalmente del seminterrato.

Qui dovranno affrontare l'origine del male, la causa di tutti gli incidenti e gli incontri avvenuti nella magione, un combattimento finale e la one shot è conclusa.

Inizia la serata, spieghi il compito assegnato ai giocatori e loro... vanno a indagare al catasto, in emeroteca e presso i locali del porto... ma che caz... ok, devi perdere qualche minuto per concludere queste inutili ricerche.

Finalmente gli investigatori arrivano alla casa ma non entrano, ispezionano attentamente il giardino, la cisterna dell'acqua e uno chiede se ci sono case vicine... ovviamente non ce ne sono, comunque altri minuti persi.

Una volta girato attorno alla casa gli investigatori decidono di forzare una finestra per entrare... perché mai, la porta principale è aperta!

Una volta dentro cercano della farina da mettere dove sono già stati e fanno passare come il riso tutti



gli angoli del primo piano, lo stesso con il secondo e la soffitta, con qualche incontro tipo topi e pipistrelli.

A questo punto il tempo sta correndo, un investigatore propone di dare fuoco alla casa, dieci minuti di discussione mentre il Custode vorrebbe dar fuoco ai giocatori e poi si decide di ridurre in cenere l'orrida magione.

Le fiamme divampano e poi si spengono magicamente, gli investigatori riprovano ma le fiamme non attecchiscono, allora provano a uscire ma porte e finestre sono bloccate.

Qualcuno va sul tetto ma è un bel salto sino al giardino, a questo punto qualcuno dice "E se andassimo nel seminterrato?"

Purtroppo sta per scoccare l'una di notte, nella vita reale non nel gioco, per cui è gioco forza smettere rimandando il tutto a un'altra serata; ovviamente il Custode dovrà trovare il modo di trasformare un combattimento di mezzora in una sessione di almeno due ore.

Uno scenario molto simile a quello descritto è The dare, una one shot purtroppo non pubblicata in Italia, in cui le perdite di tempo sono praticamente impossibili.

L'avventura inizia con un gruppo di bambini fuori dalla casa stregata, con un PNG bambino che li sfida a entrare, una volta ispezionato il giardino ed entrati i personaggi scoprono che non possono più uscire, il Custode può dosare gli avvenimenti come preferisce per arrivare alla sequenza finale al momento giusto, anche saltando una scena che, per quanto drammatica, non è essenziale per la fine dell'avventura.

Gli elementi da considerare

Il Custode alle prese con una one shot ha diversi elementi che dovrebbe prendere in considerazione:

- Il numero di giocatori
- La presenza di personaggi pregenerati
- La chiarezza della situazione
- La complessità della trama
- Investigazioni e combattimenti
- Una chiara linea temporale

Il numero di giocatori (ma anche la loro esperienza) è importante, gestire due persone o gestirne sei

cambia le cose, nel secondo caso i tempi fatalmente si allungano.

Purtroppo non c'è molto che si possa fare, i giocatori quelli sono, per cui si dovrà agire sugli altri elementi, in ogni caso si dovrà tenere conto del numero di persone che giocano nella progettazione dello scenario.

Preparare personaggi pronti per l'avventura è impegnativo, tuttavia per una one shot è una cosa quasi necessaria: far preparare i personaggi ai giocatori richiede tempo.

Bisogna mettere in conto almeno una trentina di minuti, se va bene, e questo per personaggi che comunque non avranno ulteriori sviluppi.

Consiglio di preparare qualche personaggio in più, da utilizzare nel caso in cui uno degli investigatori faccia una brutta fine, cosa tutt'altro che rara in questo tipo di avventura, una rapida sostituzione e il giocatore può continuare la partita.

La situazione iniziale deve essere chiara e non portare i giocatori a fare troppe domande, vale la pena preparare bene l'inizio in modo da non perdere tempo.

Si può anche iniziare in piena azione, per esempio nell'avventura L'isola del Dormiente gli investigatori sono l'equipaggio di una nave che fa naufragio e si trovano catapultati subito nella mischia.

La trama deve essere semplice e lineare, le one shot sono avventure "ferroviarie", si muovono su binari tra diverse stazioni, rappresentate dalle varie scene, verso l'obiettivo finale, che deve essere uno solo.

Prevedete cinque o sei scene al massimo, senza possibilità di seguire altre strade, per fare questo è necessario circoscrivere l'ambiente: una piccola isola (sì, quella del Dormiente), una cittadina isolata dall'esercito oppure una stazione di posta assediata dagli Apache sono ottimi esempi.

Limitate i personaggi non giocanti al minimo necessario per non correre il rischio di incontri, dialoghi e lunghi interrogatori inconcludenti e inutili, i personaggi non giocanti presenti devono essere funzionali all'avventura.

Le indagini possono portare via un mucchio di tempo, per cui devono essere poche, due al massimo, e in ambienti limitati, per esempio un faro o un semplice capanno, assolutamente da evitare le "aringhe rosse", gli indizi che portano su false piste. I combattimenti possono portare via davvero tanto

tempo, anche qui un paio di scontri dovrebbero essere il limite a meno che non siano estremamente rapidi.

Gli avversari devono essere bilanciati: molti ma poco potenti o impegnativi ma in numero ridotto, uno o due al massimo.

Per tornare alla nostra isola ci sono avversari umani relativamente deboli e un solo essere sovranaturale davvero molto forte.

Preparate una linea temporale per l'avventura, ogni scena deve avere una durata che può variare solo entro limiti abbastanza ridotti.

Tenete d'occhio l'orologio durante il gioco, se i tempi previsti iniziano a essere sforati bisogna prendere provvedimenti.

Attorno al tavolo

Quando si incomincia a giocare gli elementi da tenere presenti sono solo due, ma della massima importanza per condurre a buon fine l'avventura nei tempi previsti:

- Mantenere il ritmo
- Adattare gli avvenimenti al tempo

Una volta iniziata la sessione di gioco il Custode deve tenere il giusto ritmo in modo da riuscire a concludere l'avventura prima che le auto dei giocatori diventino delle zucche.

Siate stringati nelle descrizioni se il tempo inizia a mancare e abbondate nel caso opposto, spronate i giocatori a prendere decisioni rapide, insomma fate in modo che i tempi che avete previsto siano rispettati.

Un trucco che semplifica la vita è mettere una scadenza: una marea che si alza, un rituale che inizierà a mezzanotte o una bomba che deve essere disinnescata.

In Elainstone Castle, scenario dove i personaggi sono chiusi dentro un castello, il timer è costituito da una serie di portali che si aprono dimezzando ogni volta l'intervallo di tempo, in La stazione di posta è l'arrivo di creature sempre più potenti e distruttive a scandire quanto manca prima della distruzione totale.

Lo scopo di quello che potremmo definire "timer mode" è di alzare la tensione e incitare gli investigatori a fare presto.

E se nonostante tutto gli investigatori non riuscissero a sbrogliare la matassa prima dello scadere del tempo?

Nessun problema, il castello svanirà in una sfera di fuoco oppure il Distruggitore arriverà e spianerà tutto e tutti.

Il bello delle one shot è che si possono uccidere i personaggi senza troppi rimorsi, addirittura si può progettare uno scenario dove la morte dei personaggi è già prevista.

Queste avventure si chiamano Total Party Kill (TPK), se sono ben scritte e condotte possono essere molto divertenti.

Un altro trucco è una struttura "a fisarmonica" dell'avventura, ovvero una o due scene che possono essere rimosse senza problemi o risolte in pochissimo tempo.

Per esempio un interrogatorio può essere lungo e difficile oppure finire in trenta secondi, la soffitta può essere esplorata ma anche no, la scala è crollata e il pavimento è marcio.

Potrebbe anche essere che il villain della storia non aspetti di essere raggiunto ma vada incontro agli investigatori, anticipando lo scontro finale.

Tiriamo le somme

La ricetta di una perfetta one shot è tutto sommato abbastanza semplice, una sceneggiatura scritta tenendo d'occhio i tempi, ritmo e controllo durante il gioco e improvvisazione quanto basta.

E se nonostante tutto non riuscite a concludere nei tempi previsti?

Ci sono due scelte, che possono anche essere combinate insieme.

La prima è abbreviare drasticamente gli avvenimenti, per esempio arrivati alla tana del cultista gli investigatori scopriranno che lui e i suoi accoliti sono stati uccisi dalla creatura che hanno incautamente evocato.

Potete anche chiedere se i giocatori sono disposti a continuare per finire l'avventura, se si stanno divertendo probabilmente accetteranno.

Ma niente paura, se avete seguito i consigli contenuti in questo articolo non dovrete avere problemi a condurre la vostra one shot sino alla fine nei tempi previsti.