SESSIONE DI GIOCO

img_5258.jpg Struttura di Sessione

```
\\  Per “sessione” si intende l’intera durata di un evento. In essa si possono distinguere momenti in gioco, nei quali i partecipanti giocano attivamente e momenti fuori gioco, nei quali si cessa di interpretare il proprio personaggio e si tornano a vestire liberamente i “propri panni”.  \\ In generale è possibile schematizzare una sessione come segue:
```

Fase di accoglienza (fuori gioco)	i partecipanti si iscrivono alla sessione e ritirano il materiale di gioco necessario
Fase di gioco (in gioco)	I partecipanti interagiscono nel gioco.
Fase di sospensione (fuori gioco)	Il gioco durante la sessione viene interrotto per la pausa notturna
Conclusione (fuori gioco)	I partecipanti riconsegnano il materiale di gioco non che può essere trattenuto (tramite indicazione esplicita dei Narratori) e quindi lasciano le aree dell'evento

Tipologia di Personaggi

Un giocatore può partecipare ad una sessione in veste di **personaggio giocante (PG)**, se interpreta il proprio personaggio che ha creato ed eventualmente interpretato nelle sessioni precedenti. Altrimenti può partecipare in veste di **personaggio non giocante (PNG)**, ovvero un protagonista o comprimario delle trame di gioco (un brigante di strada, un signorotto dell’aristocrazia, etc.).

Coscrizione

All’inizio della sessione di gioco, gli arbitri si riservano di coscrivere giocatori a PNG qualora questi ultimi siano insufficienti, ma anche di coscrivere PNG a PG qualora si verifichi la situazione opposta. Le liste di coscrizione sono disponibili sul sito www.terredegliangeli.com/anthologon/conscription.

Narratori e Arbitri

Durante una sessione degli individui sono appositamente deputati a controllare e coordinare le azioni di gioco.

I **narratori** si occupano di allestire le varie scene di gioco e di disporre nell’area tutti gli elementi necessari a creare la struttura globale di una sessione. Un narratore ha infine il compito di istruire i vari PNG, che vuole introdurre in sessione.

Gli **arbitri** controllano il rispetto delle regole di gioco e di condotta da parte dei partecipanti alla sessione e sono per loro un costante riferimento. Sono responsabili di indicare ai giocatori eventuali errori o azioni pericolose e in caso di sanzionare tali atteggiamenti.

N ar ratori e arbitri sono sempre contraddistinti da una **cappa azzurra** e devono essere considerati fuori gioco.

Area di Gioco

I giocatori sono tenuti al massimo rispetto degli ambienti in cui si svolgono le sessioni di gioco.

I giocatori devono porre grande attenzione a come sia strutturata l'area di gioco in cui si muovono. Non sempre si ha la possibilità di muoversi in una zona sicura e priva di limiti!

In particolare lo staff degli organizzatori provvederà a segnalare particolari zone dell'area come aree **fuori gioco**.

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=sessione_di_gioco&rev=1768384005

Last update: **2026/01/14 10:46**