

# SESSIONE DI GIOCO 1

---

## 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](http://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.

Giocatori 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=1768385597](https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=sessione_di_gioco&rev=1768385597)

Last update: **2026/01/14 11:13**

