

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 \(2019\)](#)