

IL TAVOLO *NON* È PER TUTTI

Introduzione:

Avvertenze Per L'uso

Quello che state per leggere è un manuale operativo sulla sicurezza al tavolo da gioco, strutturato seguendo il ciclo di vita naturale di una campagna, dalla ricerca iniziale del gruppo fino al debriefing post partita.

Voglio chiarire subito a chi è rivolto questo manifesto. Questo testo è scritto per ogni singola persona che si siede a giocare. Che voi siate veterani con mille campagne alle spalle o novizi assoluti alla prima scheda, i concetti che troverete qui valgono allo stesso modo. Anzi, se siete dei novizi, leggete con attenzione. Questo documento è il vostro scudo e vi risparmierà anni di frustrazioni e tavoli tossici che molti di noi hanno dovuto sopportare per imparare la lezione.

Inoltre c'è un mito velenoso che dobbiamo sfatare immediatamente. La gestione sociale del tavolo e la sicurezza non sono un lavoro esclusivo di chi organizza la partita o conosce meglio le regole. Nessuno deve fare da balia agli adulti seduti in salotto. La responsabilità del benessere al tavolo è



Patriarca del clan elfico dei Nar

assolutamente collettiva. Ogni singola persona ha il potere e il dovere di tutelare sé stessa e i propri compagni.

Se il vostro gruppo storico non conosce queste metodologie, o se siete in imbarazzo all'idea di introdurle, la soluzione è molto più semplice di quanto crediate. Non serve fare un noioso simposio accademico come questo. Vi basta prendere i concetti base di questo documento e proporli apertamente prima di iniziare a giocare. Vi basta dire che vorreste provare a usare alcune linee guida per permettere a tutti di osare di più con la narrazione e divertirsi molto di più. Non chiedete il permesso mettendovi in una posizione di inferiorità, proponete questi

strumenti come un salto di qualità per l'intero gruppo. Crescerete e migliorerete tutti insieme.

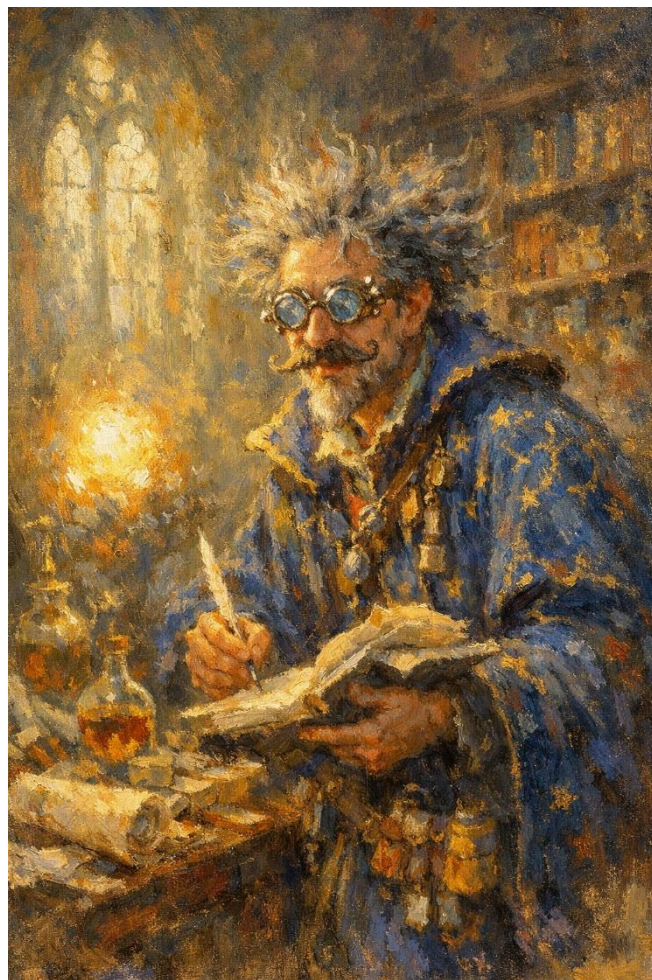
Le regole, le strategie e le riflessioni contenute in queste pagine nascono da esperienze puramente personali e soggettive. Spesso vi accorgete che le mie posizioni sono volutamente rigide e a tratti estremiste. Non è un caso. Ho preferito fornirvi strumenti netti e posizioni chiare per affrontare i problemi reali, piuttosto che darvi consigli annacquati che non reggono l'urto quando la tensione sale per davvero. Prendetelo come un manifesto pratico, prendete ciò che vi serve e adattatelo alla vostra realtà.

Capitolo 1: La Selezione All'ingresso

C'è un equivoco colossale quando si parla di sicurezza nei giochi di ruolo. La maggior parte delle persone crede che tutto si riduca a mettere una X-Card al centro del tavolo, o a scusarsi dopo aver toccato un nervo scoperto durante una scena intensa.

Ma la verità è un'altra: se devi usare uno strumento di emergenza alla prima sessione hai fallito settimane prima. Hai fallito durante il reclutamento. La sicurezza non inizia quando ci si siede al tavolo, inizia nel momento esatto in cui decidi con chi sederti.

Gli annunci di ricerca sono il tuo primo filtro vitale. Le parole che leggi sono rivelatrici. Se un annuncio recita "Campagna dark fantasy matura, niente politicamente



Roberto Zefiri

corretto, astenersi deboli di cuore", non stai leggendo la sinossi di un'avventura coraggiosa. Stai leggendo una red flag luminosa. Frasi del genere sono, quasi sempre, un pass gratuito richiesto in anticipo per potersi comportare da stronzi al tavolo senza subire conseguenze.

Un'altra red flag, sfortunatamente classica e inquietante, è l'annuncio che cerca esplicitamente "solo giocatrici femminili". Spesso nasconde dinamiche tossiche o intenzioni morbose che nulla hanno a che fare con il gioco. Suscita un immediato e giustificato brivido di disgusto, un campanello d'allarme che dovrebbe spingerti a ignorare il post a prescindere. Questo principio si applica

a molte altre pretese. Specificare la fascia d'età dei partecipanti è una preferenza comprensibile e del tutto accettabile. Per il resto esiste una regola empirica infallibile. Se leggendo un requisito vi ritrovate a pensare "Davvero ritieni sia così importante, ma per quale diavolo di motivo?", allora avete davanti un veto assoluto. Ignorate e passate oltre.

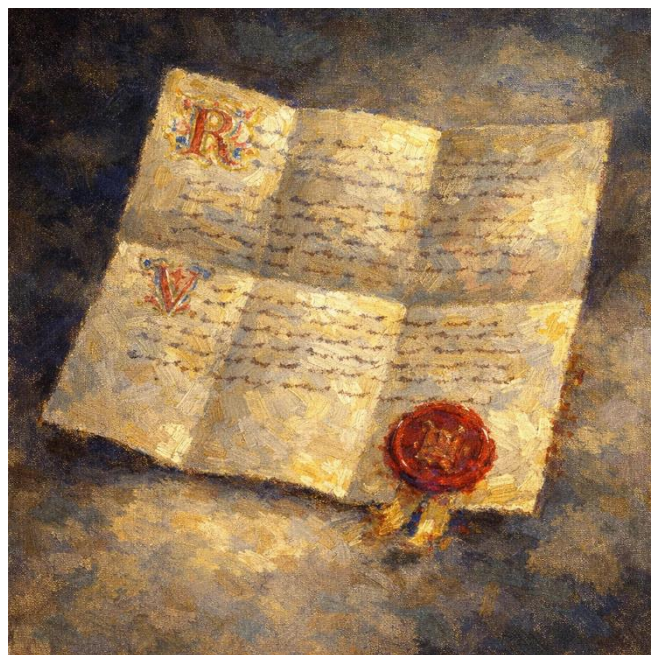
Al contrario, una green flag è un annuncio che dichiara subito i confini in modo sano: "Giocheremo un horror investigativo, ci saranno temi di isolamento, ma non ci saranno violenze sessuali e useremo Linee e Veli per assicurarci che tutti si divertano". Questo non è un freno alla creatività, è un perimetro. Avere un perimetro chiaro permette a tutti di esplorare l'horror psicologico con molta più intensità, perché sanno esattamente dove si trova il burrone e sanno che nessuno ce li spingerà dentro a tradimento.

Ma il testo scritto non basta. C'è un passaggio che troppi gruppi saltano per fretta di iniziare a lanciare i dadi: il primo contatto vocale.

Non invitare mai uno sconosciuto nel tuo salotto, o nel tuo server vocale, basandoti solo su un post in bacheca. Fai sempre una call di dieci minuti. Non è un interrogatorio, è un vibe check. È il momento in cui verifichi la chimica umana prima di quella ludica.

In quei dieci minuti devi capire se questa persona è capace di ascoltare, o se

interrompe e si mette sulla difensiva. Se la risposta ti fa storcere il naso, fermati. Il tuo compito non è riempire una sedia vuota il più in fretta possibile. Il tuo compito è proteggere l'ecosistema del tuo tavolo. Se sbagli la selezione all'ingresso, nessuna Sessione 0 potrà salvarti.



Capitolo 2: Il Contratto Sociale

Molti pensano che la Sessione 0 serva solo a tirare i dadi per le caratteristiche e a comprare l'equipaggiamento iniziale. Sbagliato. Ridurla a una pratica burocratica per la creazione del personaggio è il modo migliore per innescare una bomba a orologeria. La Sessione 0 è, prima di ogni altra cosa, la firma del vostro contratto sociale.

Se volete approfondire come strutturare questo patto fondamentale, vi consiglio vivamente la lettura di "[RPGs and the Declaration of Intents](#)" di Riccardo Mustà Caverni. È un documento essenziale per capire

come allineare il gruppo e formalizzare la dichiarazione di intenti prima di iniziare a giocare.

Prima ancora di parlare di temi sensibili, dovete chiarire la logistica e le regole di convivenza. Cosa succede se una persona ritarda sistematicamente? Come gestite le assenze all'ultimo minuto? E soprattutto, affrontate il PvP, ovvero il conflitto tra personaggi. Il conflitto ci piace ma solo se fatto con la testa.

La rilevanza del PvP dipende molto dal gioco che avete scelto e potrebbe anche non essere vitale discuterne, ma farlo non fa mai male. Il mio consiglio è netto: quando affrontate il PvP al tavolo, lasciate le meccaniche di gioco fuori dalla porta. È meglio lasciar decidere a tutte le persone coinvolte come far andare le cose di comune accordo, a livello puramente narrativo. Questo approccio rimuove la casualità dei dadi e previene una dinamica tossica frequentissima, ovvero l'oppressione da parte di un personaggio meccanicamente molto più forte costruito apposta per bullizzare gli altri.

Una volta chiarite queste fondamenta, scrivete tutto. Il dove è poco importante. Può essere un documento Google, un messaggio fissato su Discord o un foglio di carta logoro al centro del tavolo, l'importante è che il patto sia sempre visibile a tutti.

Passate poi agli strumenti di sicurezza preventivi. Quello che serve davvero è parlare di aspettative. Chiedete apertamente cosa vi

piace, cosa detestate, e soprattutto cosa vorreste assolutamente vedere accadere in gioco.

Una volta allineate le aspettative, tracciate le Linee e i Veli. Le Linee sono i muri invalicabili, i temi e le azioni che non appariranno mai nella vostra storia. I Veli sono i sipari, le situazioni che esistono nel mondo di gioco ma che accadono solo fuori scena, sfumando a nero senza descrizioni esplicite.

Ma c'è un errore concettuale profondo che molti fanno: credere che la sicurezza sia solo un muro difensivo fatto di divieti. È qui che entra in gioco l'Opt-in. Il consenso al tavolo non significa solo dire di no a ciò che vi fa stare male, significa dire di sì con entusiasmo a ciò che volete affrontare. Esprimere chiaramente le proprie aspettative trasforma la sicurezza da un noioso scudo protettivo a un trampolino di lancio per raccontare storie molto più coraggiose.



Collare del Reciso

Capitolo 3:

Strumenti E Doveri

Quando i dadi iniziano a rotolare e la storia prende vita, la sicurezza non può basarsi solo su quanto dichiarato nella Sessione 0. Serve un sistema di monitoraggio attivo.

Molti puristi detestano gli strumenti di sicurezza in tempo reale, come la X-Card, sostenendo che interrompano fatalmente l'immersione e il flusso del gioco. È un'obiezione miope e dannosa. L'immersione è già distrutta nel momento in cui una persona si sente a disagio, sotto pressione o spaventata da una tematica che non era nei patti. Strumenti visivi o verbali come la X Card o lo Script Change non rompono il gioco, lo salvano.

Mettiamo subito in chiaro una regola inviolabile. Fermare il gioco in caso di disagio profondo non è un'opzione di cortesia, non è un suggerimento e non è una debolezza. È un dovere assoluto. È un dovere di ogni singola persona seduta a quel tavolo.

Se vi accorgete che una giocata sta superando il limite, o se siete voi stessi a sentirvi schiacciati dalla narrazione, avete l'obbligo morale di tirare il freno a mano. Il patto fondamentale di ogni gioco di ruolo è che ci si ritrova per divertirsi insieme. Se qualcuno non si sta divertendo, se sta vivendo un disagio reale mascherato da finzione narrativa, allora c'è un problema sistemico. Se

l'obiettivo principale è divertirsi e qualcuno sta male, state fallendo come gruppo. Non ci sono giustificazioni legate alla coerenza della trama o allo sviluppo del personaggio che tengano di fronte al malessere di una persona vera.

Lo Script Change è vitale in questo senso perché offre opzioni di regia rapide. Permette di mettere in pausa la narrazione, riavvolgerla per cancellare un dettaglio disturbante, oppure mandare avanti veloce la scena. Il fast forward è essenziale quando la giocata entra in un territorio sgradevole ma non da blocco totale, permettendo al gruppo di dire semplicemente che sanno tutti come va a finire quella situazione e passando direttamente al giorno dopo senza indugiare sui particolari.

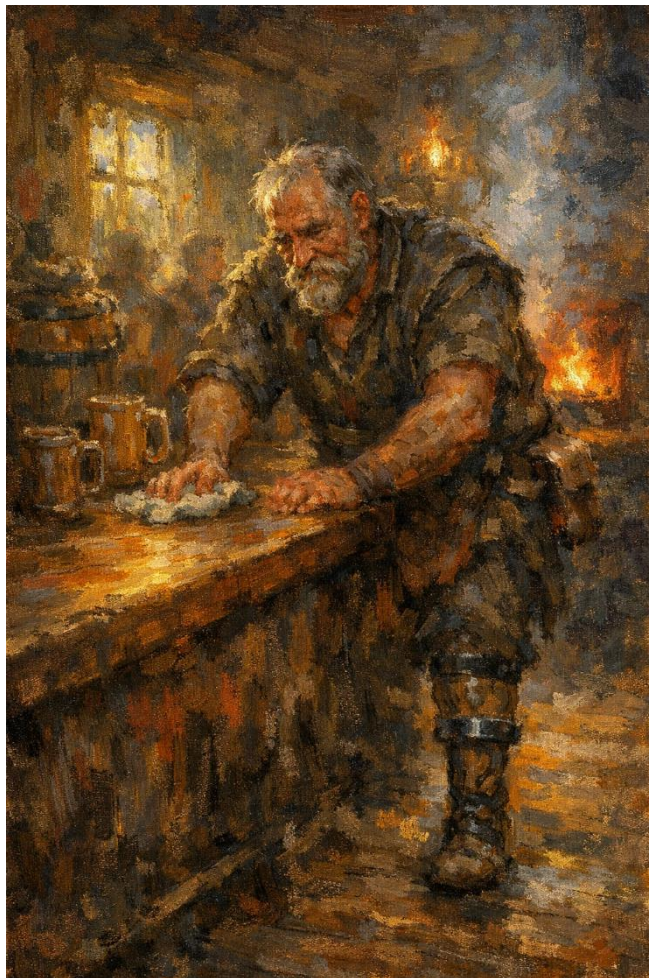
Il principio cardine di qualsiasi strumento usate durante la partita rimane uno solo: si rispetta senza chiedere giustificazioni. Se qualcuno tocca la carta o chiede di sfumare una scena, lo si fa e basta. Non si chiede il perché, non si avvia un dibattito per capire chi ha torto. Si taglia la scena, si adatta la narrazione e si va avanti.

Purtroppo non tutti hanno la prontezza o il coraggio di usare uno strumento palese quando si sentono bloccati. È qui che entra in gioco il dovere collettivo di leggere la stanza. Imparate a riconoscere i sintomi fisici del disagio silenzioso. Una persona che improvvisamente si ammutolisce, incrocia le braccia in posizione di chiusura o inizia a

fissare il cellulare in modo compulsivo proprio mentre la scena si fa tesa vi sta mandando un segnale inequivocabile.

In questi casi la tecnica dell'OK Check in diventa la vostra prima linea di difesa. Basta incrociare lo sguardo della persona e fare il segno OK con le dita. Se risponde con un pollice in su, la tensione è solo parte del gioco e potete continuare. Se esita, fa spallucce o vi fa un cenno negativo, è il momento di intervenire in modo esplicito bloccando l'azione.

Infine non sottovalutate mai il potere tattico della pausa. A volte il modo migliore per gestire un picco di tensione non è un'analisi complessa, ma dire semplicemente che vi prendete dieci minuti per bere qualcosa. Staccare dalla finzione e tornare a essere solo persone sedute nella stessa stanza è spesso l'unico reset di cui il gruppo ha bisogno per ripartire in sicurezza.



Sandro

Capitolo 4: Debriefing

Chiudere i manuali di scatto, infilare i dadi nello zaino e correre verso la macchina non è il modo corretto di terminare una sessione di gioco. Se avete giocato intensamente, se la storia ha toccato corde profonde o ha generato conflitti accesi, il vostro cervello non sa che era tutta finzione. L'adrenalina è reale, la frustrazione per un fallimento critico è reale e la tensione accumulata è palpabile. Se non gestite questo momento, rischiate che le scorie della partita avvelenino il gruppo.

Questo fenomeno è noto nel game design come Bleed, ovvero il travaso emotivo tra la

persona e il gioco. Si verifica quando la rabbia, la tristezza o l'euforia della narrazione vi restano letteralmente addosso anche dopo aver smesso di recitare. Per neutralizzare il Bleed negativo e valorizzare quello positivo serve una procedura di atterraggio morbido, un debriefing strutturato.

Il debriefing non è una chiacchierata a ruota libera in cui tutti parlano sopra tutti. Potrebbe esserlo ma non sarebbe

altrettanto efficace. Deve essere un momento rituale e ordinato. Il metodo più efficace e diffuso per gestirlo si chiama Stelle e Desideri. È un sistema geniale nella sua semplicità perché costringe le persone a essere analitiche.

A fine partita ogni persona al tavolo deve assegnare una Stella e un Desiderio.

La Stella è un complimento specifico rivolto a un'altra persona al tavolo. Non basta dire che la sessione è stata bella. Bisogna premiare un momento esatto, una battuta memorabile, una scelta tattica brillante o una descrizione particolarmente vivida. Questo gesto crea un rinforzo positivo immediato e ricorda a tutti che siete una squadra.

Il Desiderio, invece, è una richiesta per il futuro e, soprattutto, lo spazio esatto in cui far emergere cosa non ha funzionato. Un Desiderio nasce molto spesso da una frustrazione. Qualcuno potrebbe esprimere il desiderio di avere combattimenti più veloci, segnalando che l'ultimo scontro è stato mortalmente noioso. Oppure potrebbe chiedere di evitare enigmi complessi perché hanno bloccato il ritmo della serata. Far leva su ciò che ha fallito non è un attacco personale, ma lo strumento diagnostico più potente che avete per capire esattamente cosa il gruppo cerca al tavolo.

Per far funzionare questa macchina della verità c'è una regola di ferro per chi ascolta. Dovete prendere appunti e ringraziare. È severamente vietato mettersi sulla difensiva.

Non dovete spiegare perché un combattimento era bilanciato in un certo modo o giustificare le scelte narrative fatte. Il debriefing serve a raccogliere la percezione del tavolo, e la percezione in quel momento è la realtà dei fatti. Se vi giustificate, distruggete lo spazio sicuro appena creato e alla sessione successiva nessuno vi dirà più la verità.

Capitolo 5: Rinse & Repeat

La sicurezza al tavolo non è un contratto scolpito nella pietra. È un organismo vivo che respira e si evolve insieme alla vostra campagna e alle persone che vi partecipano. Il più grande errore che potete fare dopo aver impostato una Sessione 0 perfetta e aver imparato a gestire il debriefing è credere di aver finito il lavoro. Le persone cambiano, le giornate storte capitano e la confidenza che matura al tavolo altera inevitabilmente i confini iniziali.

Per questo motivo dovete abbracciare il concetto di manutenzione periodica. Pianificate una Sessione 0.5 alla fine di un arco narrativo importante o, molto più semplicemente, ogni singola volta che ne sentite la necessità. Non c'è un calendario fisso per il benessere del gruppo. Questo momento non serve a giocare, ma a fare un tagliando completo. Chiedete apertamente se il tono della campagna sta ancora piacendo a tutti, se le aspettative iniziali sono state

rispettate o se la storia ha preso una piega che non diverte più.

Durante questo check-in dovete rimettere sul tavolo le vostre regole di sicurezza. Un limite imposto mesi prima potrebbe non avere più senso oggi, oppure qualcuno potrebbe aver scoperto un nuovo disagio profondo a causa di un evento personale o dello sviluppo inaspettato della trama. Una Linea può diventare un Velo, un Velo può svanire o un nuovo muro invalicabile può essere eretto senza preavviso. Aggiornare i vostri confini non significa aver fallito nella pianificazione iniziale, significa avere l'intelligenza emotiva di adattarsi alla realtà dei fatti.

Infine c'è una verità scomoda che quasi nessun manuale ha il coraggio di dire apertamente. A volte, nonostante tutti gli strumenti di sicurezza, i check-in e le migliori intenzioni, un gruppo semplicemente smette di funzionare. Se vi accorgete che ricalibrare non basta più, se il gioco diventa un lavoro faticoso e la chimica umana si è esaurita, dovete avere il coraggio di fermarvi. Chiudere una campagna o allontanare una persona tossica dal tavolo non è mai una sconfitta narrativa. È la mossa tattica più sana che potete fare per preservare la vostra passione per il gioco e tutelare il vostro benessere psicologico.

Conclusione: La Vera Regola D'oro

Dopo aver parlato di contratti sociali, strumenti operativi e confini invalicabili, voglio chiudere questo testo con un promemoria fondamentale. Non dimenticate mai una cosa: ci stiamo sedendo attorno a un tavolo per fare un gioco.

Tutto l'impianto di sicurezza che abbiamo costruito, tutte le regole e i protocolli che vi ho descritto, servono unicamente a garantirvi la serenità necessaria per divertirvi di più e meglio. Alla base di qualsiasi strumento ci sono e ci saranno sempre il buon senso e la buona educazione. Siate empatici con le persone che condividono la vostra passione, mettetevi nei panni degli altri e mostratevi sempre propensi a trovare dei sani compromessi. Se mettete in pratica questi tre principi di base, fatti di rispetto umano prima ancora che ludico, tutto andrà bene e le vostre sessioni saranno esattamente quello che devono essere: un magnifico momento di gioia (o di tristezza, in base al gioco) condivisa.