

AGENDA DEL GAME MASTER

- * **Tenere traccia dei punti di svolta:** i punti di svolta sono il metro narrativo e temporale per dare ritmo alla sessione di gioco. Ti dicono chiaramente cosa è stato portato in gioco e cosa necessita di essere messo sotto i riflettori. Assicurati che una sessione ne comprenda almeno uno per tipo, per avere la certezza di una buona progressione della campagna in generale. Ricorda che un punto di svolta può passare anche senza dare un risultato tangibile, sta ai giocatori impegnarsi affinché questo avvenga.
- * **Domande e risposte:** la base per costruire un mondo dei sogni interessante e coerente con i protagonisti è porre costantemente delle domande ai giocatori. Poni una domanda su qualcosa che al momento non c'entra con l'azione in corso, per ottenere spunti per un momento successivo. Altre domande molto utili sono più dirette e fuori dal contesto momentaneo. *Cosa pensa il tuo Sognatore della violenza? Gli piace la musica?* Queste sono domande che emergeranno anche nella fase

del risveglio ma che a volte ti conviene anche portare in gioco durante la sessione.

- * **Costruire le scene:** tralasciando la primissima sessione di gioco, dove avrai un certo polso della situazione, dai grande libertà ai giocatori di decidere che scene giocare. Il tuo compito è ricamare sopra le scene, dagli una struttura e un tessuto che le rendano complesse da risolvere e interessanti da vivere. Devi creare complicazioni sulle idee dei giocatori e giocare come andrà.
- * **Gestire i PNG:** il vantaggio del mondo dei sogni è proprio quello di spaziare un po' come ti pare tra i generi e gli stilemi di tante storie fantastiche. Come per le domande, usa i PNG come un boomerang, fagli compiere azioni senza un senso apparente, oppure introduci delle strane usanze e idee, per poi sfruttarli in un secondo momento.

Pataphysic Wander