

CORSO  
BASE

CORSO GM  
AVANZATO

CORSO GM  
ULTIMATE 1

CORSO GM  
ULTIMATE 2

CORSI  
CUSTOM

CORSO  
AVANZATO  
GIOCATORE



ACADEMY

# COME FUNZIONA LA VASSAGO ACADEMY?

Per accedere al **Corso Avanzato GM** è necessario avere superato il **Corso Base**.

Per accedere al **Corso Ultimate 2** è necessario avere superato il **Corso Ultimate 1**.

Ovvero, è possibile iniziare o dal **Corso Base** o dal **Corso Ultimate 1**. Non è possibile iniziare dal **Corso Avanzato GM** o dal **Corso Ultimate 2**.

Le lezioni di **GM Vassago** sono da considerarsi il fulcro dei corsi, e provvedono una base teorica costruita su concetti via via più profondi che si allacciano a quelli illustrati in precedenza.

**GM Beren** tiene dei corsi monografici che complementano le lezioni di GM Vassago o ne approfondiscono gli argomenti rilevanti.

Le lezioni si terranno in serate specifiche della settimana, per permettere agli studenti di interagire tra di loro.

## ALTRE INFORMAZIONI UTILI



- La prima lezione del **Corso Base** è gratuita.
- Le singole lezioni consistono di circa 45 minuti ognuna, e sono solitamente raggruppate a due a due per un totale di circa 90 minuti di lezione a seduta.
- Tutti i corsi prevedono un **Workshop** (non obbligatorio).

# CORSO BASE

~~140€~~

**97€**

**PREZZO PIÙ  
PAZZO DI UN  
DERRO!**

*Condiviso tra GM e Giocatori*

## **LEZIONI DI GM VASSAGO**

### **LEZIONE I**

Cosa è un GDR e brevi cenni storici / Ruolo dei giocatori e ruolo del GM

### **LEZIONE II**

I tre pilastri del gioco: esplorazione, combattimento, interazione sociale / Cosa sono una scena, un'avventura e una campagna

### **LEZIONE III**

Sul limite tra improvvisazione e preparazione / Le alternative sul mercato per giocare dal vivo e online

## **LEZIONI DI GM BEREN**

### **LEZIONE I: LA PREPARAZIONE**

Introduzione e strumenti base di narrativa: gli ingredienti immancabili di una storia

### **LEZIONE II: CIAK, AZIONE - SI GIRA**

La gestione di una sessione di gioco

### **LEZIONE III: BOOST YOUR GAME!**

Strumenti base per ampliare l'esperienza di gioco



**CORSO GM  
AVANZATO**



**240€**

*SOLO DOPO AVER COMPLETATO IL CORSO BASE*

## **LEZIONI DI GM VASSAGO**

### **LEZIONE I**

Dungeon, Terre Selvagge, Avventura Urbana: approcci diversi alla narrazione e differenze stilistiche

### **LEZIONE II**

I quattro possibili stili di una campagna

### **LEZIONE III**

Il combattimento dinamico e le descrizioni proattive / One-shot, campagna breve, campagna lunga: le differenze narrative

### **LEZIONE IV**

Introduzione al Viaggio dell'Eroe

### **LEZIONE V**

Gli 8 passi da seguire per organizzare una sessione

### **LEZIONE VI**

Le 10 cose essenziali da tenere sullo schermo del GM e perché

## **LEZIONI DI GM BEREN**

### **LEZIONE I - UNA SEDIA SCOMODA?**

Introduzione e principi generali al ruolo del GM nel gioco di ruolo classico

### **LEZIONE II - IL MONDO È FATTO A SCALE**

Come organizzare la scaletta di una avventura

### **LEZIONE III - MILESTONES**

Come collegare i puntini di una storia, come passare da una sessione ad una campagna

### **LEZIONE IV - UN MASTER PIGRO?**

Cosa è e a cosa ci serve l'arte della improvvisazione

### **LEZIONE V - TUTTI I GIORNI IN PALESTRA**

Alcuni esercizi attivi e passivi che possono aiutarci a crescere

### **LEZIONE VI - ALTERNATIVE AL MASTER**

Spunti e tecniche tratte dal narrativismo e dal gioco di ruolo moderno



# CORSO GM ULTIMATE 1



**240€**

## LEZIONI DI GM VASSAGO

### LEZIONE I

Cosa è una storia e perché sono i giocatori a farla

### LEZIONE II

La Scena: incarnare un'emozione

### LEZIONE III

Genere, Tono, Ambientazione: le basi di un'avventura

### LEZIONE IV

Set-Up e Pay-Off: stupire i giocatori a ogni sessione / Show don't tell

### LEZIONE V

Il gioco emergente

### LEZIONE VI

Il concetto di casualità nel gioco

## LEZIONI DI GM BEREN

### LEZIONE I - IL DIFFICILE MESTIERE DI DIO

I sei volti di un game master. Introduzione ai contenuti del corso ultimate.

Principi generali

### LEZIONE II - SIA LA LUCE: E LA LUCE FU

Il ruolo dell'Architetto. Tecniche di World Building. Tutto quello che serve per creare una ambientazione

### LEZIONE III - LA BELLEZZA DELLA PAGINA BIANCA

Il ruolo dello Scrittore. Le più importanti tecniche narrative per la costruzione di una storia

### LEZIONE IV - ESISTE SOLO UNA STORIA

Il ruolo dello Scrittore. Strumenti pratici e metafore guida per raccontare una storia

### LEZIONE V - SU IL SIPARIO, ABBASSO IL PALCO

Il ruolo dell'Attore. Il segreto mondo degli NPC. Dinamiche e tecniche recitative e interpretative

### LEZIONE VI - EMOZIONI IN SCENA

Il ruolo dello Psicologo. I segreti per suscitare emozioni durante il gioco



SOLO DOPO AVER COMPLETATO IL CORSO GM ULTIMATE 1

## LEZIONI DI GM VASSAGO

### LEZIONE I

Ritmo, tempo, progressione, e transizione della scena

### LEZIONE II

Tipologie di conflitto e il loro ruolo nella campagna

### LEZIONE III

“L’evento scatenante” della campagna / Gli altri plot points della campagna

### LEZIONE IV

Il punto di vista durante la narrazione / Deus ex machina / La negazione della negazione

### LEZIONE V

Elementi della Campagna e relazioni tra di essi (I)

### LEZIONE VI

Elementi della Campagna e relazioni tra di essi (II)

## LEZIONI DI GM BEREN

### LEZIONE I - UN MONDO CHE VIVE

Tra Fiction e Reality. Strumenti avanzati per il world building. I Fronti. Il sistema Sandbox

### LEZIONE II - LA GUERRA DEI MONDI

Il ruolo del Giudice. La gestione del conflitto e delle sfide. Il senso della mediazione

### LEZIONE III - LA STORIA PRIMA DI TUTTO

Tecniche narrative avanzate: gioco emergente, descrizione costruttiva, show do not tell

### LEZIONE IV - A ME GLI OCCHI (DISSE IL BEHOLDER)

Metodologia dell’interpretazione. Archetipi. Mono-mito. Il metodo Stanislavskij

### LEZIONE V - AGGIUNGI UN TROLL A TAVOLA

La risoluzione dei conflitti al tavolo. I segreti del coinvolgimento emotivo

### LEZIONE VI - L’INTELLIGENZA DEI GOBLIN

La centralità del tema, nello stile e nella comunicazione. Il fattore dell’inconscio

# CORSI CUSTOM

## ESEMPI DI CORSI CUSTOM

- **Utilizzo professionale di Roll 20** (6 lezioni, 180€)
- **Utilizzo professionale Fantasy Grounds** (6 lezioni, 180€)
- **Storia del D&D™** (4 lezioni, 120€)
- **Storia dell'evoluzione dei GDR** (4 lezioni, 120€)
- **Il Viaggio dell'Eroe** (12 lezioni, 360€)
- **Approfondimento sulle razze** (6 lezioni, 180€)
- **Approfondimento sulle classi** (6 lezioni, 180€)
- **Corso approfondito sul Combattimento** (4 lezioni, 120€)
- **Crea la tua campagna** (minimo due lezioni)
- **Crea la tua ambientazione** (minimo due lezioni)
- **Potenzia una campagna esistente** (minimo due lezioni)

*I Corsi Custom possono essere fruiti al termine del percorso da GM o da Giocatore. Possono anche essere acquistati separatamente e indipendentemente dall'aver completato il corso da GM o da Giocatore. Il Corso Custom è concordato con lo studente sia per lunghezza che per contenuto specifico.*

# **PACCHETTO ALL INCLUSIVE**

**CORSO  
BASE**

**CORSO GM  
AVANZATO**

**CORSO GM  
ULTIMATE 1**

**CORSO GM  
ULTIMATE 2**

**735€**

**10%  
DI SCONTO**



**PACCHETTO**

**CORSO BASE**

**+**

**AVANZATO**

**CORSO  
BASE**

**CORSO GM  
AVANZATO**

**320€**

**5%  
DI SCONTO**

**PACCHETTO**

**ULTIMATE 1**

**+**

**ULTIMATE 2**

**CORSO GM  
ULTIMATE 1**

**CORSO GM  
ULTIMATE 2**

**456€**

**5%  
DI SCONTO**