

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**