

Risultato Sondaggio “Nel Nome del Mio Dio” (Toano, Giugno 2025)

43 soci hanno partecipato al sondaggio, su 80 partecipanti al live

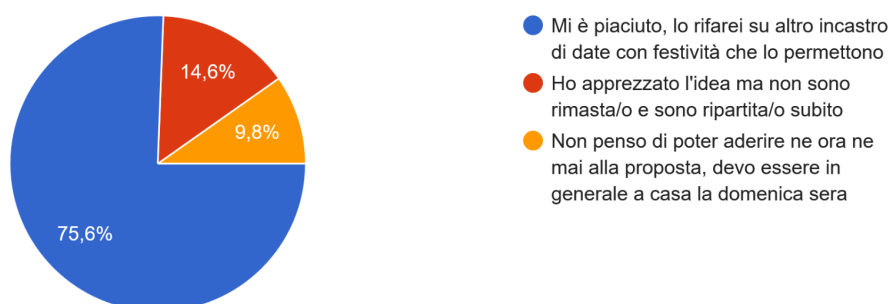
SEZIONE ASPETTI FG

L'83% dei partecipanti al sondaggio **apprezzano la location**, mentre il 17% preferirebbe non tornare ma si dice comunque flessibile per non rinunciare a giocare ad un live.

Non ci sono stati particolari problemi nei **dormitori**, per i **bagni** è stato apprezzato il turno extra di pulizie anche se è stato segnalato che, ad un certo punto, è mancata la carta igienica. Si chiede ai soci un po' più di civiltà nell'usare i bagni.

Cosa ne pensi del format usato che permette di rimanere in location dopo il timeout dell'ultimo giorno per poi ripartire con calma il giorno dopo?

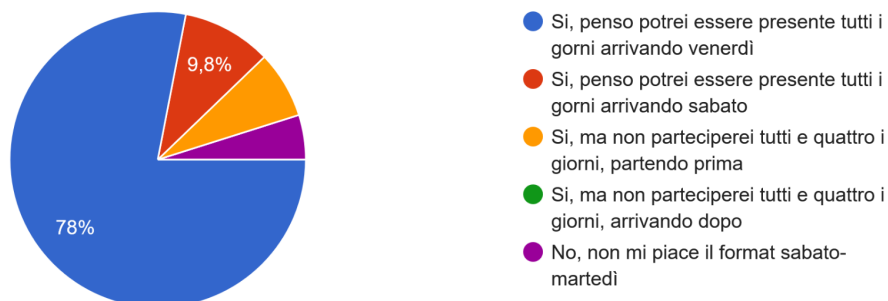
41 risposte



Da proposta dei soci: pensare di applicare questo format anche per dei live di 2 giorni, permettendo di giocare di più il secondo giorno. Per l'ultima sera, si propone di creare un confronto collettivo, o una taverna IG. Potrebbe essere il momento giusto anche di fare un momento workshop.

Parteciperesti ad una ipotetico live di 4 giorni il 30 maggio (sabato) - 2 giugno (martedì) 2026 a Fano?

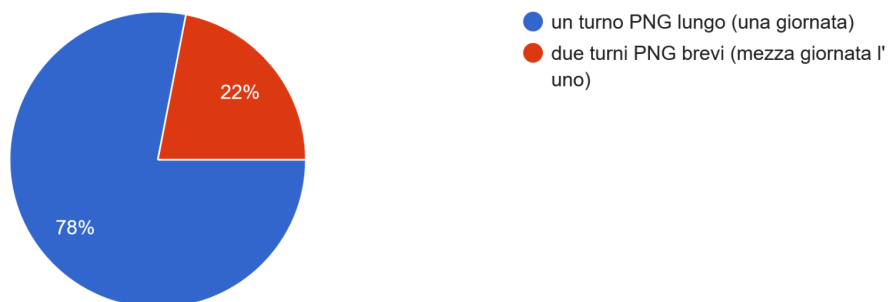
41 risposte



(arancione è il 7,3 (3 soci) e il viola sono il 4,9% (2 soci))

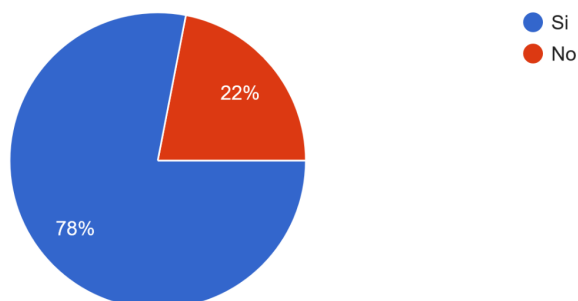
Sempre per l'ipotetica 4 giorni a Fano, che turno PNG preferiresti?

41 risposte

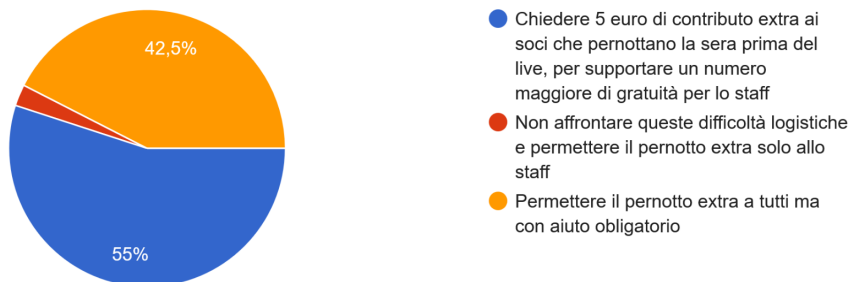


Sempre per l'ipotetica 4 giorni a Fano, saresti aperto ad un time-in anticipato il primo giorno (11-12) invece che alle 14h?

41 risposte



Per permettere ad un numero significativo di soci di pernottare il giorno prima dell'inizio del live si devono far fronte a diverse difficoltà logistiche (i.... un costo per l'associazione. Cosa pensi sia meglio?
40 risposte

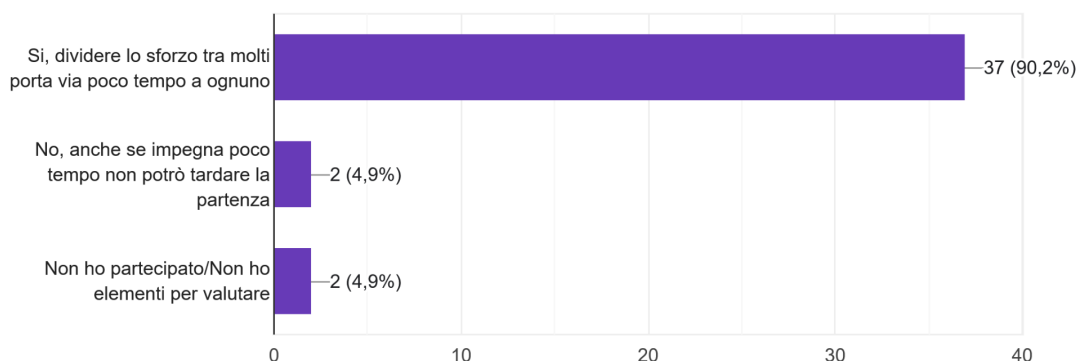


(in rosso il 2,5% dei votanti, ovvero 1 socio)

Per la gestione degli spazi comuni, due soci avanzano l'idea che, se fosse possibile **spostare il magazzino altrove**, sarebbe bello poter usare quella sala per scopi di gioco

Hai preso parte allo smontaggio collettivo? Pensi potrai partecipare nuovamente in questa modalità anche ai prossimi eventi?

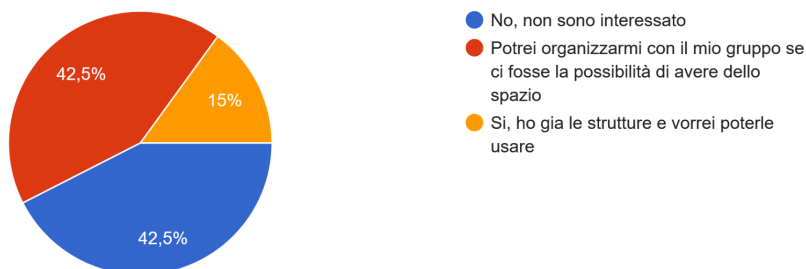
41 risposte



Tre soci propongono di continuare in questa direzione di **smontaggio condiviso**, puntando sulla comunicazione pre e post live.

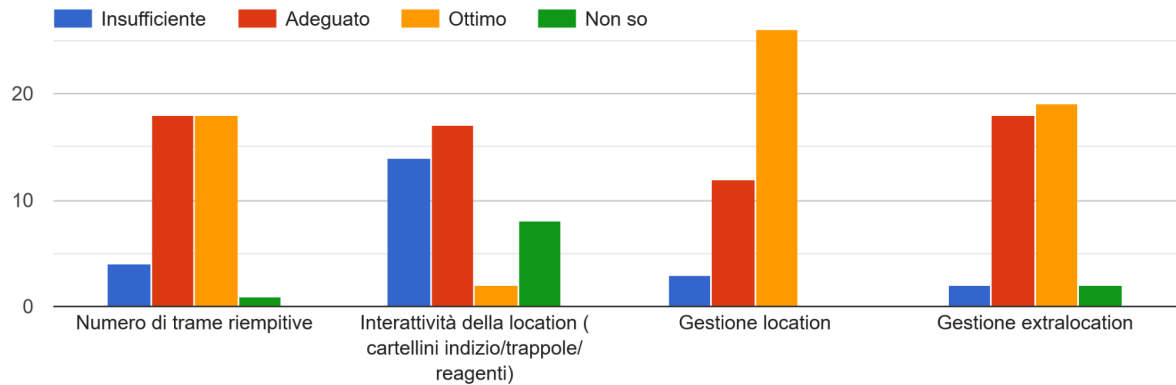
Vorresti che al tuo gruppo fosse riservato uno spazio nella location per montare strutture sceniche IG per il prossimo evento? Il montaggio/smontaggio ...rico dei soci così come la pulizia del post evento.

40 risposte

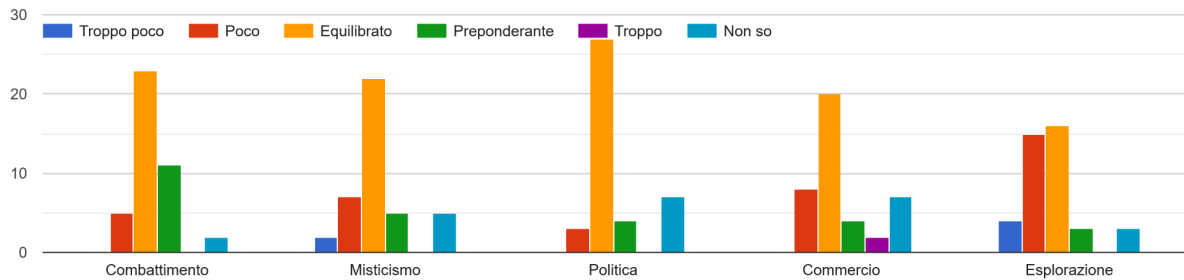


SEZIONE ASPETTI IG

Dai un voto sui seguenti aspetti del live

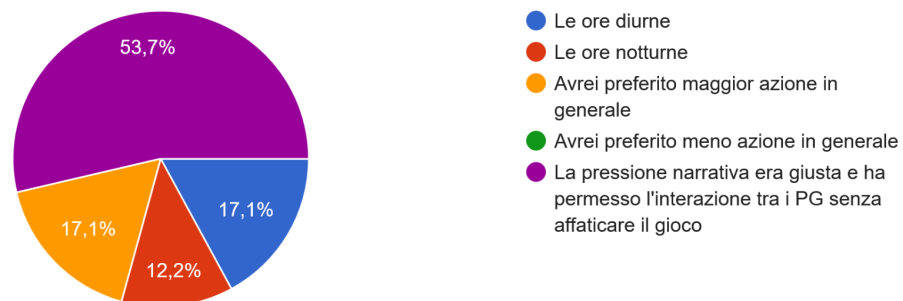


Ripensando all'evento, come valuteresti la presenza dei vari elementi di gioco?



Avresti preferito una maggiore pressione narrativa o pericolo durante ...

41 risposte



Commenti sulle trame specifiche (33 risposte):

Trame valutate positivamente

Trama Compagnia-Rofer (Marco narratore): I PNG sono stati definiti magistrali e l'interpretazione degli stessi è stata molto apprezzata. L'interazione tra PNG e narratori ha dato un valore aggiunto anche a una trama relativamente semplice. Molti PG e PNG goblin hanno manifestato soddisfazione. Circa 5-6 menzioni.

Trama Miniera (Francesco narratore): E' stata apprezzata per la buona riuscita, l'intensità dei combattimenti e la presenza di scelte etico-morali che hanno avuto un peso reale sul gioco dei PG. La presenza di agency (capacità di influire sulle conseguenze) è stata rilevante. Almeno 4-5 riferimenti positivi.

Trama Impero (Ivano narratore): La scelta di ambientare la trama al tramonto con luce fioca è stata apprezzata, così come l'aumento progressivo del respawn dei PNG. Il lavoro per gestire l'orda è stato lodato sebbene si disponesse di pochi PNG. Circa 5 menzioni.

Trama Arborea (Diego e Selene narratori): Molto apprezzata per l'esplorazione, la disponibilità dei narratori a seguire le azioni dei PG, la qualità dei combattimenti e la verosimiglianza della popolazione locale. Si è suggerito l'uso di prop per aumentare l'immersione. 3-4 riferimenti.

Trama Elavia Isole di Eladiel (Gabriele e Alice narratori): PNG molto apprezzati, in particolare il licanthropo di Stefano e l'uomo pesce di Gabriele. Il coinvolgimento dei PNG ha contribuito molto al divertimento. 3 menzioni.

Trama Gufo (Diego narratore): Molto apprezzata per la narrazione ambientale e culturale. 1-2 riferimenti.

Trama Gatta e Vento (Marco/Evandrio narratori): Definita molto divertente, con un tono mercantile e mondano ben riuscito. 1-2 menzioni.

Altri apprezzamenti generali: L'uso di più narratori in una stessa trama è stato considerato molto positivo, così come lo scambio di informazioni tra narratori. Alcuni hanno evidenziato la buona riuscita di molte trame nonostante la complessità del live.

Trame con criticità

Trama Amegrin che razziano la fattoria (Francesco narratore): Criticata per la mancanza di conflitto, tensione e scopo chiaro. La risoluzione è stata rapidissima e poco coinvolgente. 3-4 menzioni.

Pioggia di frecce nell'ultima campale: Le chiamate MASS sono state giudicate poco efficaci e hanno portato a una fuga prematura dei PG, riducendo il tempo di gioco. Alcuni lamentano l'eccesso di chiamate narrative in generale. 3-4 riferimenti.

Trama recupero bandiera Bastardi: Criticata per la scarsa interattività e per l'impotenza dei PG, colpiti spesso al primo colpo senza possibilità di reagire. Le chiamate narrative sono state eccessive. 3-4 menzioni.

Eccesso di chiamate narrative e scarsa possibilità di risposta: Diverse trame hanno visto un uso eccessivo di chiamate narrative che hanno limitato la libertà di intervento dei PG, creando frustrazione. 3-4 riferimenti.

Squilibrio nella difficoltà dei PNG (soldati scelti e licantropi alpha): Percepita come eccessiva la forza di alcuni PNG rispetto ai PG, soprattutto quelli meno potenti, con conseguente frustrazione e senso di impotenza. Suggesto un avviso vocale anticipato per preparare i PG. 3-4 menzioni.

Trama Edicola di Kenthar: Alcuni PG interessati si sono sentiti esclusi a causa della tempistica non chiara e di risposte negative alle richieste di partecipazione. Ha generato delusione e senso di esclusione. 2-3 riferimenti.

Trame Elavia sovraffollate: Denunciato un eccessivo affollamento che porta a ruoli passivi per molti giocatori e difficoltà di gestione. 2-3 menzioni.

Mancanza di interazione tra le trame: Le trame sono percepite come scollegate tra loro, senza punti di collegamento o sviluppo sinergico, che riduce la sensazione di un'esperienza unitaria. 2-3 riferimenti.

Tema generale non coinvolgente per tutti: La parte investigativa e mistica della campagna non ha coinvolto pienamente tutti, con particolare rimpianto per l'assenza di una vera indagine sulla "Fiamma". 2-3 riferimenti.

Gestione temporale delle trame: Alcune trame sono state lanciate in momenti poco opportuni, con sovrapposizioni che hanno penalizzato la partecipazione di alcuni giocatori. 2-3 menzioni.

Cose che hanno colpito positivamente (35 risposte)

Campale serale del secondo giorno (15 menzioni)

Molto apprezzata per l'intensità narrativa ed emotiva: ha restituito un senso reale di sconfitta e impotenza. Alcuni accenni critici sui respawn e le cure, ma impatto complessivo molto forte.

Conflitti interiori e scelte morali (13 menzioni)

Grande apprezzamento per l'ambiguità etica della Fiamma e per la libertà lasciata ai PG di reagire. Le posizioni opposte sono state tutte vissute come legittime e stimolanti.

Assemblee, scelte collettive, discussioni (8 menzioni)

Spazi di decisione e confronto reali, spesso avviati dai PG. Sentita la possibilità di agire non solo come "pedine in una storia", ma come soggetti politici e morali.

Attacco dei Votzimi (6 menzioni)

Ritenuto inquietante, improvviso e ben costruito. Ha generato ansia, mistero e senso di impotenza, lasciando una traccia duratura sul gioco dei PG.

Predicatori della Fiamma / Processione (6 menzioni totali)

Scene simboliche riuscite, con forti contrasti morali e tensione ideologica. Hanno stimolato riflessioni profonde nei PG.

Trama del Gufo (narrata da Diego) (6 menzioni)

Coinvolgente, inquietante e ben intrecciata nel contesto. Ha generato gioco sia individuale che collettivo.

Trama licantropi/sfolati (narrata da Olaf) (5 menzioni)

Apprezzata per il tono tragico, la coerenza interna e l'impatto sulle decisioni locali. Ringil è emersa come PNG carismatico.

Differenziazione regionale (Elavia / Arcipelago) (4 menzioni)

E' stato apprezzato il lavoro di worldbuilding che ha reso riconoscibili le regioni attraverso la coerenza di tono, PNG e dinamiche. Questo ha facilitato l'immersione e aiutato a distinguere nettamente le diverse aree di gioco.

Presenza gradita e non invasiva dei narratori (4 menzioni)

Percepiti come disponibili e reattivi, ma non invadenti. Buon equilibrio tra direzione e libertà.

Ritirata finale (4 menzioni)

Vissuta come conclusione drammatica e coerente. Ha rafforzato il senso di perdita e la sensazione di essere travolti dagli eventi.

Il pellegrino dei Nove (Guglielmo) (3 menzioni)

PNG pacifista credibile, ben interpretato, coerente e stimolante anche senza eventi clamorosi.

Trama ladri d'arte e falsari (3 menzioni)

Ritenuta originale, gratificante e ben gestita. Ha valorizzato interazioni e deduzione. È stata percepita come una parentesi divertente e ben scritta, che ha permesso a PG più cerebrali di esprimersi con coerenza. Ha inoltre dimostrato che si può creare tensione anche senza l'uso di combattimenti o magie.

Apertura al gioco emergente (3 menzioni)

Alcuni staff hanno valorizzato iniziative spontanee dei PG, dando seguito a spunti non previsti come la ricerca degli oggetti rubati. Questo è stato molto gradito.

Trama naturalistica sulla fauna (2 menzioni)

Momento breve ma coinvolgente, sentito come worldbuilding vivo e "di respiro".

Gestione chiara e coerente (Diego e Selene) (2 menzioni)

Le due trame narrate da Diego e Selene sono state ritenute ben costruite e coerenti, con una particolare attenzione all'inclusività e all'equilibrio nei tempi narrativi. La gestione dei combattimenti è stata elogiata per la chiarezza e l'accessibilità, anche da parte di chi non aveva schede orientate al combattimento.

Almeno due partecipanti hanno segnalato un problema di coordinamento tra staff e PG nelle scene di media scala. In alcuni casi, i giocatori si sono ritrovati a vagare senza sapere cosa fare o a "stare fermi in silenzio" mentre la scena ruotava solo attorno a tre o quattro personaggi. Secondo loro, sarebbe utile che lo staff adottasse strategie più esplicite per **distribuire l'attenzione narrativa** o dare obiettivi intermedi ai gruppi più larghi.

Un altro PG ha fatto notare che alcune **trame che partono come esplorative finiscono poi per ridursi a un combattimento risolutivo**, lasciando in secondo piano elementi come l'indagine o l'interazione ambientale. Questo è stato vissuto come una perdita di potenziale, soprattutto in un evento ambientato in una regione poco conosciuta.

Alcuni PG hanno espresso **perplexità sulle trame che coinvolgono rituali o visioni**. In almeno due casi, i partecipanti hanno faticato a capire il senso o le conseguenze di quanto vissuto. Spesso mancano appigli chiari per collegare quanto visto al proprio background o agli eventi successivi, lasciando la sensazione che la trama non abbia avuto conseguenze concrete.

Una giocatrice ha sollevato la questione del backtracking: in almeno due trame, è stata percepita la **sensazione che il gioco fosse già scritto** e che le scelte dei PG avessero un impatto minimo. Ha suggerito che gli esiti delle scene dovrebbero essere più aperti e che lo staff potrebbe accogliere maggiormente soluzioni creative o non previste.

Un PG ha apprezzato molto la trama secondaria che coinvolgeva un **bambino in pericolo**, risolta senza alcun combattimento. Ha raccontato come sia stato coinvolto in una serie di scelte morali, interazioni delicate e momenti di vera tensione, senza mai uscire dal

personaggio. Questo dimostra che anche le micro-trame possono avere un grande valore se ben gestite.

Infine, un PG ha auspicato che le trame dei regni abbiano una maggiore centralità e visibilità, essendo spesso percepite come “dietro le quinte” e difficilmente accessibili se non si appartiene a una specifica cerchia. L'integrazione tra le trame di regno e quelle regionali potrebbe essere una soluzione per ampliare la portata delle une e delle altre.

Criticità (31 risposte)

Diverse persone hanno notato un **eccesso di chiamate narrative** durante le battaglie, in particolare quelle relative alle frecce, che risultavano spesso troppo impattanti e penalizzanti, fino a creare una sensazione di "batteria di razzi" (8 commenti).

Infine, vari commenti hanno sottolineato come l'atmosfera generale fosse pesante e priva di momenti di speranza o micro-vittorie, con un **dramma continuo** che ha demotivato alcuni giocatori, facendoli sentire impotenti davanti a una sconfitta inevitabile (5 commenti). Si è raccomandato di bilanciare le difficoltà con qualche piccolo successo, per mantenere alto l'interesse e il coinvolgimento.

La maggior parte dei commenti ha apprezzato l'organizzazione generale e la gestione da parte dello staff, che è riuscito a mantenere il ritmo e a integrare trame extra senza soluzione di continuità (3 commenti). Tuttavia, molti hanno segnalato come la **location fosse poco sfruttata**, con spazi troppo limitati e poco esplorabili, suggerendo di usare meglio aree esterne o altre zone per le battaglie e le scene narrative (4 commenti).

È emersa anche una critica sulla **gestione di alcune scene importanti di potenziali chiusure dei PG**, come quella di Zuppa e Evandrio, avvenute in modo ritenuto troppo narrativo senza possibilità di intervento (per Evandrio) o parziale intervento (per Zuppa) da parte dei giocatori, lasciando alcuni insoddisfatti per la mancanza di gioco attivo in quei momenti (4 commenti).

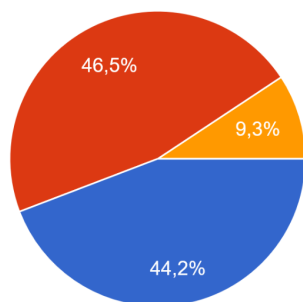
Un altro punto ricorrente riguarda i **momenti di “buchi” narrativi** soprattutto nel secondo e terzo giorno, con lunghe pause riempite da PNG commerciali ripetitivi, che hanno fatto perdere l'immersione e il senso di azione (4 commenti). Questo ha portato a una percezione generale di un evento sottotono e poco coinvolgente, con molti personaggi che rimanevano inattivi fino all'arrivo di nuove trame, riducendo il senso di sfida e epicità (3 commenti).

Alcuni hanno espresso difficoltà legate a **equipaggiamenti** come le maschere da uomo pesce, che ostacolavano il combattimento, suggerendo di migliorare o evitare certi accessori (2 commenti).

Alcuni hanno inoltre suggerito di migliorare la gestione degli **spazi per dialoghi e interazioni**, per evitare problemi di volume o confusione (2 commenti).

Cosa preferisci tra:

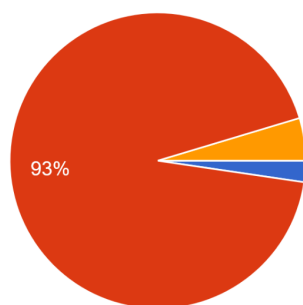
43 risposte



- Trame lunghe (fasce di trame da 1 ora e mezza)
- Trame standard (fasce di trame da 1 ora)
- Un numero maggiore di trame ma brevi

Pensi che la tematica teologica che si sta sviluppando sia stata adeguatamente rappresentata negli aspetti di conflitto e di ideologia?

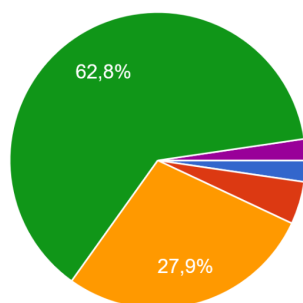
43 risposte



- No, non ho capito molto
- Sì, ho una chiara idea di cosa stiamo affrontando
- Non so/ Non mi interessa

Pensi che le differenze in seno al culto della Fiamma siano state sufficientemente rappresentate?

43 risposte



- No, non distinguo sacerdoti zeloti dai contadini convertiti a forza
- Non molto, vorrei debellarli tutti per sicurezza
- Abbastanza, ho iniziato ad avere qualche dilemma morale
- Sì, ora mi è chiara la differenza tra un votzimo e un contadino che vuole tornare in seno ai nove
- Non so

Ci sono aspetti affrontati /presentati che ti sono risultati poco chiari?
(22 risposte)

Diverse persone hanno indicato di non aver riscontrato aspetti poco chiari durante l'evento, affermando che la narrazione e il setting sono risultati sufficientemente comprensibili e ben sviluppati (9). Questi commenti sottolineano come, nel complesso, la presentazione delle trame e delle dinamiche sia stata efficace.

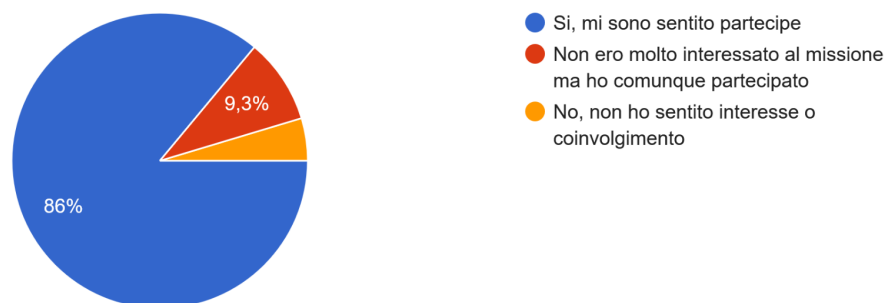
Al contrario, alcuni partecipanti hanno segnalato incertezze specifiche riguardo ai **Votzimi**, soprattutto sul loro ruolo e la loro posizione ai confini elaviani, nonché sulla motivazione della loro ritirata durante la campale del secondo giorno (5). Questi dubbi evidenziano una richiesta di maggiore chiarezza su questa fazione e sulle dinamiche del conflitto.

Altri hanno evidenziato la complessità e la natura misteriosa della divinità legata alla **Fiamma**, con particolare attenzione al fatto che il culto appare come una minaccia ineluttabile, lasciando aperti dubbi sulla sua natura runica e sulle implicazioni morali (3). Questo aspetto sembra voler stimolare ulteriori sviluppi narrativi per approfondire questi elementi.

Infine, alcuni partecipanti hanno espresso perplessità sulla rapidità con cui il **culto** della Fiamma si è diffuso e organizzato, passando da fenomeno marginale a minaccia globale in tempi molto brevi (2). Questo ha generato curiosità e attesa per chiarimenti futuri nella storia.

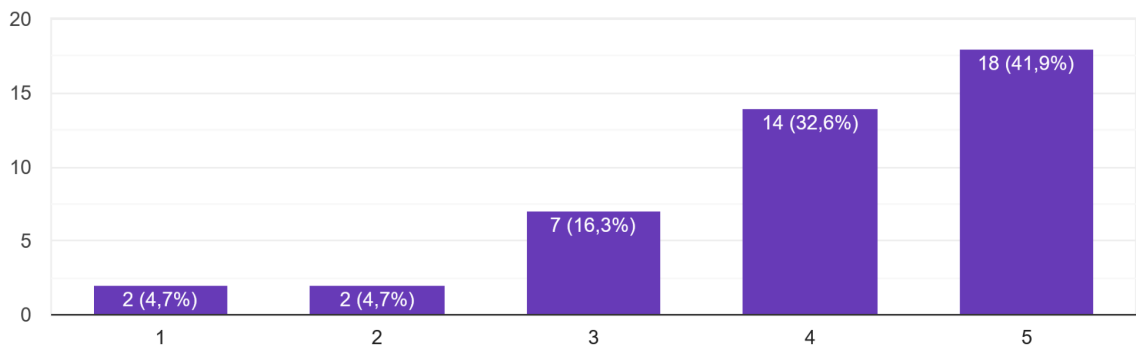
Ti sei sentito coinvolto nel live?

43 risposte

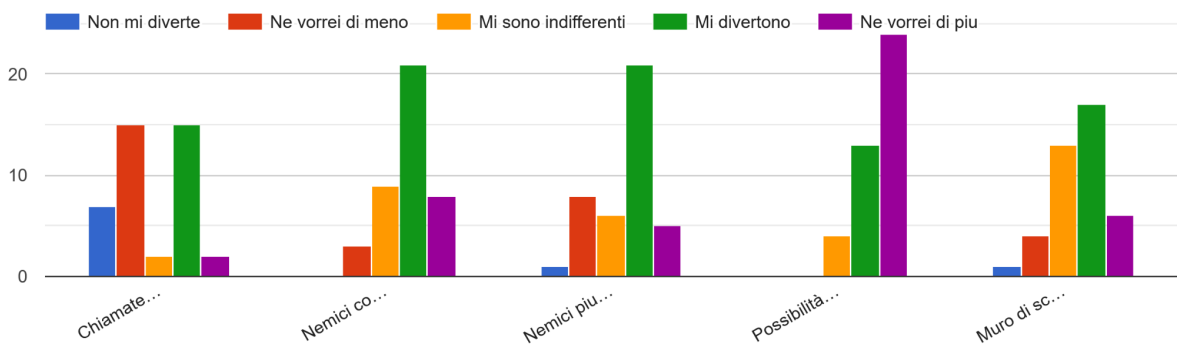


Dai una valutazione ai dilemmi morali e all'impatto emotivo delle trame

43 risposte



Nel giocare uno scontro di battaglia campale, dai un voto a quanto apprezzi i seguenti aspetti



(data la poca leggibilità del grafico riporto qui le domande:

1- chiamate narrative, 2- nemici con stessa forza dei PG, con più respawn, 3- nemici più forti dei PG, senza respawn, 4- possibilità di tattiche, 5- unico fronte di combattimento)

Altri suggerimenti:

Regolamento e gestione scontri – 4 persone hanno sollevato problemi legati a colpi non dichiarati, parate discusse e uso delle abilità. Si propone l'introduzione di una figura fissa con competenza regolistica e narrativa per evitare interruzioni durante il gioco e garantire una presenza costante nei riti. Viene anche suggerito di educare i giocatori a un uso più corretto del regolamento e di prevedere conseguenze per chi ne abusa.

Arcieri e chiamate "through" – 1 persona ha segnalato che l'uso di "through" e "through zero" può risultare frustrante, specie se non schivabili fisicamente, e chiede maggiore attenzione nella loro gestione.

PNG e rituali – 3 *persone* propongono di introdurre **PNG fissi** per la gestione di rituali semplici, in modo da alleggerire i narratori. Alcuni rituali – come quelli di marchiatura o permeabilità – potrebbero essere affidati a queste figure nei momenti in cui lo staff è impegnato altrove.

Trame e campagna della Fiamma – 4 *persone* chiedono che le trame permettano un coinvolgimento più incisivo dei PG. In particolare, si segnala la necessità di **intervenire più attivamente contro la Fiamma**, di comprenderne meglio la natura e di evitare conversioni “casuali” o prive di rimedio. Viene anche proposto di ribilanciare le dinamiche tra PG e antagonisti, per evitare che tutto sembri troppo inaccessibile o “scritto” in partenza.

Motivazioni e coinvolgimento nella campale – 2 *persone* sottolineano che l’assenza di una motivazione chiara per affrontare la campale finale ha reso difficile il coinvolgimento. Si propone l’uso di espedienti narrativi che giustifichino la resistenza fino all’ultimo, anche contro nemici invincibili.

Workshop e formazione – 2 *persone* propongono l’introduzione di **workshop tematici**, pre o post live, incentivati tramite PAB. Questi servirebbero a diffondere una cultura organizzativa condivisa, migliorare il modo di interpretare PNG e potenziare le competenze di staff e giocatori.

Gestione location e indicazioni in gioco – 2 *persone* chiedono una maggiore presenza di cartellini e **segnalazioni IG** nelle extralocation, per rendere l’area di gioco più chiara e immersiva.

Narrativa e atmosfera generale – 2 *persone* hanno espresso la propria difficoltà nel divertirsi con un tono narrativo percepito come **eccessivamente cupo** e pesante. In particolare, una persona ha dichiarato di essere incerta se continuare la campagna per questo motivo, pur apprezzando l’impegno dello staff.

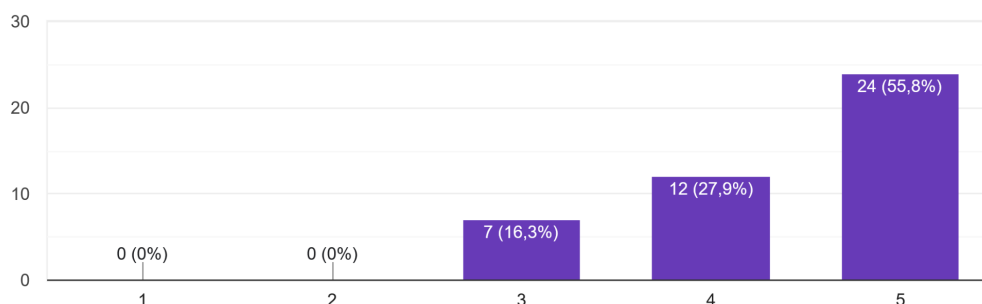
Drop e loot – 1 *persona* propone di introdurre **più drop o loot** durante le trame o in extralocation, per dare obiettivi chiari anche a chi non è coinvolto nella macrotrama.

Assalti e pressione costante – 1 *persona* suggerisce di aumentare la pressione sull’accampamento, magari con **più assalti improvvisi**, per tenere alta la tensione narrativa.

SEZIONE COLLABORATORI

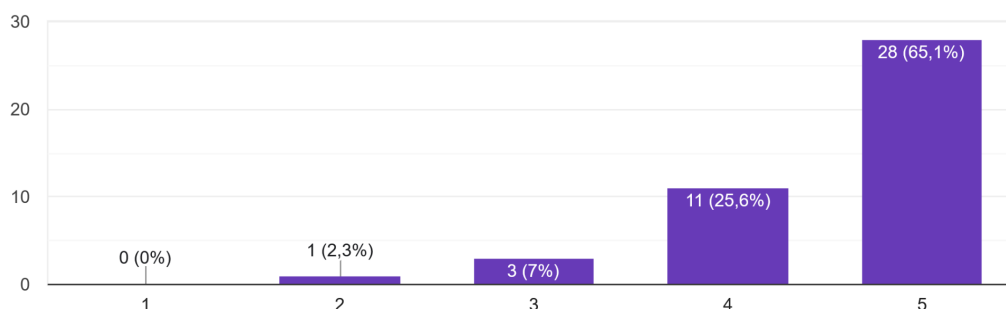
Hai ricevuto indicazioni chiare sul tuo ruolo e sulle aspettative legate al tuo PNG durante l'evento?

43 risposte



Come ti è sembrata l'organizzazione del magazzino?

43 risposte



Aspetti della gestione staff particolarmente efficaci (24 risposte)

Molti partecipanti hanno apprezzato in particolare la presenza elevata di narratori durante i turni PNG, che ha permesso di costruire e adattare trame in modo più fluido e reattivo alle scelte dei giocatori. Questo aspetto è stato citato da 4 persone, evidenziando come la maggiore disponibilità narrativa abbia favorito l'autonomia e l'efficacia nella gestione del gioco.

Altre 4 persone hanno sottolineato la buona organizzazione complessiva, la chiarezza delle tempistiche e la fluidità nella gestione del magazzino, elementi che hanno contribuito a far percepire il lavoro dietro le quinte come ben strutturato e collaborativo.

La possibilità di creare momenti di gioco improvvisati in risposta alle scelte inattese dei PG è stata valorizzata da 2 partecipanti, che hanno riportato esperienze positive legate all'improvvisazione e alla flessibilità del team.

Lo smontaggio collettivo, la sala PNG come spazio di decompressione, e la stanza trucco separata dal magazzino sono stati segnalati da 3 persone come soluzioni pratiche particolarmente efficaci, che hanno migliorato la logistica e l'esperienza durante l'evento.

Due persone hanno evidenziato positivamente la gestione del briefing missione e della timeline visibile per i PNG, strumenti ritenuti utili per mantenere chiarezza e coerenza durante il gioco.

Infine, altri commenti hanno messo in luce aspetti come la buona comunicazione tra staff, il tempo concesso per prepararsi nei ruoli, e un clima collaborativo generale, portando a un'impressione positiva complessiva (almeno 6 persone). Nessun commento ha segnalato elementi problematici nella gestione.

Criticità o proposte di miglioramento nella gestione dello staff (17 risposte)

5 persone hanno espresso il desiderio di **migliorare il coordinamento tra le trame e la documentazione delle interazioni**, suggerendo ad esempio di redigere rapporti su ciò che accade durante il live e i PG coinvolti, così da mantenere una continuità narrativa più solida anche tra turni e team diversi.

Altri 4 hanno avanzato proposte per **aumentare l'autonomia dei PNG**, tramite ruoli più "auto-narranti", schede più chiare e approfondite, o la creazione di PNG persistenti in gioco, anche se antagonisti. Si segnala anche il desiderio di avere **più trame riempitive** pronte all'occorrenza, da usare nei momenti di calma, e una maggiore varietà negli archetipi di PNG usati, per non ripetere formule troppo simili (come i mercanti delle Sette Monete).

3 risposte si concentrano su **aspetti logistici e organizzativi**, con richieste esplicite per la presenza di un responsabile logistico dedicato alla location, per rendere più efficiente l'organizzazione sul campo. Un commento segnala che la divisione dell'area PNG in più spazi rende talvolta dispersivo il lavoro, rendendo difficile localizzare persone e narratori.

Infine, una persona ha suggerito una **maggiore attenzione da parte dello staff alla gestione dei comportamenti post time-out**, in particolare in riferimento all'abuso di alcolici, che può rendere l'atmosfera sgradevole per altri partecipanti.

Osservazioni e proposte per migliorare il lavoro della regia/organizzazione (17 risposte)

5 persone hanno proposto di **migliorare il coordinamento delle trame**: suggeriscono una pianificazione più dettagliata degli spazi da utilizzare (es. indicare in anticipo l'uso di boschi o sentieri), una maggiore attenzione alla coerenza interna delle trame (soprattutto secondarie), e una migliore lettura/verifica dei contenuti prima del live per evitare modifiche in corsa. Una persona ha suggerito di indicare direttamente in timeline le extra location da usare.

4 risposte si concentrano su **un maggiore coinvolgimento e valorizzazione dei PNG e dei giocatori meno esperti**. Le proposte includono l'uso di archetipi di PNG più coerenti e bilanciati con schede simili a quelle dei PG, l'invio delle schede in anticipo per favorire la preparazione, e l'assegnazione di ruoli più significativi anche a chi non è già molto esperto.

C'è anche la proposta di tenere alcuni PNG “fissi” che compaiano sempre nei live, pur variando interpreti e ruoli.

3 persone sottolineano la necessità di **evitare momenti morti nel gioco**. In questi casi, anche un singolo PNG o narratore può mantenere vivo il campo. Alcuni suggeriscono di preparare più trame riempitive e diversificarle maggiormente.

2 commenti riguardano **miglioramenti logistici**, tra cui l'introduzione di spazi organizzati per lasciare i costumi dei PNG da riutilizzare e una segnalazione più chiara delle extra location, anche con cartelli FG.

1 persona si è offerta di **organizzare workshop per migliorare l'interpretazione dei PNG**, sia per ruoli centrali che per comparse.