



Principio: Ascoltare

Diamo agli altri l'occasione di parlare e stiamo a sentire quello che hanno da dire. Dobbiamo provare a costruire o reagire agli elementi che inseriscono nella storia.

Principio: Accettare ed espandere

Se qualcosa è stato stabilito nella finzione narrativa, con ogni probabilità è vero. I personaggi e i fantasmi possono mentire, così come possono dimenticare alcuni dettagli. Ma dobbiamo provare ad attenerci a quanto è stato detto e aggiungere nuovi dettagli. Non c'è bisogno di sforzarsi, basta mettere in campo la prima cosa che ci salta in mente.

Principio: Rifiutare, ma offrire

I nostri personaggi hanno tutto il diritto di rifiutare un suggerimento, ma come giocatori dovremmo sempre cercare di proporre una controfferta anziché rischiare uno stallo. Se rimaniamo incastrati in una discussione senza fine, è il momento migliore per agire: indossiamo la *Maschera* mentre gli altri sono distratti. Inventiamoci qualcosa, magari accusando qualcuno. Facciamo qualcosa di stupido. Oppure fermiamoci. E respiriamo.

Principio: Reincorporare

Prima di aggiungere un nuovo elemento, vale la pena di farsi qualche domanda. Cosa è già stato stabilito? Possiamo rimmetterlo in gioco? Andrebbe a creare contrasti o stavolta verrebbe visto sotto una nuova luce? Reintrodurre elementi già inseriti è cruciale.

Principio: Rimanere fluidi

Dobbiamo essere pronti a rinunciare ai nostri piani o, ancora meglio, evitare di averne. Cerchiamo di prendere al volo le "palle" lanciate dagli altri e di far ripartire il gioco da lì. Giochiamo a rimpiattino con le idee di tutti. È fondamentale per divertirsi.

Principio: Lasciar emergere la storia

Non ci sono segreti veri e propri qui. Non c'è una trama già scritta da scoprire. La storia emergerà nel corso del gioco e solo alla fine potremo ammirarla nel suo insieme. Perciò rilassiamoci e diamo ai nostri personaggi il tempo di manifestarsi. Sì, come fantasmi.