



IL FUMO DELLA RAGIONE GENERA MASTER

IL FUMO DELLA RAGIONE GENERA MASTER

Tabletop meta-larp per 3 persone

di Helios Pu (no, non è uno pseudonimo)

NB: nel testo useremo (plurale maiestatico) il genere maschile ma solo perché è una convenzione della lingua italiana da qualche d6 di secoli. Non sentitevi offese in alcun modo. Sempre che il mio invito a non sentirvi offese non venga ritenuta una coercizione, in tal caso sentitevi offese ma come vostra scelta personale e non come nostra esplicita volontà di essere offensivi.

1. PREMESSA

Sarebbero note di design, ma essendo un metagioco diventano la premessa.

Gioco di ruolo – Esperienza mediata da regole per la quale ci sono più ore di studio che di messa in pratica, di cui si rifiuta l'evidente effetto alienante ed escapistico addirittura scrivendo saggi che ne esaltano l'effetto educativo e formativo.

PG – Nella maggior parte dei giochi di ruolo è l'abbreviazione di Personaggio Giocante, termine sbagliato perché applica l'atto del giocare al personaggio della fiction e non al giocatore in carne ed ossa che lo interpreta.

DM - In Dungeons & Dragons™ è l'abbreviazione di Dungeon Master, il signore dei sotterranei che vomita il suo frustrato registico su passivi ascoltatori che credono di giocare. La mia opinione su chi si trova a suo agio a fare il master è così orribile che non la riporterò in queste pagine anche se sono ben al di sotto delle 4.000 parole consentite dal contest.

Advocate - è il nome di uno dei ruoli in The Path of Journeys, gioco di ruolo di cui ne esistono solo poche copie in Ashcan edition. Non ricordo cosa faccia l'Advocate in quel gioco ma faceva molto figo citarlo dicendo che mi era stato mostrato da Ron Edwards.

2. NECESSARIO PER GIOCARE

- Tre giocatori: almeno uno esperto di giochi di ruolo (qualsiasi cosa intendiate con “esperto”) e almeno uno che non abbia idea di cosa sia un gioco di ruolo e partecipi contro voglia. È importante che quest’ultimo sia costretto a giocare perché deve sentire la volontà di *farla pagare* a chi lo ha costretto.
- Foglio del Fumo (in calce al documento)
- Orologio (va bene anche quello del cellulare)
- Forbici

3. RUOLI

Il giocatore più esperto è (non interpreta, da questo momento è) il **PG**, mentre quello inesperto è il **DM**. Il terzo giocatore è l’**Advocate** e svolge un ruolo molto differente dagli altri due.

PG e DM Sono due sigle che in questo gioco non significano nulla. Dopo l’assegnazione dei ruoli, PG e DM devono decidere cosa significano le lettere dell’altro giocatore.

Esempio:

PG dice: *DM significa Dominus Magister.*

DM risponde: *Bello! PG invece sono le iniziali di Povero Grullo.*

PG ribatte: *Non mi piace.*

DM conclude: *Nonostante io non sia esperto di GdR come te, posso dirti che non c’è una meccanica per la risoluzione di questi conflitti idioti. Anzi, adesso che ci penso non c’è una meccanica per la risoluzione di alcun conflitto in questo gioco ma mi hai costretto a partecipare e adesso subisci.*

Nota:

PG e DM sono avversari, o vince uno o vince l’altro. L’Advocate è *super partes* e serve solo a dirimere alcune questioni. Non vince e non perde, gioca e basta.

4. PREPARAZIONE

4.1 PREPARAZIONE DEL TAVOLO

I giocatori si siedono intorno al tavolo a poca distanza. Tra il DM e il PG c’è il **Foglio del Fumo** steso sul tavolo come a delineare una barriera.

Le **forbici** vengono messe al centro del tavolo, puntate verso il DM per indicare che è il primo ad avere la parola. Ogni volta in cui il PG riuscirà a prendere l’autorità sulla narrazione le forbici saranno usate dall’Advocate per tagliare Pezzi di Fumo (vedi oltre) e poi torneranno al centro del tavolo puntate verso il PG, che avrà acquisito il diritto di parlare.

Il Foglio del Fumo, le forbici e l’orologio sono elementi gestiti dall’Advocate.

4.2 PREPARAZIONE CONCETTUALE

CONFINI: la dissociazione tra mondo reale e mondo immaginato dai giocatori di ruolo. Il DM farà di tutto (sempre e solo a parole) per rendere falsa e illusoria la vita del PG, il PG farà di tutto per recuperare la sua umanità slegandosi dalla fiction.

FUMO: il Foglio del Fumo è suddiviso in 4 parti, ognuna delle quali prende il nome di “Pezzo di Fumo” e rappresenta il metaforico fumo della fiction negli occhi del PG per allontanarlo dal mondo reale.

TAGLIO: durante la partita il Fumo che separa DM e PG potrà essere tagliato dall'Advocate quando il PG riuscirà ad appropriarsi della narrazione, appropriandosi anche fisicamente del Pezzo di Fumo. I Pezzi di Fumo poi potranno passare avanti e indietro diverse volte.

ECO: nel gioco prende il nome di ECO (abbreviazione di “Eco del proprio mondo”) l'appropriazione dell'autorità narrativa da parte del PG o del DM. Più avanti spiegheremo come entra in gioco.

FILATO: bisogna parlare di filato, in un unico flusso, senza mai fermarsi. Chi si ferma rischia di farsi rubare la parola e di passare in svantaggio.

5. COME SI GIOCA

A inizio partita il DM si prende qualche minuto per pensare.

Il DM deve cercare di convincere il PG che la realtà non è la realtà ma è un mondo immaginario. Il PG dovrà cercare di convincere il DM che è una persona reale nel mondo reale e che le cose che lui dice sono menzogne.

Non è importante che lo convinca sul serio, l'importante è che collezioni Pezzi di Fumo per vincere la partita. E viceversa.

L'Advocate può essere preso in causa come entità esistente da una delle due parti ma durante il gioco non potrà confermare né smentire affermazioni di PG e DM sulla realtà e sulla fiction.

Il DM dovrà cercare di convincere il PG, raccontando tutti i dettagli della sua vita parallela, in qualsiasi ambientazione, luogo e tempo egli decida, attingendo possibilmente dai gusti e dai repertori mentali del PG. Più cita mondi che appartengono all'immaginario del PG e più per il PG sarà difficile uscire dalla trappola illusoria. Parallelamente però si daranno al PG più strumenti perché lui possa rubare la narrazione e dettagliare al meglio quando se ne presenterà l'occasione.

Tutto ciò che un giocatore dichiara è vero finché ha l'autorità narrativa. Quindi più è bravo a inventare/improvvisare più si accumuleranno verità e sarà

difficile smentirle. Un giocatore non può negare quanto dichiarato dall'altro a meno che non riesca a smontare narrativamente quanto detto dal giocatore precedente. Ogni volta in cui non si trovano d'accordo su cosa sia possibile negare decide l'Advocate indicando semplicemente chi ha ragione.

Dal momento in cui il DM inizierà a parlare dovrà cercare di non fermarsi. Quando farà delle pause più lunghe di 3 secondi o starà inequivocabilmente prendendo tempo con suoni senza significato o intercalari, il PG potrà **sottrargli** l'autorità della narrazione e iniziare a descrivere come non ci sia nessuna vita parallela ma siano in un contesto reale, non fantastico ma fisico e tangibile, anche se dovrà stare attento a non negare direttamente quanto detto in precedenza.

Poiché ogni giocatore ha una parlantina e una fantasia diverse, potete decidere di ridurre o aumentare i secondi di pausa, oppure di ignorare l'orologio e far decidere sempre all'Advocate quando la narrazione è arenata e deve passare all'altro giocatore.

Quando un giocatore (indipendentemente dal fatto che sia il PG o il DM) sottrae l'autorità narrativa all'altro, può iniziare la narrazione in due modi:

1) CON L'ECO DEL PROPRIO MONDO

Nomina almeno un sostantivo o un aggettivo o un verbo esattamente come è stato usato dal giocatore precedente nell'ultima frase che ha detto e inizia a parlare. Se la parola è stata presa dal PG, l'Advocate taglia un pezzo di Fumo e glielo dà, poi posa le forbici puntandole verso di lui. Se la parola è stata presa dal DM, prende uno dei Pezzi di Fumo precedentemente acquisiti dal PG e lo restituisce al DM.

2) SENZA ECO DEL PROPRIO MONDO

Il giocatore sottrae la narrazione all'altro senza introdurre parole già nominate. L'Advocate si limita a girare la punta delle forbici verso il nuovo giocatore. Questa strategia non è utile ai fini della vittoria (anzi) ma serve per introdurre nuovi elementi veri per contrastare l'altro giocatore.

6. CONDIZIONI DI VITTORIA

Se quando il PG prende la narrazione non ci sono più Pezzi di Fumo da tagliare (ovvero dovrebbe prendere il quinto), allora il PG ha vinto la partita. Se quando il DM riprende la narrazione non ci sono più pezzi da sottrarre al PG allora il DM vince la partita.

7. REGOLE OPZIONALI

- **ASSECONDARE I LOGORROICI**

Usate la seconda pagina del Foglio del Fumo che ha 8 pezzi anziché 4.

- **XISSORS**

Se uno dei giocatori si sentisse offeso o urtato da quanto viene detto, senza interrompere il flusso potrà prendere le forbici e aprirle a "X", quello sarà il segno che si è toccato un argomento sgradito ed è il caso di non continuare. Appena il cambio argomento sarà stato effettuato le forbici potranno essere richiuse e orientate verso il giocatore che stava parlando.



1

PEZZO

DI FUMO

2

PEZZO

DI FUMO

3

PEZZO

DI FUMO

4

PEZZO

DI FUMO



1

PEZZO

DI FUMO

2

PEZZO

DI FUMO

3

PEZZO

DI FUMO

4

PEZZO

DI FUMO