

Corso di narrazione e mastering

(I) Il ruolo ed il significato del master

Roberto Grassi

DISCLAIMER

Quanto segue è frutto di riflessioni, esperienze e conoscenze personali.

Non prendetelo come testo sacro, ovviamente, e non aspettatevi verità. Lo scopo principale di questi incontri è sollevare dubbi e fornire strade per le risposte.

Il materiale è liberamente diffondibile.

Se ci sono domande fatele pure durante la nostra chiacchierata oppure scrivetemi.

AGENDA

Il ruolo ed il significato del Master.

➔ Relazioni tra il "Master" ed il gioco.

- I "rischi" del master
- Chi è il master e cosa fa?
- Masterfull e Masterless
- Cosa sono le authority



C'è un
«giocatore
speciale»?
Cosa fa?

Relazioni tra il master ed il gioco



C'è un
«giocatore
speciale»?
Cosa fa?

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



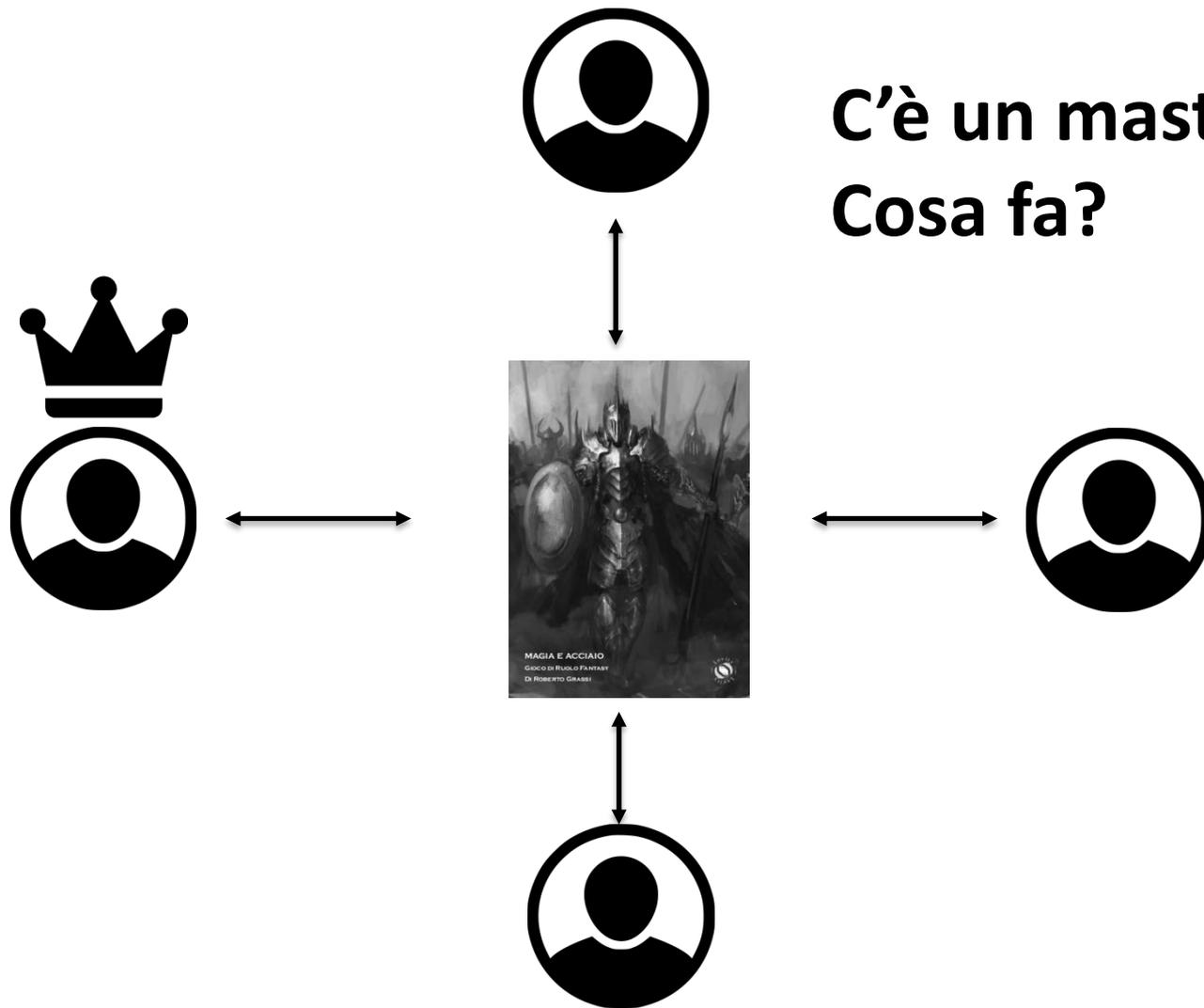
**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



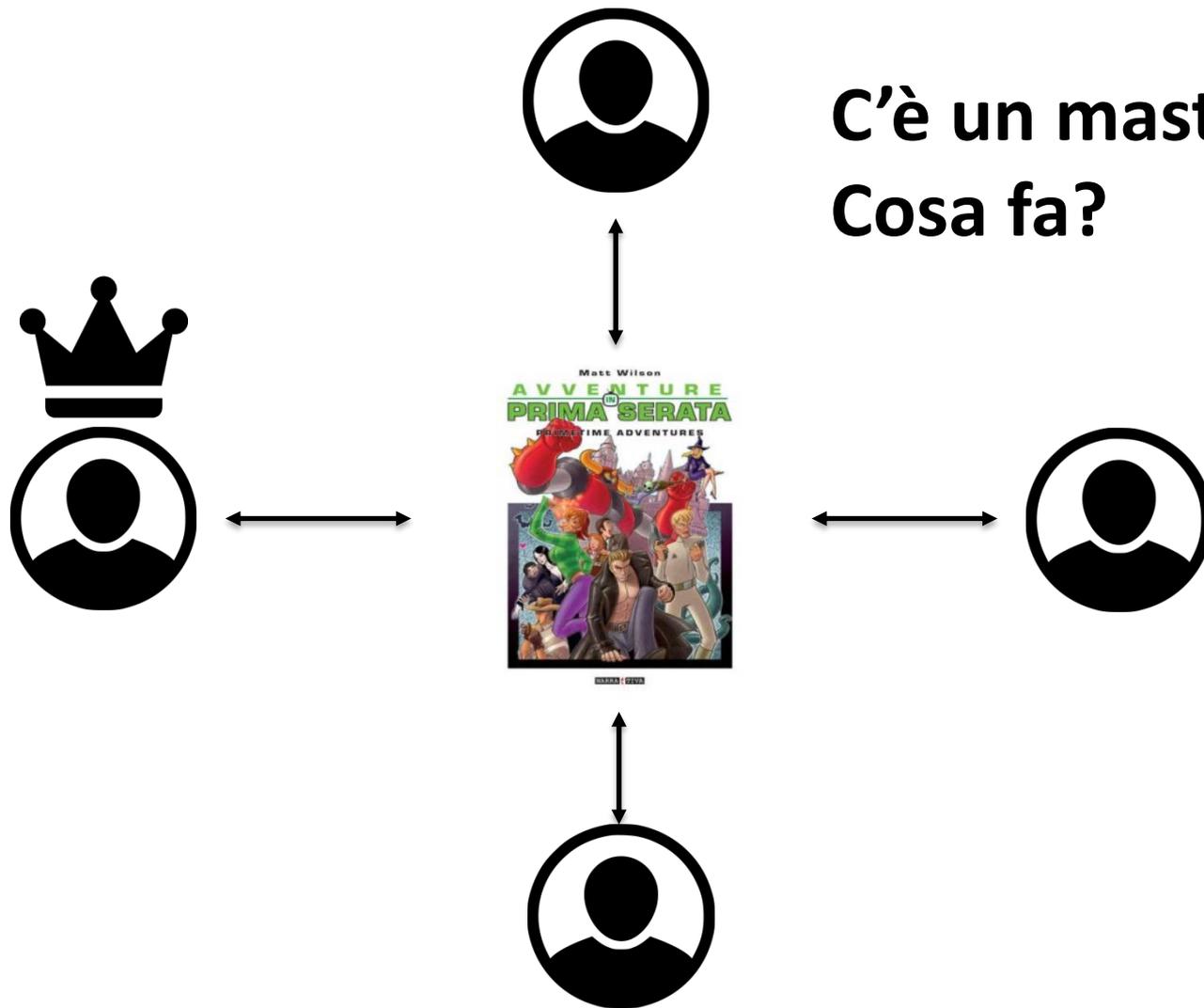
**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco



**C'è un master?
Cosa fa?**

Relazioni tra il master ed il gioco

APPUNTI

- I giochi di ruolo e narrazione sono differenti l'uno dall'altro.
- Alcuni giochi potrebbero apparire simili, ma ad una indagine più dettagliata potrebbero rivelare differenze significative.

Esercizio: negli esempi portati, quali giochi sono simili e quali «differenti?»

AGENDA

Il ruolo ed il significato del Master.

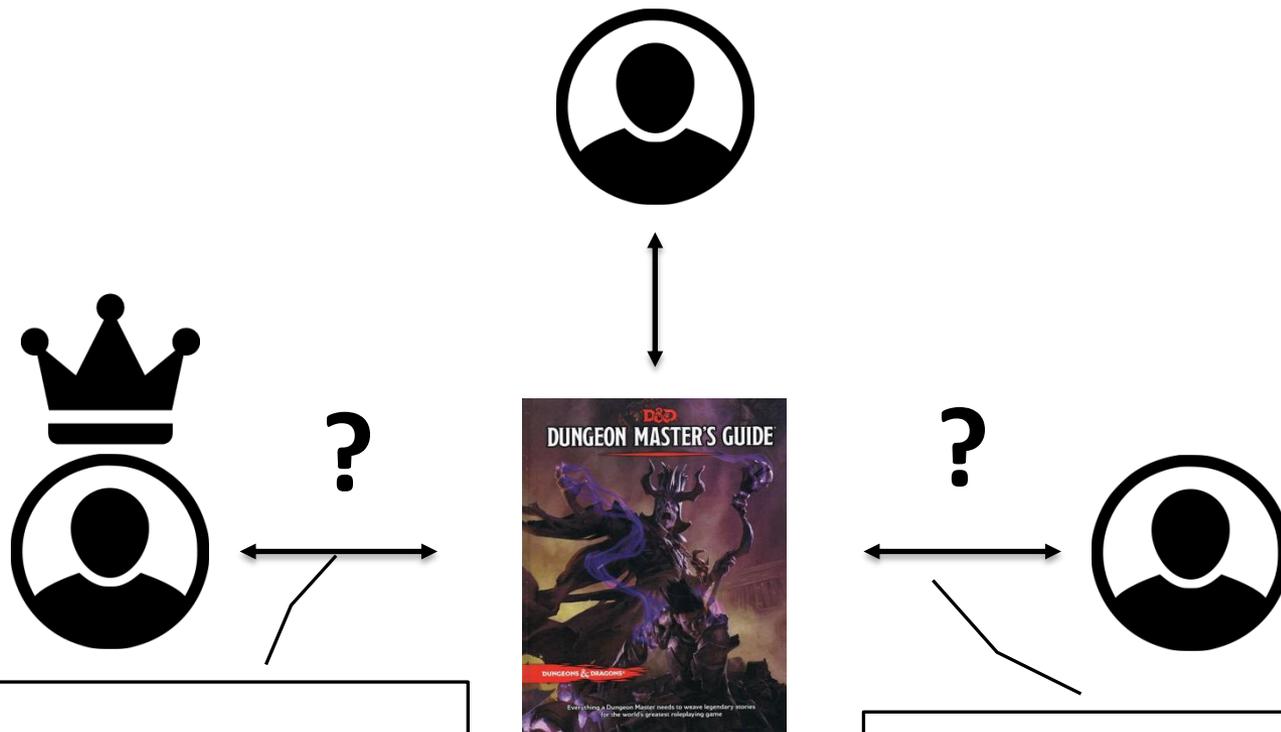
- Relazioni tra il "Master" ed il gioco.

➔ I "rischi" del master

- Chi è il master e cosa fa?

- Masterfull e Masterless

- Cosa sono le authority



- Il master non ha capito il gioco.
- Il master ha capito il gioco ma non ha capito tutte le regole oppure non sa come metterle in pratica...
- Etc..

- Il giocatore non ha capito il gioco.
- Il giocatore ha capito il gioco ma non ha capito tutte le regole o non sa come metterle in pratica.
- Etc..

I «rischi» del master

AGENDA

Il ruolo ed il significato del Master.

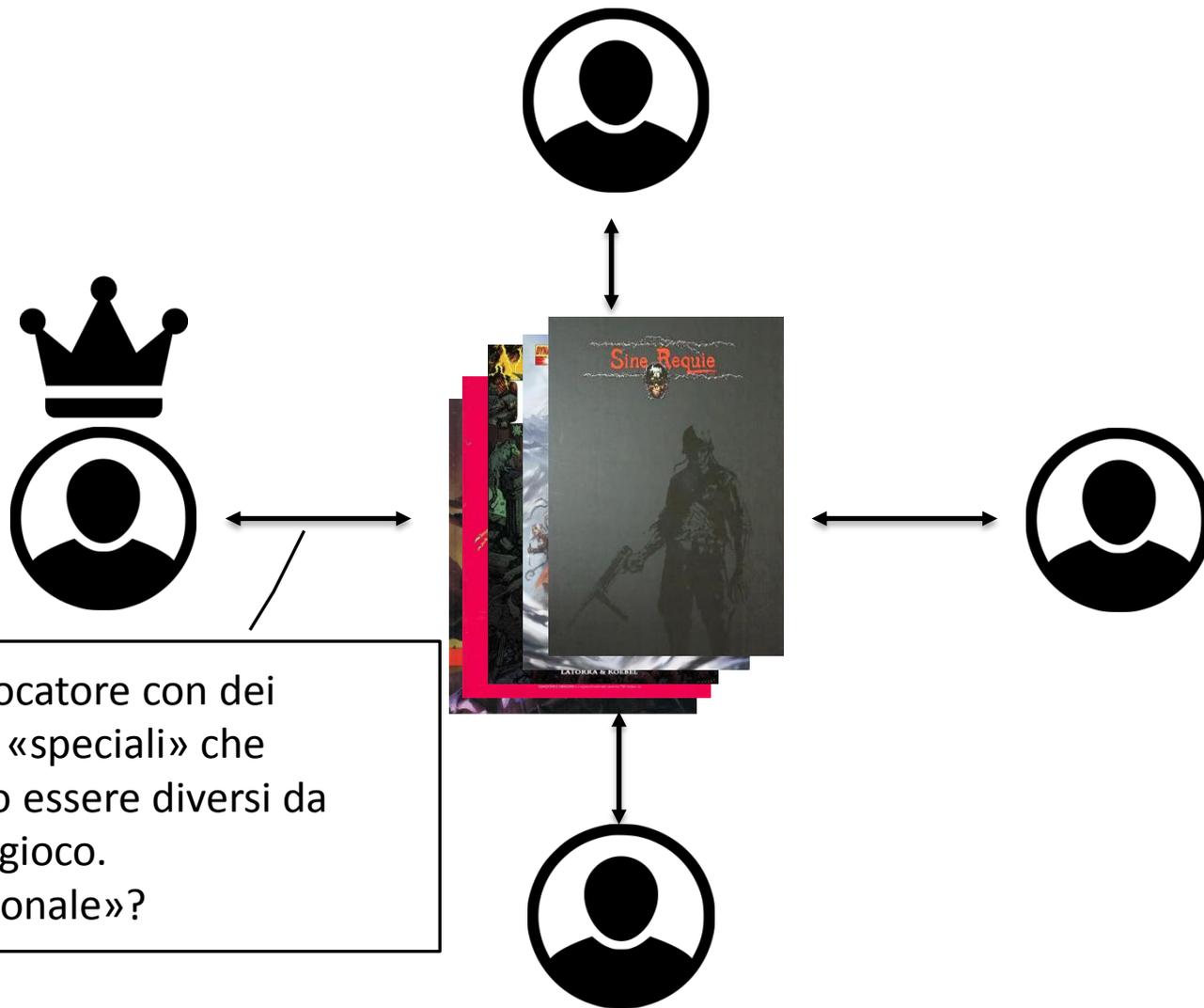
- Relazioni tra il "Master" ed il gioco.

- I "rischi" del master

➔ Chi è il master e cosa fa?

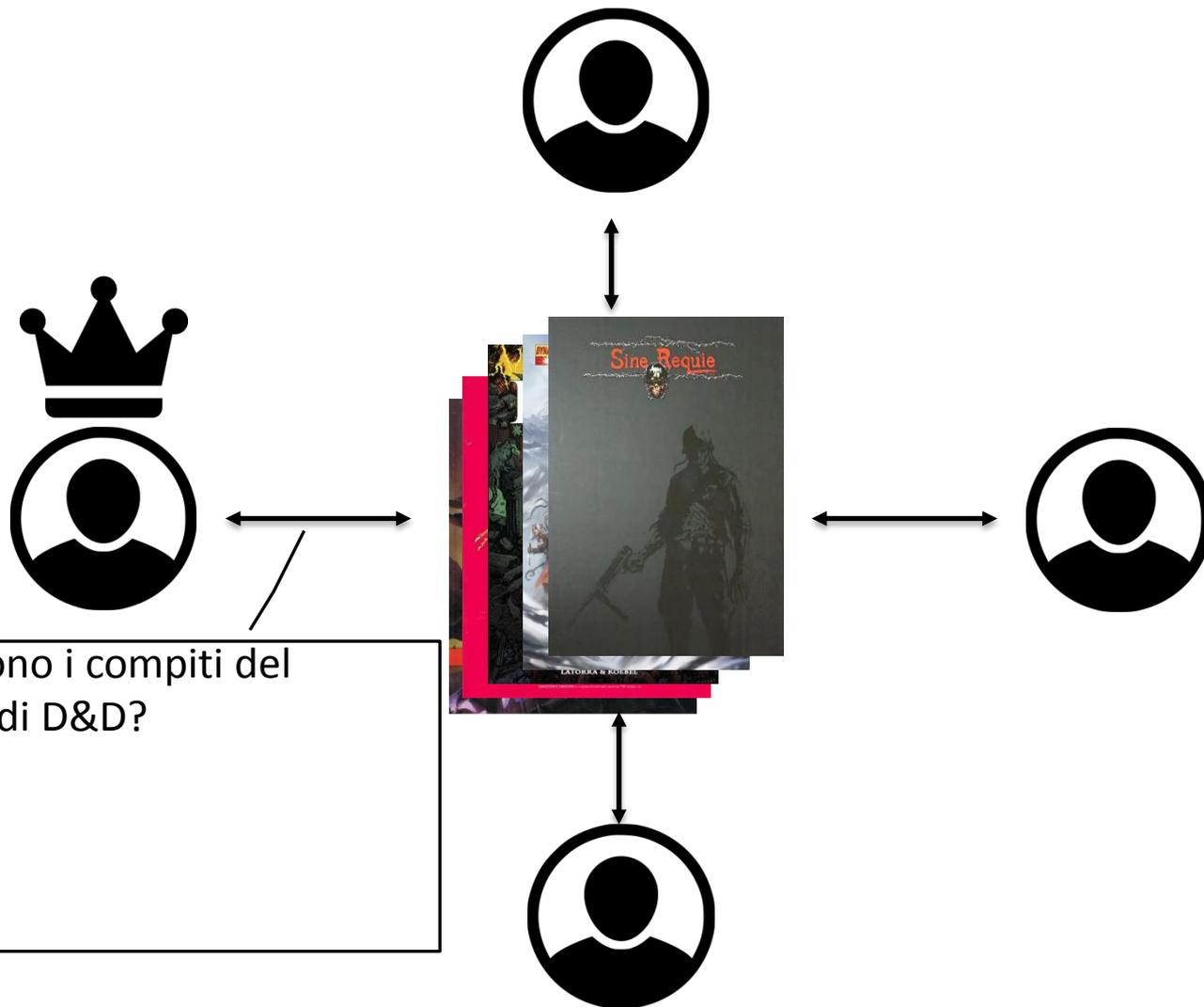
- Masterfull e Masterless

- Cosa sono le authority

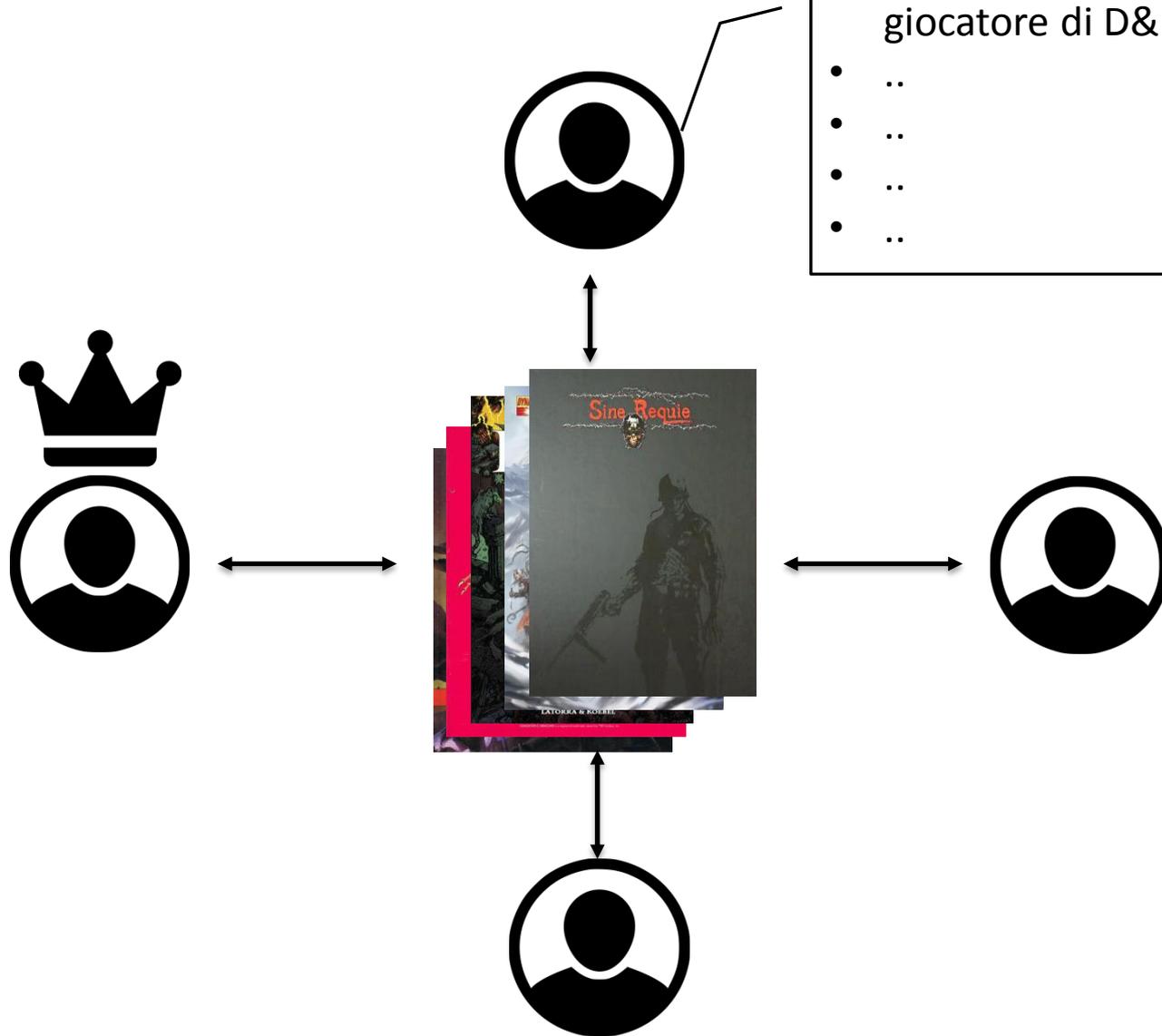


- E' un giocatore con dei compiti «speciali» che possono essere diversi da gioco a gioco.
- E' «opzionale»?

Chi è il «master» e cosa fa?



Chi è il «master» e cosa fa?



- Quali sono i compiti del giocatore di D&D?
- ..
- ..
- ..
- ..

Chi è il «master» e cosa fa?

Master e Giocatore in Magia e Acciaio



- Dice di sì a quello che raccontano gli altri
- Se non è d'accordo solleva un Veto Estetico o di Coerenza.
- Quando lo desidera impone un Vincolo di Fiction.
- Dice quello che tutti i personaggi tranne quelli controllati dai giocatori vogliono ottenere. Attraverso questo introduce complicazioni, ostacoli e conflitti.
- Propone Tiri Sicuri o Tiri Incerti ai giocatori.



- Dice di sì a quello che raccontano gli altri (incluso il Master)
- Se non è d'accordo solleva un Veto Estetico o di Coerenza.
- Dice quello che il proprio personaggio vuole ottenere.
- Se il Master propone un Tiro Incerto ma vuole ottenere quello che ha detto compra un Tiro Sicuro, altrimenti esegue un Tiro Incerto.

Chi è il «master» e cosa fa?

APPUNTI

- Siamo sicuri di aver capito cosa deve fare il master? E' quello che c'è scritto nel manuale? Oppure siamo convinti che il Master deve fare alcune cose solo perché le abbiamo viste fare ad altri?

Esercizio: dire o ricordare se avete visto giocare, ad esempio, D&D, con gestioni diverse da parte del master. Vi siete chiesti perché?

AGENDA

Il ruolo ed il significato del Master.

- Relazioni tra il "Master" ed il gioco.

- I "rischi" del master

- Chi è il master e cosa fa?

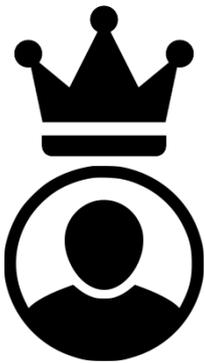
➔ Masterfull e Masterless

- Cosa sono le authority

We say "the GM" all the time like it always means the same thing, game by game or group by group. But it's not.

Jargon

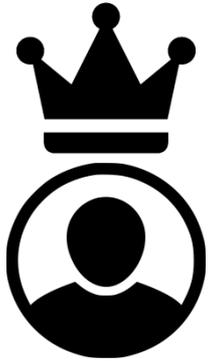
A family of tasks which are necessary to establish the Components of Exploration as play proceeds. They all concern Credibility regarding Scene Framing, IIEE, and Resolution.



- - rules-applier and interpreter, as in "referee"
- - in-game-world time manager
- - changer of scenes
- - color provider
- - ensurer of protagonist screen time
- - regulator of pacing (in real time)
- - authority over what information can be acted upon by which characters
- - authority over internal plausibility
- - "where the buck stops" in terms of establishing the Explorative content
- - social manager of who gets to speak when

A given role-playing experience must have these things - therefore is no such thing as "GM-less" play. But which of these require(s) enforcing varies greatly, as does whether they are concentrated into a particular person, and as does whether that person is openly acknowledged as such. GMing Task-Distributed play is certainly possible.

Confusions



Not all instances of role-playing include the same GMing tasks or organize them in the same way, so what the GM does in game X may not be the same thing in game Y. That's why assuming special properties into the term "The GM" causes a lot of problems, especially when it's supposed to include all the tasks.

Masterfull e Masterless sono due nomenclature per classificare come i task storicamente riservati ad una singola persona possono essere ripartiti tra i giocatori.

AGENDA

Il ruolo ed il significato del Master.

- Relazioni tra il "Master" ed il gioco.

- I "rischi" del master

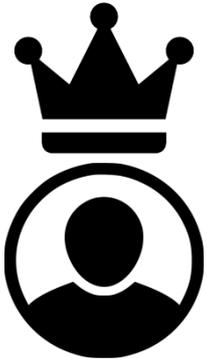
- Chi è il master e cosa fa?

- Masterfull e Masterless

➔ Cosa sono le authority

Four distinct types

Content authority - over what we're calling back-story, e.g. what the dread necromancer did all those centuries ago, whether Sam is a KGB mole, or which NPC is boinking whom. This includes preparing such information at any point as well as revealing it in play.



Plot authority - over crux-points in the knowledge base at the table - now is the time for a revelation! - typically, revealing content, although notice it can apply to player-characters' material as well as GM material - and look out, because within this authority lies the remarkable pitfall of wanting (for instances) revelations and reactions to apply precisely to players as they do to characters.

Situational authority - over who's there, what's going on - scene framing would be the most relevant and obvious technique-example, or phrases like "That's when I show up!" from a player.

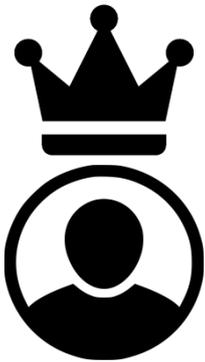
Narrational authority - saying how it happens, what happens - I'm suggesting here that this is best understood as a feature of resolution (including the entirety of IIEE), and not to mistake it for describing what the castle looks like, for instance; I also suggest it's far more shared in application than most role-players realize.

Organizing Authority

Distributed vs. centralized

Historically, role-playing culture assigns one specific person most or all of all four types of Authority. Such an arrangement is viable, but the assumption that the four types must be held by one person is not.

Parceling out the different authorities to different people is surprisingly functional. This turns out to be a perfectly viable rules feature

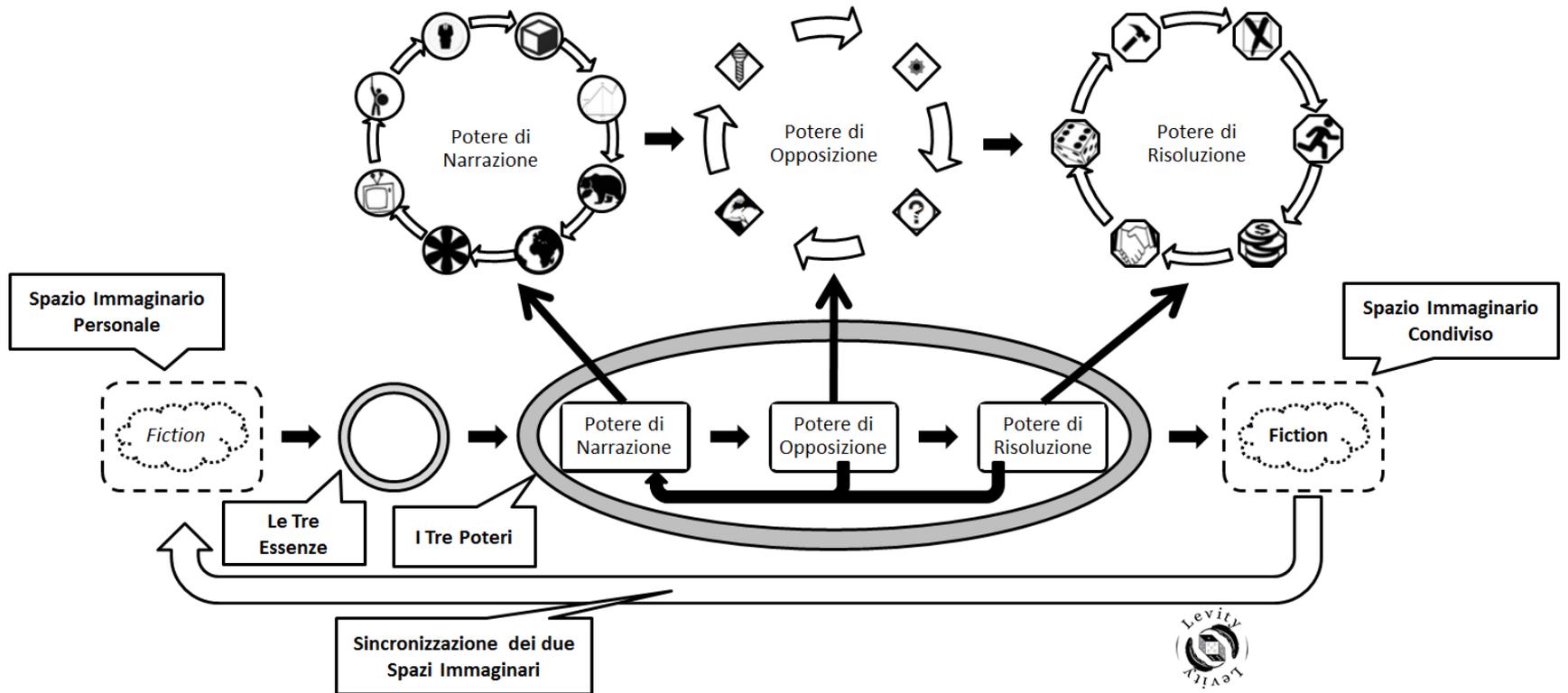


Fixed vs. changing

Rules and practices may also include re-distributing one or more authorities at different points during play. Basic examples include shifting the full GM role to different person between plot-based units of play.

Examples of dynamic and distributed authorities in game design

The poster child game for distributing narration authority mechanically is The Pool, including a specific option to decide between narration authority and gaining a unit of Resource at the moment of a successful roll. The game which re-distributes all four authorities as a formal feature of turn structure is Universalis, which also permits bidding duels to transfer authority at key moments.



Cosa sono le authority