
Giochi ad autorità condivisa

Daniele Di Rubbo

www.geeckoonthewall.eu

info@geeckoonthewall.eu



Daniele Di Rubbo



Ideatore dilettantistico di giochi di ruolo di carta e matita.

Mi riconosco nel *Manifesto di Mammut RPG*.

→ mammutrpg.eu/manifesto/

“Le autorità narrative in gioco”

Articolo in uscita su *Rune*, n. 2 (dicembre 2020).

→ bit.ly/37PpzhZ





Dove siamo?

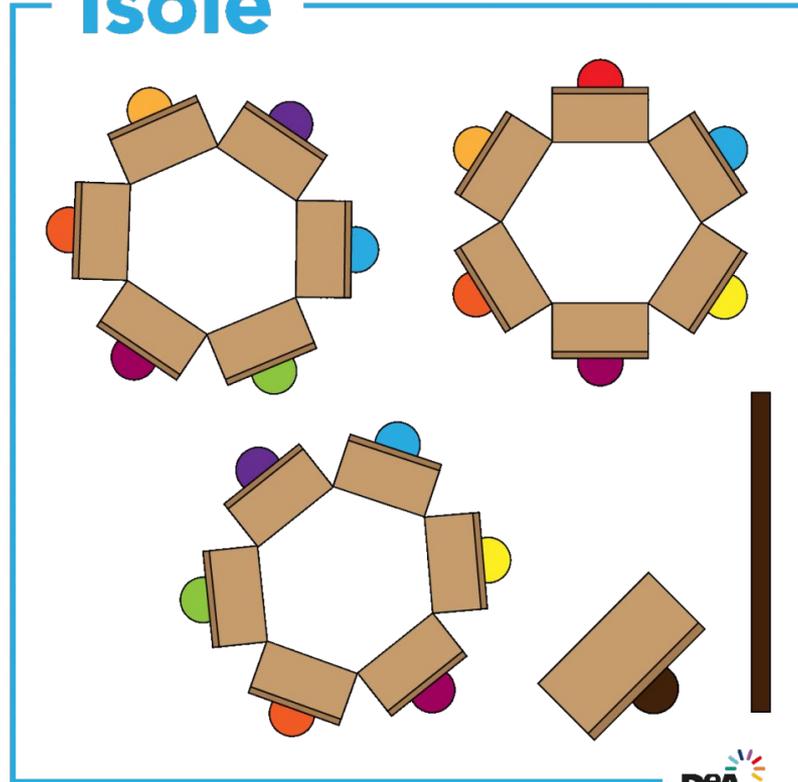


Cosa sta facendo?



Cosa stanno facendo?

Isole



Allestimento d'aula a **isole**. A cosa serve?



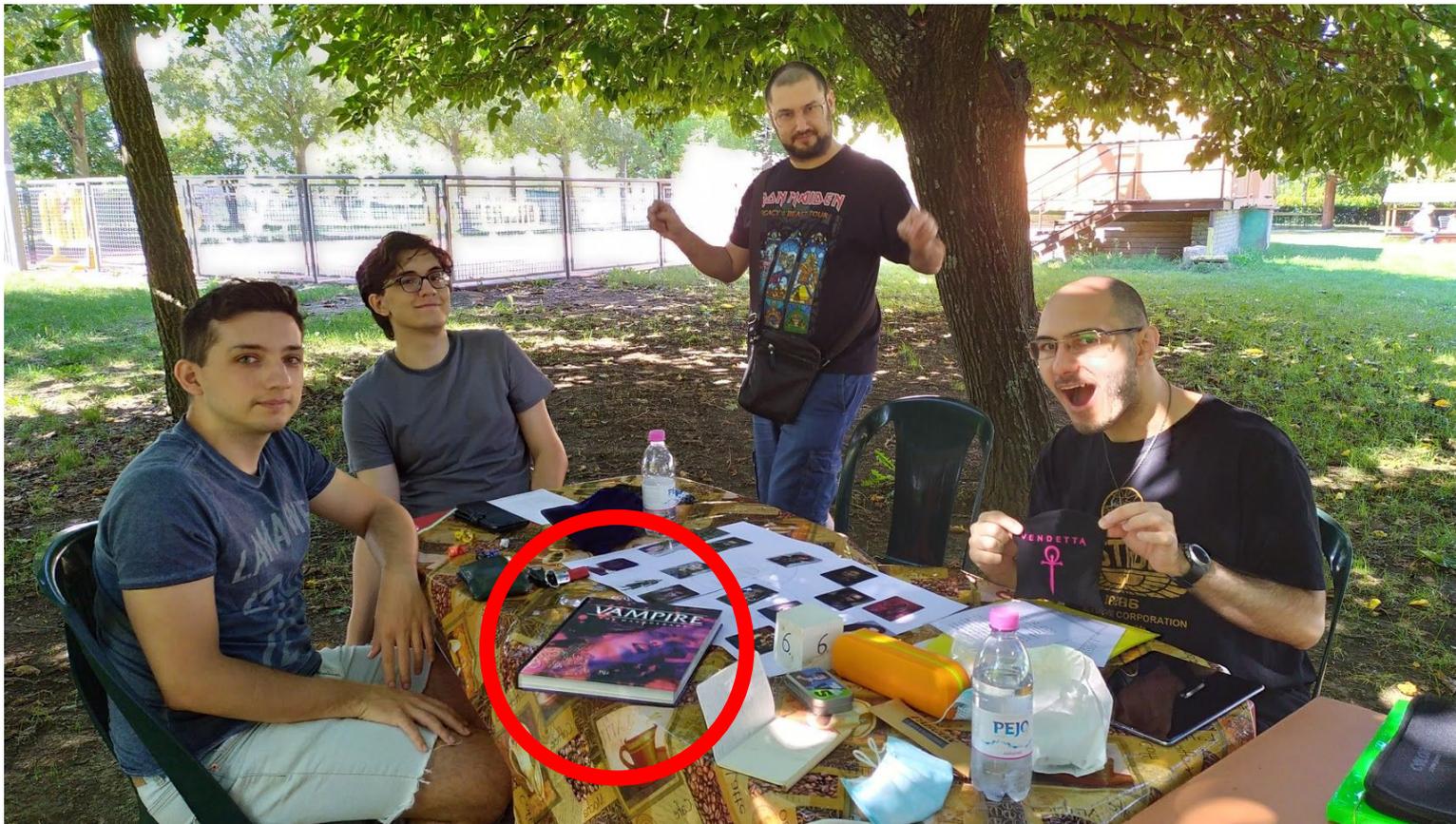
Cosa stanno facendo?



Chi è questo tizio?



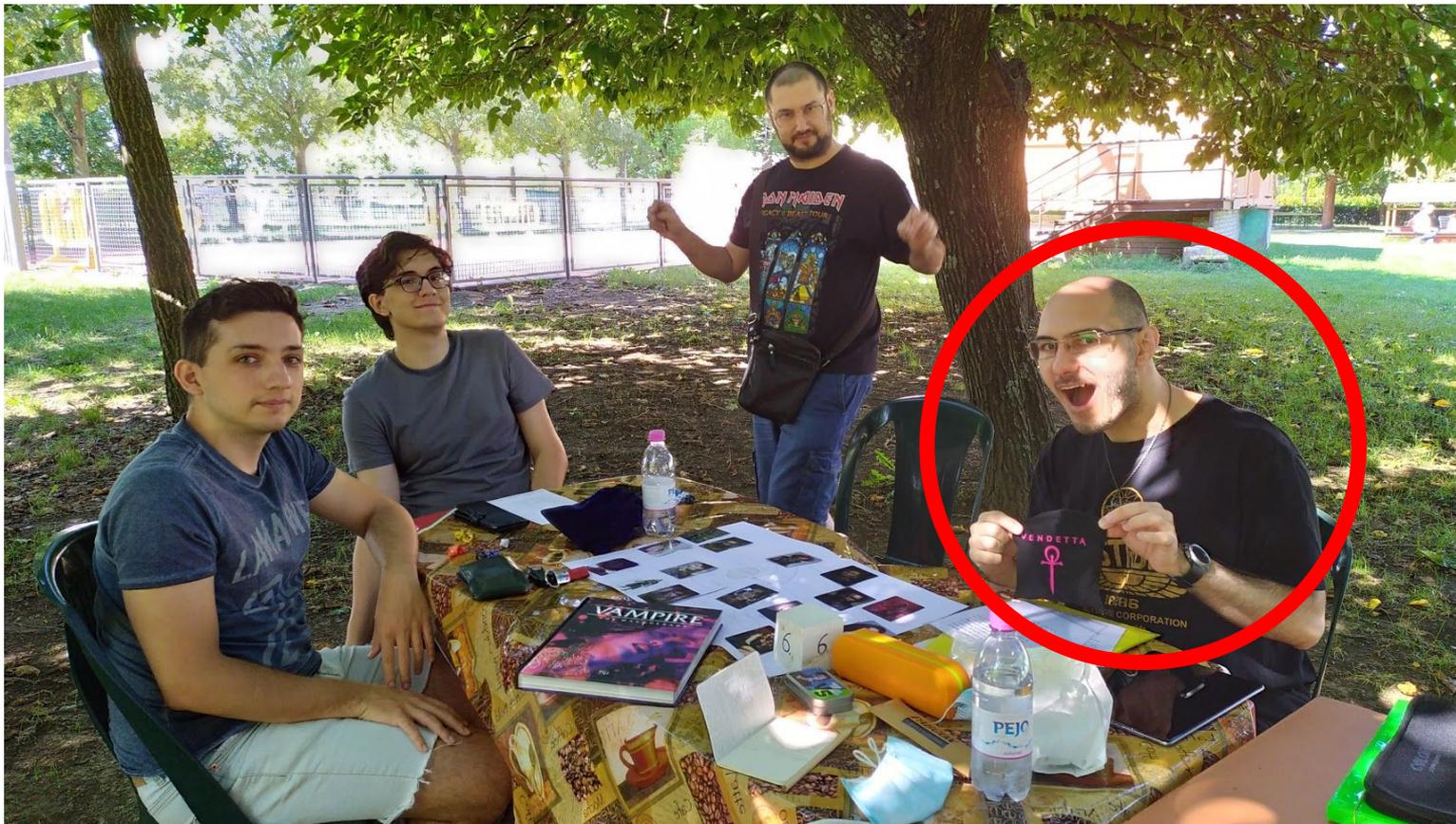
Che gioco è?



Vampiri: La Masquerade, 5^a edizione (White Wolf, 2018).



Chi è il game master?



Sono io!



La disposizione spaziale veicola il linguaggio del potere.



Che cos'è un gioco?

Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, 2012:

Un gioco è un'esperienza mediata da regole.



Che cos'è un gioco di ruolo? (1/2)

D. Vincent Baker, *Il mondo dell'apocalisse*, 2010:

Il gioco di ruolo è una conversazione...

Daniele Di Rubbo:

... mediata da regole.



Che cos'è un gioco di ruolo? (2/2)

Francesco Rugerfred Sedda, 2018:

Un gioco di ruolo è un gioco nel quale il giocatore ricopre uno o più ruoli fittizi all'interno di un universo narrativo ed è autorizzato a influenzare l'universo narrativo in modo emergente.



Autorità narrativa

Chi può dire cosa? Quando?

Aspettarsi che la **propria narrazione** sia considerata **valida** da tutti i giocatori al tavolo.



Spazio immaginato condiviso

Shared imagined space (SIS) (“The Forge”, 2002-2004).

Le informazioni significative riguardanti l’universo immaginario, **condivise e validate** da tutti i giocatori che partecipano alla partita.

Se qualcosa non fa parte dello spazio immaginato condiviso, **non fa parte della partita.**



Il “principio Lumpley” o “Baker-Care Boss”

D. Vincent Baker e Emily Care Boss, 2002:

Il sistema (che include “le regole”, ma non è limitato ad esse) è definito come l’insieme dei mezzi attraverso cui il gruppo, durante il gioco, giunge all’accordo sugli eventi immaginati.

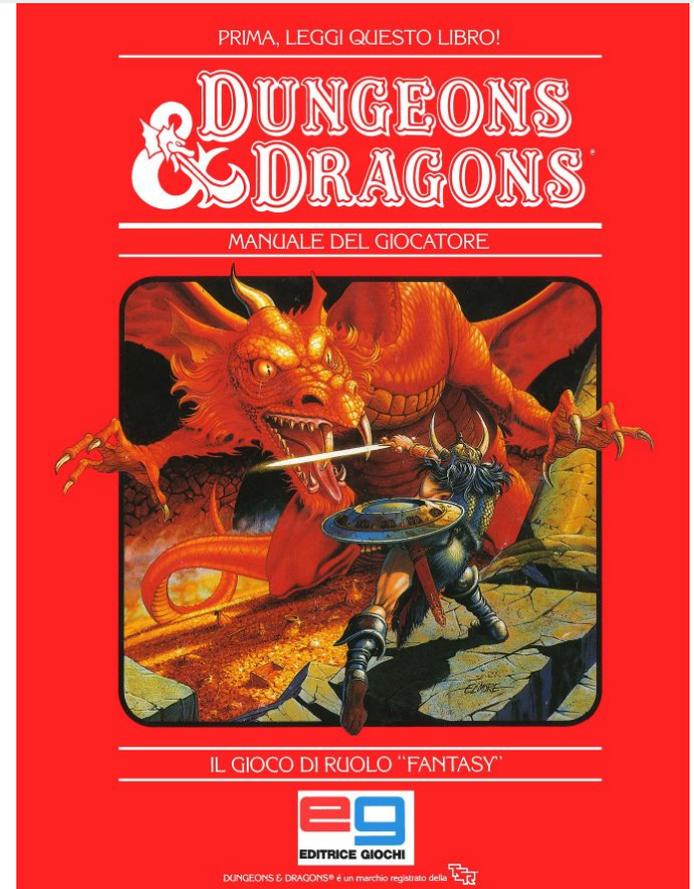
In principio era il Drago

Dungeons & Dragons

1^a edizione, 1974 → 5^a edizione, 2014.

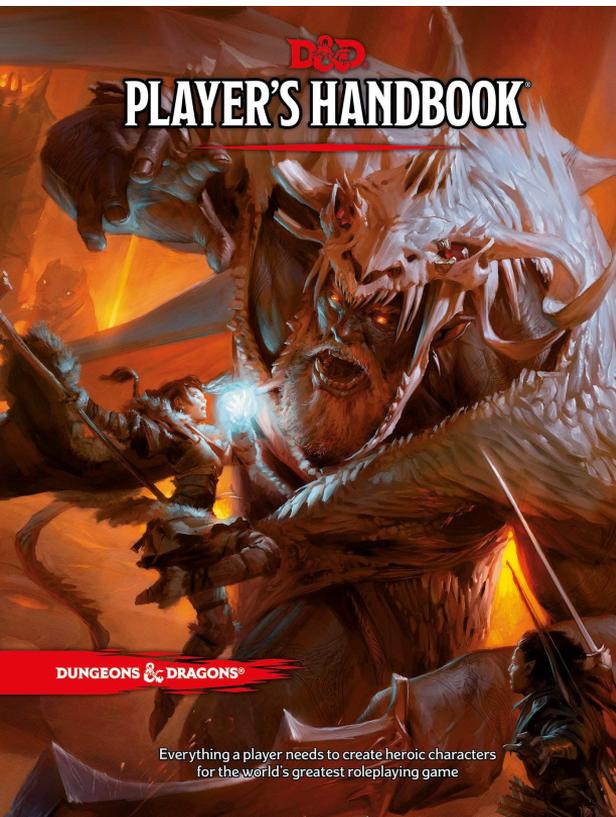
I **giocatori** hanno autorità narrativa sui **personaggi**.
Come appaiono, cosa pensano, dicono e fanno.

Il **game master** (Dungeon Master) ha autorità
narrativa su **tutto il resto**.

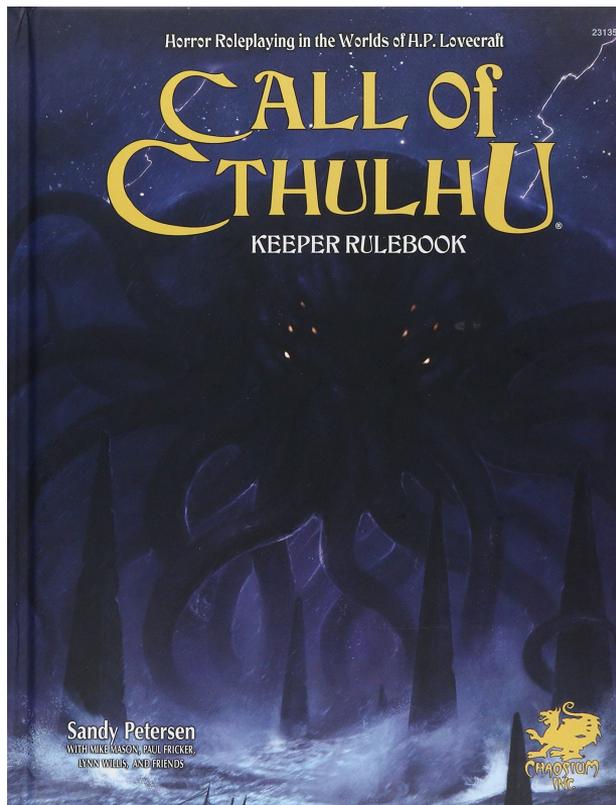


Un sistema di autorità narrative condiviso dai giochi di ruolo più commerciali.

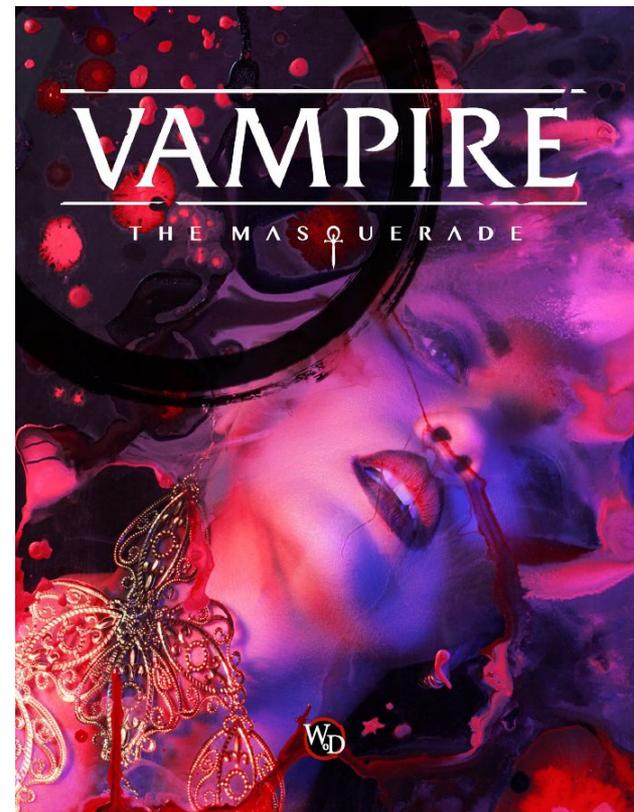
5ª edizione, 2014



7ª edizione, 2014



5ª edizione, 2018



“The Forge” (1/2)

rec.games.frp.advocacy (1992-).

“Gaming Outpost” (ante 1999-).

“Hephaestus’ Forge” (1999-2000).

“The Forge” (2001-2012).

The screenshot shows the homepage of 'the forge' forum. At the top, there is a navigation bar with 'HOME HELP LOGIN REGISTER' and a search bar. Below this, there are several forum categories listed in a table format, including 'General Forge Forums', 'Archives', 'Independent Game Forums', and 'Inactive File'. Each category has a list of sub-forums with their respective post counts and topics. At the bottom, there is a 'Forum Stats' section showing total posts, users online, and a login form.

the forge

About the Forge | Articles | Forum | Reviews

HOME HELP LOGIN REGISTER

Forum changes: Editing of posts has been turned off until further notice.

6428 Posts in 5088 Topics by 1399 Members Latest Member: James DiGuglielmo

Most online today: 86 - most online ever: 843 (October 21, 2020, 11:18:05 PM)

The Forge Forums			
General Forge Forums	Posts	Topics	Last post
Actual Play This forum is for discussion of what goes on in your actual RPG sessions, things you've learned from them, and problems you might have.	8749	691	June 01, 2012, 04:01:45 PM in Re: The "actual GM" myth... by foobad
Game Development Discuss your current design work, at any stage from initial notions to late-stage playtesting. Please make something concrete available for the rest of us.	3023	368	May 30, 2012, 11:07:42 AM in Re: Working on an RPG... by T
Independent Publishing Discuss methods of publishing from electronic to full-on book printing to new punk avenues.	2828	303	June 01, 2012, 12:51:33 PM in Re: Artistic and Business... by dany
Last Chance Game Chef April 7-15, 2012. Moderator: Mike Holmes, Jonathan Shanon	688	71	May 03, 2012, 12:04:44 PM in Re: [W]elcome in the Doc... by Dad Marmoset
Site Discussion This forum is for any requests or problems with indie-eggs.com	796	128	June 01, 2012, 04:51:15 PM in Re: And how by Ron Edwards

Archives			
Guides to the Archives	Posts	Topics	Last post
The Forge archives are now off-forum. Need to find something in them? Found something great? Post about it here.	75	21	June 01, 2012, 05:10:04 PM in Re: The Archives by Lary L

Independent Game Forums			
Adept Press	Posts	Topics	Last post
Discuss Matt Edwards' Sorcerer and Ellis. Moderator: Ron Edwards	2475	313	May 26, 2012, 11:59:16 PM in Re: Secret Purchase? by loggold
lumpley games Discuss Gogs on the Vineyard, Mechano, In a Wicked Age, and other lumpley games. Moderator: Lumpley	2860	425	April 07, 2012, 09:15:58 PM in [W] Golden Age: A... by Pantares

Inactive File			
Endeavor: Romies 2011	Posts	Topics	Last post
Game design event - fun and a little strange	643	69	December 20, 2011, 08:51:52 AM in Re: [F]oo Am My... by Thunders_God
Endeavor: Game Chef 2010 Game Chef 2010: Sept 11th-19th, right here!	484	56	December 11, 2010, 11:25:22 AM in Re: Davide Luchini's... by Ron Edwards
Endeavor: Game Chef 2011 Game Chef 2011: July 15-25, right here! Moderator: Jonathan Shanon	438	58	October 14, 2011, 07:34:49 PM in Re: [Game Chef 2011]... by The_Hydrator
Arkansian Publishing Discuss Chombox Cinema, Solar System, and whatever else Euro cooked together since then. Moderator: Euro Cook	1052	147	May 20, 2011, 07:36:12 AM in Re: [Forum Diary] I got... by Ezekiel Tomlin
Beyond the Wire Productions Discuss Marshall Burns' The Rustbelt and Super Action Now! Moderator: Marshall Burns	150	26	March 03, 2011, 11:28:52 PM in My games are available... by Marshall Burns
Half Meme Press Indie RPGs by Paul Czege, and an experimental play labwork Moderator: Dave Cope	123	30	January 31, 2011, 08:32:45 PM in Re: some kind of... by Ezekiel Tomlin
Universals Discuss Universals with Mike Holmes and Ralph Mazza of Ramnabud Publishing Moderators: Mike Holmes	109	30	May 16, 2011, 06:37:53 PM in Re: Writing to buy them... by jtklar

The Forge Forums - Info Center			
Forum Stats	Total Posts: 6428	Total Posts: 4070	Total Members: 1399
	Latest Post: "The Archives" (June 01, 2012, 05:10:04 PM) View the most recent posts on this forum.		Latest Member: James DiGuglielmo
Users Online	50 Guests, 0 Users		
Login (Forgot your password?)	Username: <input type="text"/>	Password: <input type="password"/>	Minutes to stay logged in: <input type="text" value="60"/>
			Always stay logged in: <input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="button" value="Login"/>

Powered by [SMB 1.1.16](#) | © 2011, Simple Machines
[Original design by Stu](#)

"The Forge" (2/2)

Forum americano per ideatori dilettantistici di giochi di ruolo indipendenti.

Ron Edwards

Clinton R. Nixon

D. Vincent Baker

The screenshot shows the homepage of 'The Forge' forum. At the top is the logo 'the forge' with a stylized flame. Navigation links include 'HOME', 'HELP', 'LOGIN', and 'REGISTER'. A search bar is present with a 'Search' button and a 'Advanced Search' link. Below this is a table of forum categories with columns for 'General Forge Forums', 'Archives', 'Independent Game Forums', and 'Inactive File'. Each category lists sub-forums with their respective post counts and topics. At the bottom, there is a 'Forum Stats' section showing total posts (508), total users (50), and total members (1299). A login form is also visible at the bottom right.

General Forge Forums	Posts	Topics	Last post
Actual Play This forum is for discussion of what goes on in your actual RPG sessions, things you've learned from them, and problems you might have.	8749	691	June 01, 2012, 04:01:45 PM in Re: The "actual GM" vs... by foolad
Game Development Discuss your current design work, at any stage from initial notions to late-stage playtesting. Please make something concrete available for the rest of us.	3023	368	May 30, 2012, 11:07:42 AM in Re: Working on an RPG E... by T
Independent Publishing Discuss methods of publishing from electronic to full-on book printing to new punk avenues.	2828	393	June 01, 2012, 12:51:33 PM in Re: Artista and Bista... by dany
Last Chance Game Chef April 7-15, 2012 Moderator: Mike Holmes, Jonathan Shanon	688	71	May 03, 2012, 12:04:44 PM in Re: [W]ipers in the Doc... by Dad Rembrandt
Site Discussion This forum is for any requests or problems with indie-eggs.com	796	128	June 01, 2012, 04:51:15 PM in Re: And how by Ron Edwards

Archives	Posts	Topics	Last post
Guide to the Archives The Forge archives are now off-forum. Need to find something in them? Found something great? Post about it here.	75	21	June 01, 2012, 05:10:04 PM in Re: The Archives by Lary L

Independent Game Forums	Posts	Topics	Last post
Adept Press Discuss Matt Edwards' Sorcerer and Ellis. Moderator: Ron Edwards	2475	313	May 26, 2012, 11:09:16 PM in Re: Secret Purchase? by legogad
lumpy games Discuss Gogs on the Vineyard, Mechano, In a Wicked Age, and other lumpy games. Moderator: Lumpy	2860	425	April 07, 2012, 09:15:58 PM in [W] Golden Age - A Su... by Pantene

Inactive File	Posts	Topics	Last post
Endeavor: Romies 2011 Game design event - fun and a little strange	643	69	December 20, 2011, 08:51:52 AM in Re: [F]oo-oo My Deat... by Thouless_God
Endeavor: Game Chef 2010 Game Chef 2010: Sept 11th-19th, right here!	404	56	December 11, 2010, 11:25:22 AM in Re: Davide Lodi's game... by Ron Edwards
Endeavor: Game Chef 2011 Game Chef 2011: July 15-25, right here! Moderator: Jonathan Horton	438	58	October 14, 2011, 07:34:49 PM in Re: [Game Chef 2011] The... by shane
Arkansine Publishing Discuss Chonbox Cinema, Solar System, and whatever else Euro cooked together since then. Moderator: Eric Sorensen	1052	147	May 20, 2011, 07:36:12 AM in Re: [Forum Diary] I got... by Eric Sorensen
Beyond the Wire Productions Discuss Marshall Burns' The Rustbelt and Super Action Now! Moderator: Marshall Burns	150	26	March 03, 2011, 11:29:52 PM in My games are available... by Marshall Burns
Half Meme Press Indie RPGs by Paul Czege, and an experimental play labworks Moderator: Dave Cope	123	30	January 31, 2011, 09:32:45 PM in Re: some kind of mathema... by Dave Tostevin
Universals Discuss Universals with Mike Holmes and Ralph Mazza of Ramnabud Publishing Moderators: Mike Holmes	109	30	May 16, 2011, 06:37:10 PM in Re: Writing to buy them... by jRMLer

The Forge Forums - Info Center

Forum Stats	Total Posts: 5088 Latest Post: "The Archiver" (June 01, 2012, 05:10:04 PM) View the most recent posts on the forum.	Total Posts: 4070	Total Members: 1299 Latest Member: Jason DiGuglio
--------------------	---	-------------------	--

Users Online
50 Guests, 0 Users

Login (Forgot your password?)

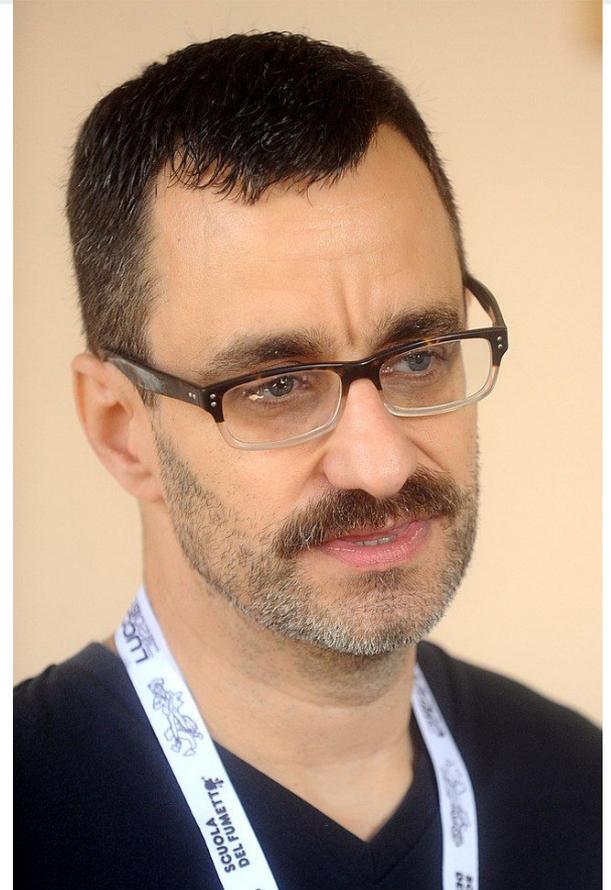
Username: Password: Minutes to stay logged in: Always stay logged in:

Powered by [SMB 1.1.0](#) © 2011, Simple Machines
[Original design by Stu](#)

Il “principio di Czege” (1/2)

Paul Czege (*ante 2006*):

Quando lo stesso giocatore è autore sia dell'avversità di un personaggio sia della sua risoluzione, l'esperienza di gioco è scadente.



Il “principio di Czege” (2/2)

Daniele Di Rubbo:

*Cantarsela e suonarsela da soli
non piace a nessuno (si spera).*



Il game master non esiste

Insieme di autorità narrative assegnate canonicamente a uno stesso giocatore.

Basta col *gatekeeping*!



The Pool

James V. West, 2001.

C'è il game master.

Monologhi di vittoria (giocatore) e
monologhi di sconfitta (game master).



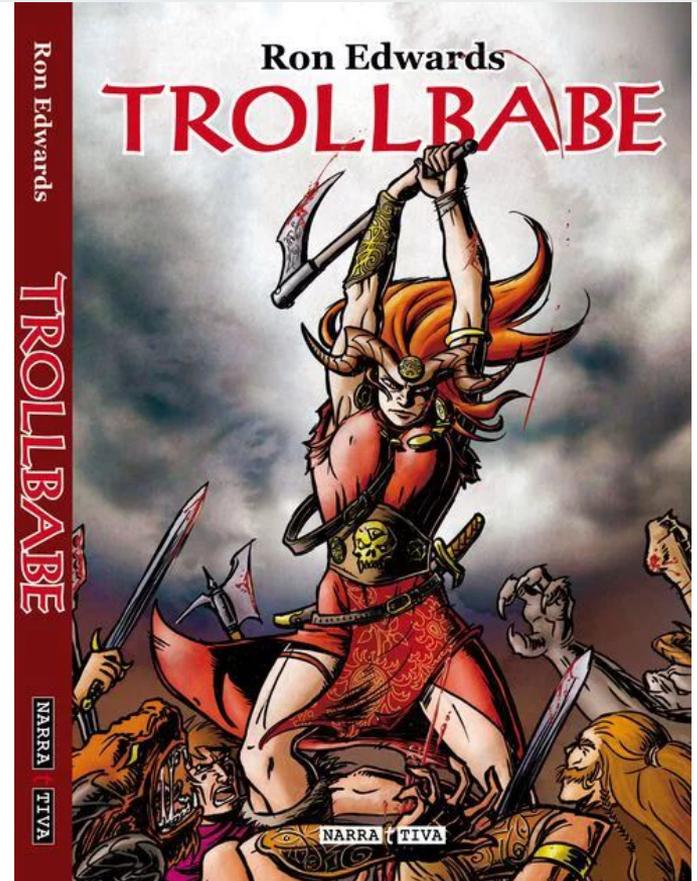
Trollbabe

Ron Edwards, 2002¹, 2009², 2009^{ITA}.

Game master → prepara l'avventura, inquadra le scene, chiama i conflitti, narra i successi.

Giocatori → trollbabe, narrano i fallimenti, stabiliscono la morte.

Relazioni giocate in tandem.



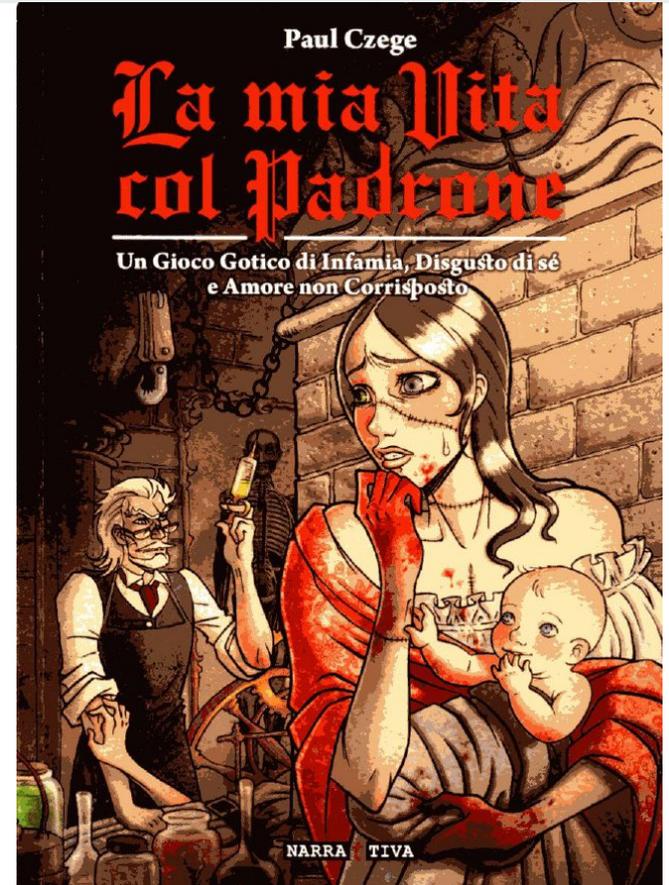
La mia vita col padrone

Paul Czege, 2003, 2008^{ITA}.

Game master → mondo, Padrone, personaggi secondari, inquadra le scene.

Giocatori → servitori, scene di legame, orrore svelato, epilogo.

Meccaniche → intimità, disperazione, sincerità.

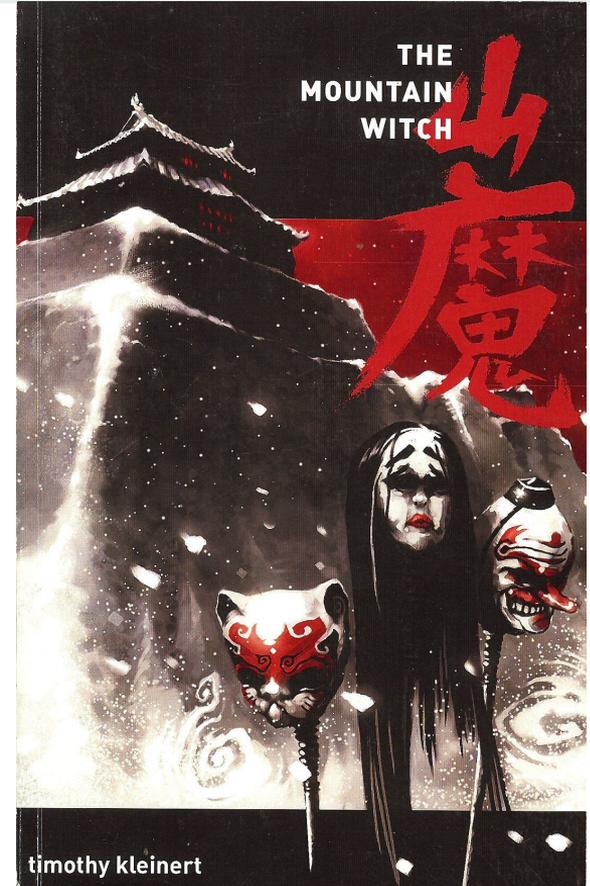


The Mountain Witch

Timothy Kleinert, 2005.

Game master → mondo, personaggi secondari.

Giocatori → personaggi principali, Fato Oscuro
(*Dark Fate*).





Polaris

P. H. Lee, 2005¹, 2009², 2009^{ITA}.

Quattro ruoli a rotazione:

- Cuore;
- Errore;
- Luna Piena;
- Luna Nuova.

Il primo gioco senza game master?



POLARIS

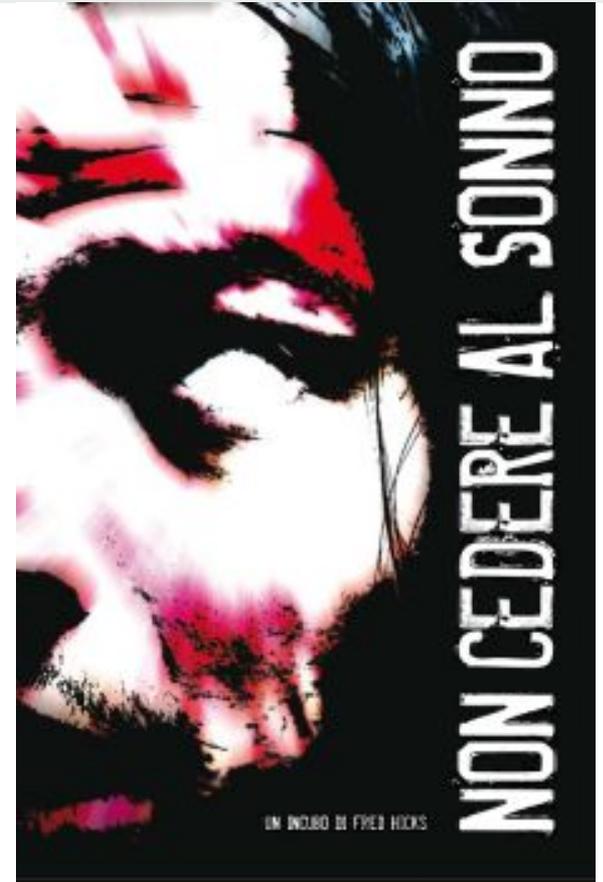
Non cedere al sonno

Fred Hicks, 2006, 2008^{ITA¹}, 2010^{ITA²}.

Game master → mondo, personaggi secondari, inquadra le scene, chiama i conflitti, monete di disperazione.

Giocatori → personaggi principali, monete di speranza, *kickers*.

Narrazione dei conflitti in base alla **dominanza**.

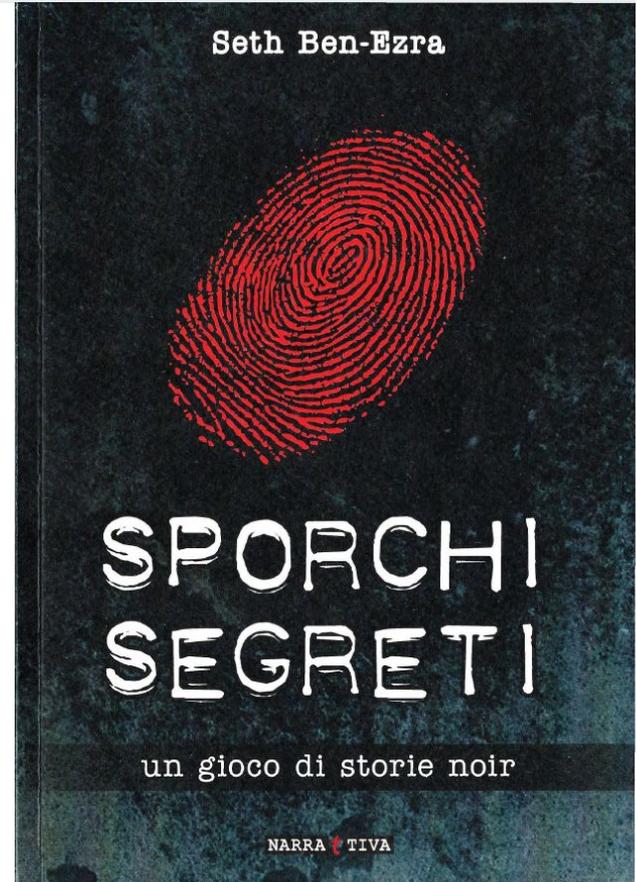


Sporchi Segreti

Seth Ben-Ezra, 2007, 2009^{ITA}.

L'Investigatore è giocato sempre dallo stesso giocatore.

Gli altri si alternano a turno nel ruolo di **Autorità e Consiglieri**.



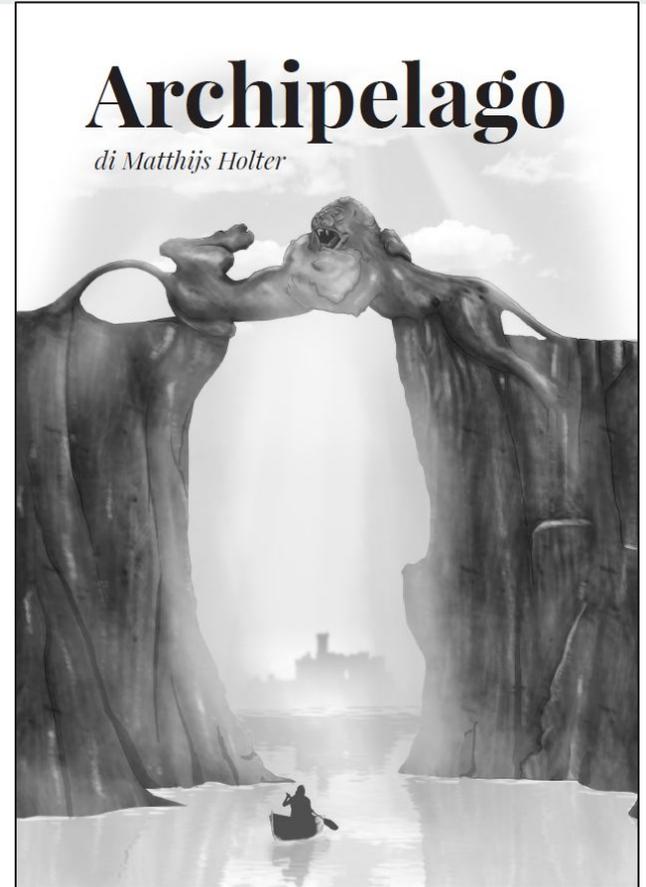
Archipelago

Matthijs Holter, 2007¹, 2009², 2012³, 2018^{ITA}.

Ogni **giocatore** ha autorità su un **personaggio principale** e sui suoi **punti del destino**.

Gli **altri giocatori** hanno autorità sugli **elementi della narrazione**, sul **mondo** e sui **personaggi secondari**.

Scene inquadrate a turno dai giocatori.



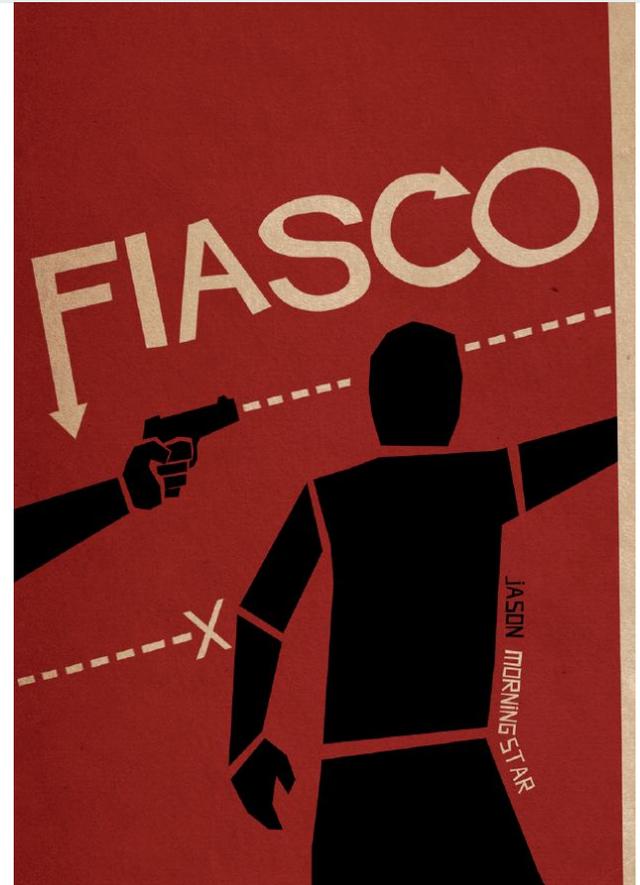
Fiasco

Jason Morningstar, 2009¹, 2010^{ITA¹}, 2016^{ITA²}, 2019².

Ogni giocatore ha un **personaggio principale**.

Ogni giocatore ha **pari autorità**, a turno, sul mondo e sui **personaggi secondari**.

Impostare o risolvere.



Un penny per i miei pensieri

Paul Tevis, 2009, 2011^{ITA}.

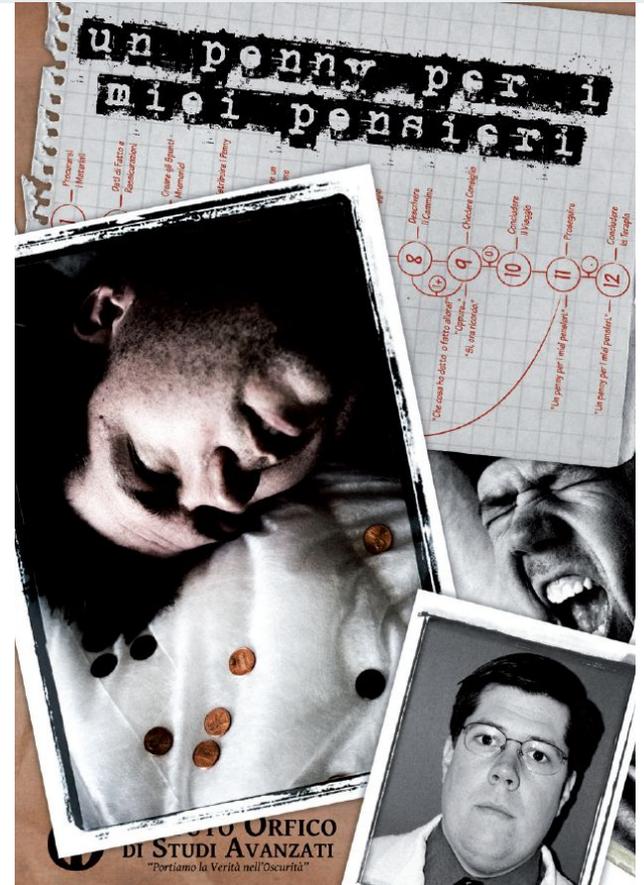
Senza game master.

Spunti mnemonici.

“Che cosa ho detto o fatto allora?”

“Oppure...”

“Sì, ora ricordo...”



Il mondo dell'apocalisse

D. Vincent Baker, 2010¹, 2011^{ITA¹}; D. Vincent Baker e Meguey Baker, 2016², 2017^{ITA²}.

Maestro di Cerimonie → obiettivi, principi, mosse; mondo, personaggi secondari.

Giocatori → personaggi principali, mosse.



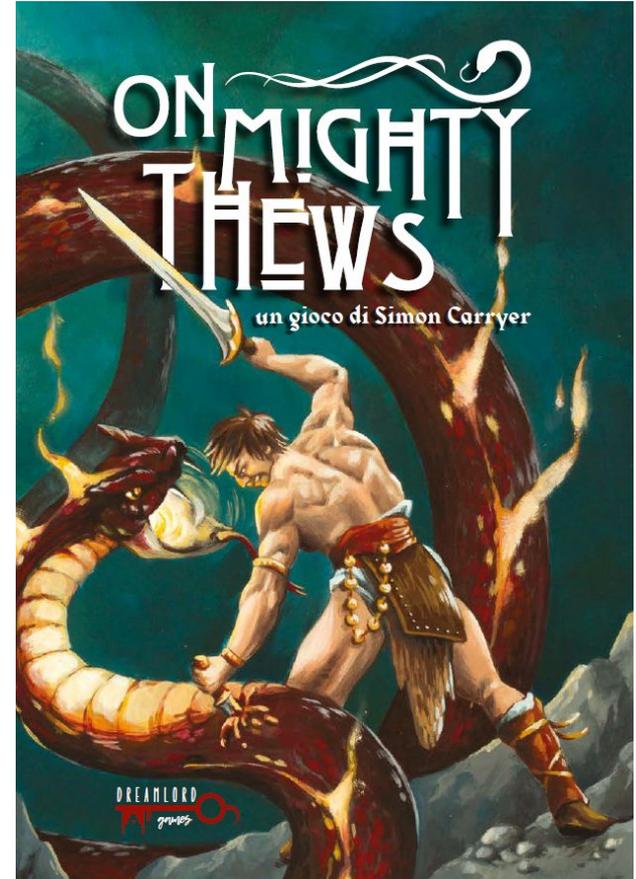
On Mighty Thews

Simon Carryer, 2011, 2015^{ITA¹}, 2019^{ITA²}.

Allestimento collettivo → mappa, poli tematici.

Game master → mondo, personaggi secondari, inquadratura delle scene, conflitti.

Giocatori → personaggi principali, prove di sapienza, tratto dominante, gettoni.



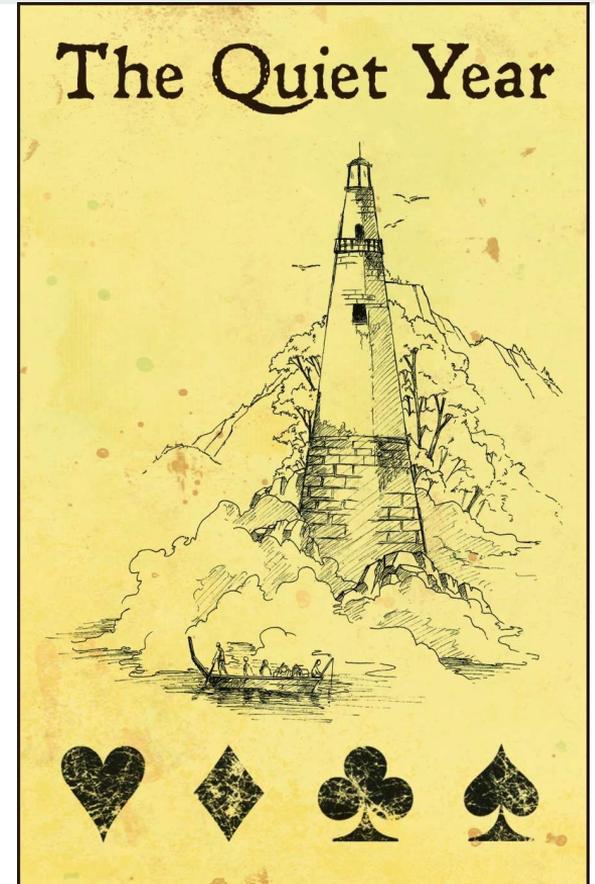
The Quiet Year

Avery Alder, 2012¹, 2019².

Allestimento collaborativo (mappa, risorse).

Giocatori → scoprire qualcosa di nuovo, tenere una discussione, iniziare un progetto.

Segnalini **disapprovazione** (*contempt tokens*).

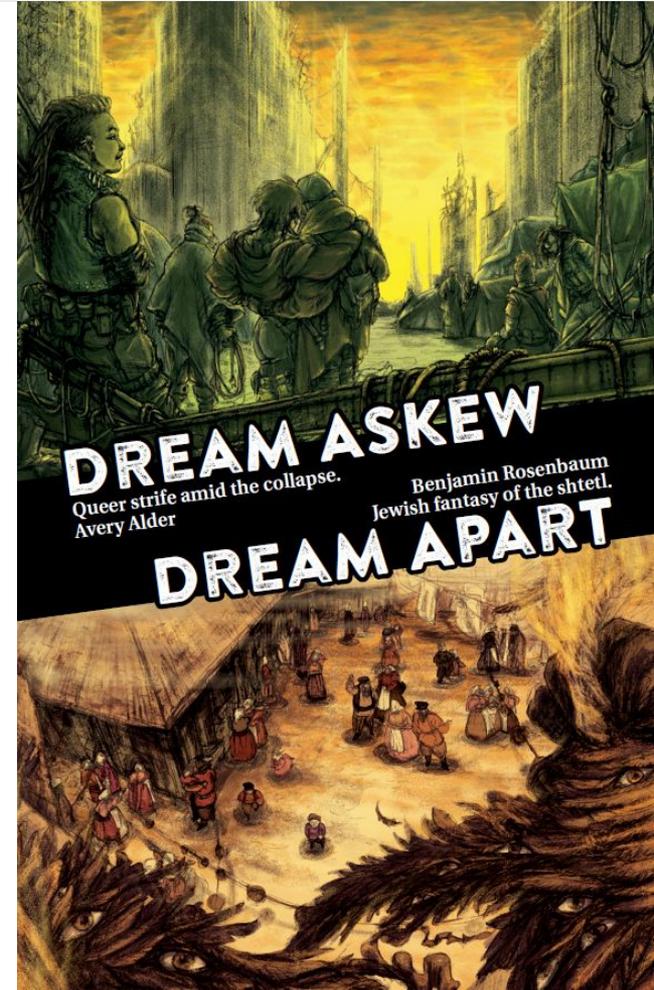


Dream Askew

Avery Alder, 2014¹, ITA, 2018².

Giocatori:

- personaggio principale;
- personaggi secondari;
- elementi dell'ambientazione;
- mosse (deboli, regolari, forti).

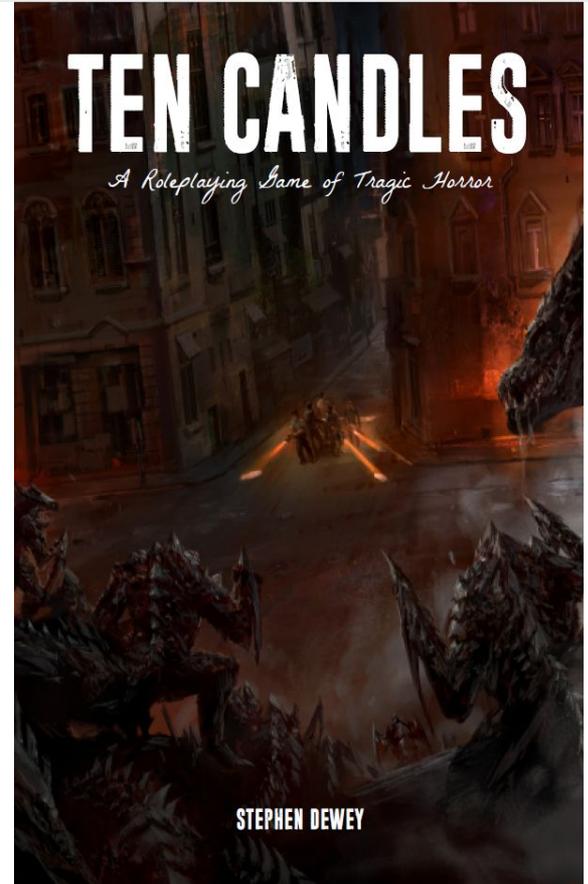


Ten Candles

Stephen Dewey, 2015.

Game master → mondo, personaggi secondari, Essi (*They*), inquadra le scene.

Giocatori → personaggi principali, possedimenti iniziali, limiti (*brinks*), stabilire le verità, usare i tratti, morte dei personaggi, speranza.



Lovecraftesque

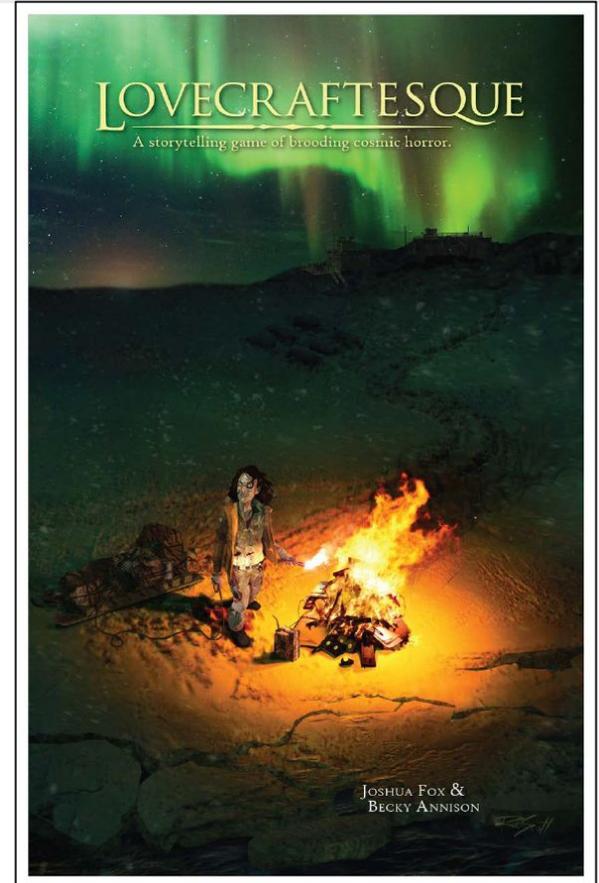
Joshua Fox e Becky Annison, 2016, 2018^{ITA}.

Ruoli:

Testimone, Narratore, Osservatore.

Meccaniche:

Saltare alle conclusioni, viaggio nell'oscurità, orrore finale.





Omen

Daniel Comerci e Alberto Tronchi, 2016.

Oracolo a rotazione (no game master?).

Giocatori → personaggi principali (vedenti),
personaggi secondari, mondo.

**Personaggi indipendenti o condivisi, tracce di scena,
fase di tessitura.**



The Hangman Saga

Daniele Di Rubbo, 2016 *in fieri*.

Impiccato, Valore, Tracotanza.

Predominio, alzare la voce,
frammenti di memoria.



La sposa di Barbablù

Whitney “Strix” Beltrán, Marissa Kelly e Sarah Richardson, 2017, 2019^{ITA}.

Passaggio di autorità sulla sposa tramite l’anello.

Il game master (Custode della Casa) inquadra le scene, gioca i **personaggi secondari** e crea le stanze della casa basandosi sulle *flags*.



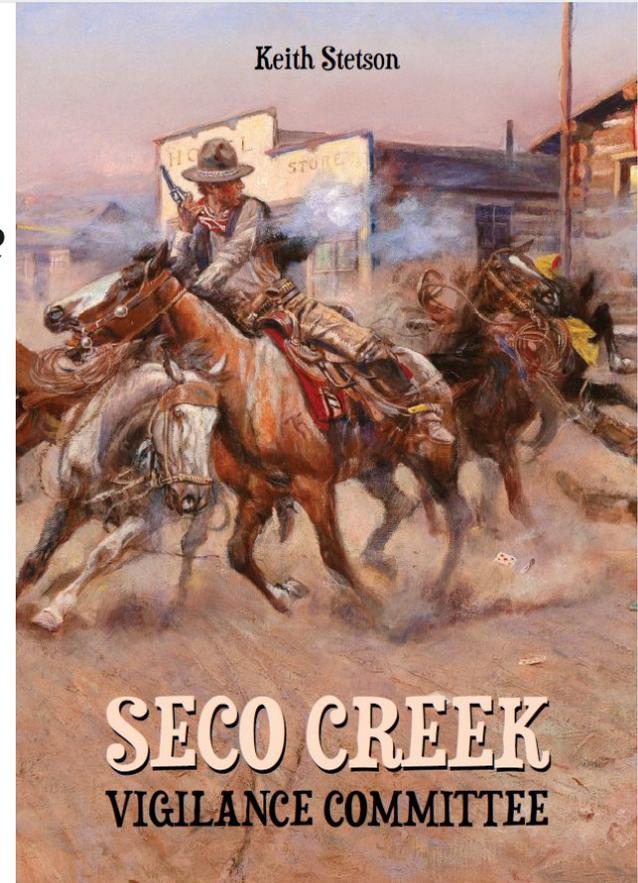
Seco Creek Vigilance Committee

Keith Stetson, 2018, 2019^{ITA}.

Premessa e personaggi preimpostati.

Giudice → mondo, personaggi secondari, Considerazione, inquadrare le scene, negoziazione, conseguenze.

Giocatori → personaggi principali, negoziazione, conseguenze, chiavi, fardelli, privilegi.

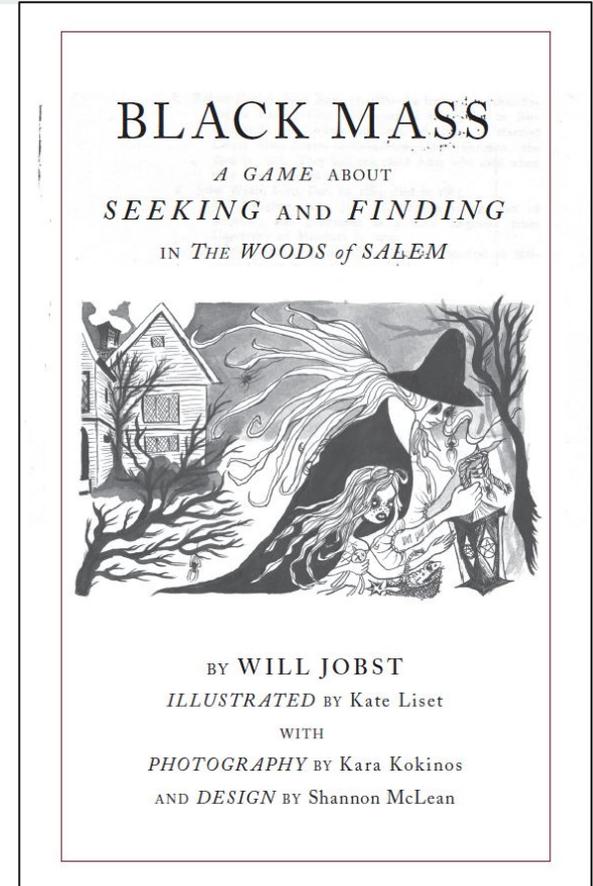


Black Mass

Will Jobst, 2019.

Controllo condiviso dei due personaggi principali (Lydia e Catherine).

Il game master (*Proctor*) crea la situazione iniziale (*flags*) e inquadra le scene.



My Red Goddess

Daniele Di Rubbo, 2020^{in fieri}.

Allestimento collaborativo → dove, quando, sottogenere.

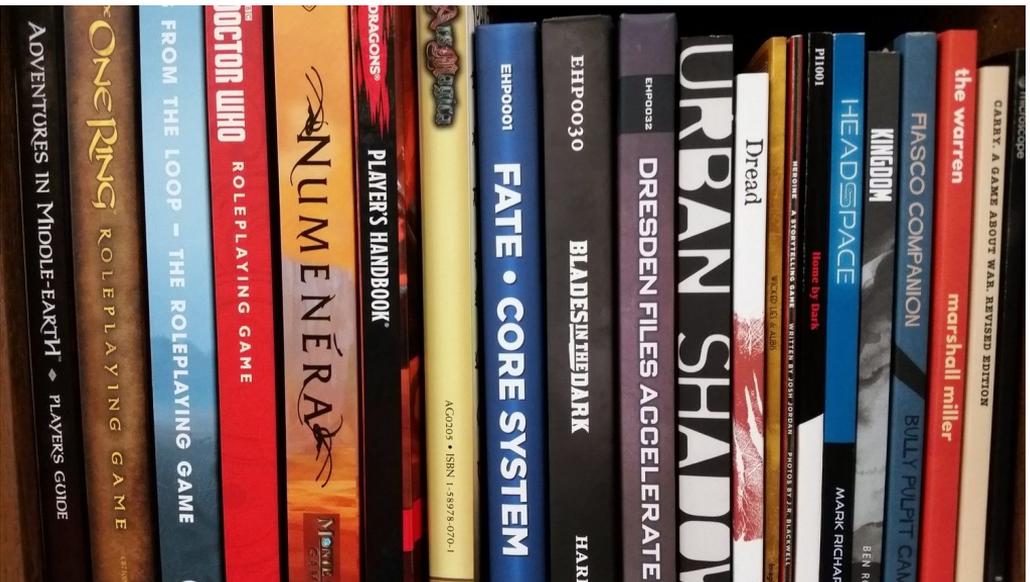
Lei → mondo, personaggi secondari, femme fatale, impulsi del detective, autorità nei conflitti, confronto finale, epilogo.

Lui → detective, autorità nei conflitti, confronto finale, epilogo.



I vostri giochi

C'è qualche gioco del quale vorreste parlare?



È il momento delle domande!

Curiosità? Qualsiasi cosa?





Grazie per l'attenzione!

Daniele Di Rubbo

www.geeckoonthewall.eu

info@geeckoonthewall.eu



**KEEP
CALM**

AND

GRAZIE

PER L'ATTENZIONE

KeepCalmAndPosters.com