

In ogni momento del gioco, tira dadi o di' di sì.

Se non c'è una Posta in palio, devi dire di sì ai giocatori, qualsiasi cosa stiano facendo. Semplicemente assecondali. Se chiedono informazioni, daglielie. Se vogliono che i loro Personaggi vadano da qualche parte, sono lì. Se vogliono qualcosa, è loro.

Tira i dadi o di' di sì

Prima o poi – presumibilmente “prima”, perché la tua città è gravida di situazioni di crisi – faranno fare ai loro Personaggi qualcosa che a qualcun altro non piacerà. Bang! Ecco una Posta. Lancia il Conflitto e tira i dadi.

Tira i dadi o di' di sì. Tira i dadi o di' di sì. Tira i dadi o di' di sì.

RIVELA ATTIVAMENTE LA CITTÀ IN GIOCO

La città che hai creato ha dei segreti. Probabilmente, ha dei segreti terribili – sangue, sesso, omicidi e dannazione.

Ma tu, il GM, non hai assolutamente segreti. Invece, hai cose fantastiche – cose sanguinose, sexy, mortali, nefande – che non vedi l'ora di condividere.

C'è questo interessante scoglio che devo superare ogni volta che faccio il GM in Cani nella Vigna. Forse prima o poi scomparirà.

Non negare informazioni ai giocatori

Va più o meno così:

I PG arrivano in città. Faccio in modo che qualcuno li incontri. Chiedono come vanno le cose. La persona dice che, beh, le cose vanno bene, per la maggior parte. I PG dicono “per la maggior parte?”.

A questo punto io sono tutto “Uh oh. Capiranno che c'è qualcosa che non va in città. Meglio difendersi. Faccia da poker: in funzione!” E poi penso “Aspetta un secondo. Io *voglio* che capiscano cosa c'è che non va in città. A dire il vero, voglio *mostrare* loro ciò che non va! Altrimenti andranno in giro aspettando che gli dia un indizio, io me ne starò qui con la mia stupida faccia da poker e ci annoieremo stupidamente tutta la sera”.

Così invece di fare dire al PNG “Oh no, voglio dire che le cose vanno alla grande e ora me ne starò zitto”. Faccio in modo che PNG si lanci nella sua tirata. “Le cose vanno malissimo! Questa persona dorme con quest'altra persona e non con me, hanno ucciso l'insegnante, ogni notte dalle pareti della sala comune trasuda sangue!”

... certe volte, invece, il PNG vuole mentire. Va bene! Farò mentire il PNG. Hai visto i film. Puoi sempre capire, quando guardi un

film, chi sta mentendo e chi sta dicendo la verità. E, come puoi immaginarti, la maggior parte delle volte, quando i giocatori mi lanciano sguardi scettici, io annuisco velocemente per confermare che, sì, sta mentendo. E poi fanno questi grandi, malvagi ghigni a bocca aperta – perché quando qualcuno mente a loro, eh, proprio non ce la può fare.

Allora sì che il gioco *va* da qualche parte.

SEGUI LE INDICAZIONI DEI GIOCATORI SU CIÒ CHE È IMPORTANTE

Presenti ai tuoi giocatori una situazione interessante, una città. Ci sono un paio di conflitti già presenti, ognuno con almeno due fazioni, alcune sfaccettature e sfumature riguardo le questioni morali che pone. Hai fatto questa cosa favolosa, interessante, questa città con i suoi problemi, quindi la mostri ai tuoi Giocatori: “Ecco qua! Che ne pensate?”

Poi fai un passo indietro e aspetti di sentire cosa pensano – e non sarò io a dirti che non aspetterai affatto. La verità è che cominceranno immediatamente a prendere posizione non appena mostrerai loro quali sono le fazioni. È una cosa immediata e viscerale.

Se hai fatto il GM in altri giochi, hai probabilmente avuto questa esperienza. Tu dici: “...e il super-cattivo rivela il suo piano, che è usare squali laser blindati per distruggere il mondo!”

Il tuo primo giocatore dice “Amico, Mr. Johnson non mi ha assunto per salvare il mondo, mi ha assunto solo per trovare suo fratello. Torno indietro e gli dico che suo fratello è morto”.

Il tuo secondo giocatore dice: “Io sto ancora parlando alla ragazza al tavolo da biliardo, ricordi?”

Il tuo terzo giocatore sta leggendo delle vecchie riviste della White Wolf.

Un disastro. Ma questo non ti succederà con Cani nella Vigna, ed ecco perché: non hai creato un super-cattivo. Non c'è un complotto che i PG devono sventare. Non dai giudizi ai giocatori nel modo in cui lo avresti fatto se avessi già deciso chi è il super-cattivo.

Invece, hai presentato la tua interessante situazione morale, i PG non possono ignorarla, devono occuparsene in qualche modo e lasciare la città in condizioni migliori. Quindi, cosa pensano?

Ti sorprenderanno. Si schiereranno in modi che non ti saresti mai aspettato. Le persone sono fonte di continuo divertimento per me e uno dei motivi è la loro capacità di schierarsi in maniera sorprendente. Guarda e vedrai.

ESCALATION, ESCALATION, ESCALATION

Questo significa che tu dovresti, ecco, stare lì seduto? E guardare e basta? Assolutamente no. Quando i giocatori si schierano – dal primo momento in cui lo fanno – comincia a complicargli la vita.

Funziona esattamente come funzionerebbe tra una città e l'altra, ma di momento in momento invece che di episodio ad episodio. Il dialogo del gioco è tutto un "il mio Personaggio fa questo, il tuo Personaggio fa quello, trovano quest'altro, questa persona gli tende un'imboscata e comincia a sparare, quest'altra persona distoglie lo sguardo ed è chiaro che sta mentendo, cosa fai? Dove vai ora? Cosa farai adesso?" proprio come qualunque gioco di ruolo. Ma se fai un passo in più, vedrai che la conversazione è *su* qualcosa. È *sui* giudizi morali espressi dai giocatori riguardo le situazioni che presenti. Nel conflitto, dovresti pensare "Davvero? Perfino adesso? Perfino *ora*? Veramente?".

*Complica
le scelte dei
giocatori*

In pratica, questo punto e quello precedente parlano del modo di stabilire le Poste dei Conflitti. Il punto precedente dice: lascia che i giocatori stabiliscono le Poste. Questo punto dice: poi, rendile *più difficili*.

Ecco un esempio:

Io sono il GM. Presento una situazione ai miei Giocatori: il fratello minore di fratello Cadmus vuole che i Cani gli dicano di chi fidarsi, ma non vuole che gli dicano di smettere di bere whisky. Fratello Cadmus e Meg, il suo giocatore, hanno notato che c'è qualcosa che non sta dicendo, ma non sanno ancora che cosa sia.

Meg fa dire a fratello Cadmus "Non posso dirti di chi fidarti finché non mi dici cosa sta succedendo veramente"

Io dico: "Bello! Tiriamo i dadi. La Posta è: vuota il sacco?". Nota che anche se sono io a dire la Posta, è Meg quella che la ha scelta. Tiriamo i dadi, Rilanciamo e Vediamo e (la cosa non ci sorprende) Fratello Cadmus sta vincendo.

Ora è il mio turno di rendere la Posta più difficile. Fino a che punto Meg e il suo Personaggio vogliono sapere? Io faccio "lui dice 'sai Cad, io vengo da te per avere dei consigli e tu mi fai il terzo grado. È proprio da te.' Ti spintona e passa oltre. Sto facendo un'Escalation a fisico". Tiro altri dadi. Meg deve scegliere: Fratello Cadmus impedirà fisicamente a suo fratello di andarsene o Lascerà? E se lui arrivasse a tirarle un pugno, lei insisterà?

Diciamo che sì, Meg è pronta a lottare. Ma che succederà se, poi, lui la sopraffacesse? Meg vorrà che Cadmus punti un'arma contro suo fratello?

Se hai una soluzione in mente, le regole del gioco ti romperanno le uova nel paniere.

Spero di essere stato abbastanza chiaro. Se stai arbitrando secondo le regole, non hai assolutamente il potere di spingere le cose verso il finale da te desiderato. È meglio per tutti, voglio dire, soprattutto, è meglio per te, se non hai preferenze per un risultato rispetto ad un altro.

Il tuo compito è presentare la situazione e poi Escalare. Il compito dei giocatori è pronunciare giudizi e andare fino in fondo. La soluzione nascerà dall'interazione fra le due cose.

GIOCARE DIO?

In molti giochi di ruolo con un contesto religioso, il GM arbitra la moralità dei personaggi. Il GM interpreta Dio (o gli dei) come PNG, stabilendo e mantenendo una posizione morale, qualsiasi forma prenda nel gioco: punti di fede, bonus di allineamento... ma non in Cani nella Vigna.

In Cani nella Vigna, il GM non ha nessuna opportunità di giudicare nel gioco le azioni dei PG. Ne può parlare, certo, ma mai imporre loro qualcosa come giusto o peccaminoso in un modo che sia vincolante nel mondo del gioco. Il GM non può dare o togliere dadi per lo stato d'animo di un PG e quindi non ha mai bisogno di giudicarlo.

E questo è ottimo! Questo, a dirla tutta, è essenziale. Se tu, il GM, puoi giudicare le azioni del mio Personaggio, allora io non ti dirò ciò che penso. Giocherò in base alla morale che mi imponi attraverso le regole. Invece di porre ai tuoi Giocatori un interessante quesito etico e ascoltare le loro risposte, porresti il quesito a te stesso e ti risponderesti da solo.

Che noia...