

Il re boia

– il bastardo –

Racconta

Un gioco di Vittorio Guerriero. Creato dopo aver udito le idee malsane di Kender Spinetti.



immagine creata con midjourney

Un GDR come si deve, qui si vince! Poco politically correct e molto politically incorrect.

Un gioco di ruolo che punta alla narrazione pura in qualsiasi ambientazioni, con una differenza: DEVE diventare cruenta e apocalittica! Ad esempio... vi piacciono i pony? Allora è arrivato il momento di sganciare una bomba nel loro mondo e tirare fuori la loro vera indole!

Scopo del gioco:

- » Vincere!
- » Divertirsi
- » Offendere
- » Raccontare imprese di distruzione di tutto e tutti!
- » Vincere!!!

Come si gioca

State passando una delle vostre, classiche, serate di merda, e come sempre non state facendo un cazzo, ecco qui che, finalmente, a uno di voi si collegano quei due disgraziati di neuroni rimasti soli e si ricorda di questo foglio strano con un gioco stupendo al suo interno:

Non sapete che fare? Non avete nulla con voi per giocare? Siete poveri a bestia e gli altri giochi di ruolo costano troppo? Non preoccupatevi, arriva "Il re boia (il Bastardo) ... Racconta" non vi serve altro che tanta fantasia (e già qui sicuramente uno o due di voi fa schifo), tre oggetti a caso per ogni giocatore (lo so che non avete nulla, ma va bene anche una scarpa eh), questo foglio (che anche se sono poche regole e di sicuro non le ricordate...) e un pacchetto di sigarette (come i veri uomini!). Ma ricordatevi che il fumo uccide... quindi usatelo per ammazzare tutti! E poi di sicuro per quanti siete almeno uno di voi fuma o si droga, quindi un pacchetto lo avete sicuro, è statistica.

iniziamo

Ora che abbiamo capito cosa serve arriviamo al dunque: ognuno di voi descriverà un personaggio, o se possiede velleità da scrittore, lo racconta con carta e penna, ma dato che voi sicuramente siete tipi moderni, va bene anche l'app appunti per il cellulare eh.

Dopo di che prendete questi tre oggetti, e poneteli davanti a voi, quelli d'ora in poi saranno descritti come una specifica capacità del personaggio con uno scopo ben preciso, vi faccio un esempio che di sicuro non ci state capendo niente: un anello con il teschio può tranquillamente evocare il demonio e portare morte e distruzione, o solamente essere il simbolo di una potente gang, una scarpa (tanto uno di voi sicuramente la userà) può rappresentare la super velocità o i calci esplosivi. Questi oggetti saranno anche le vite del vostro personaggio, ogni volta che ne perderete una ne perdetevi anche le capacità, e arrivati a zero ovviamente siete **MORTI! MOOOOORTI!**

Ora scegliendo in modo casuale, violento o come cazzo vi pare uno dei giocatori diventa il Re Boia: sarà colui che comanda, gestisce e racconta le vicende nel mondo creato, modificandolo a suo piacimento per renderlo spettacolare e ovviamente crudele. Mentre gli altri utilizzeranno i loro personaggi, che si avventurano o solamente sopravvivono in quel setting.

regole

Come detto all'inizio questo è un gioco molto narrativo, ma in situazioni particolari potrebbe essere richiesta una **Sentenza**, che può essere superata come spiegato in seguito, per ora vi dico che la sentenza la può richiedere qualsiasi giocatore, con una giusta motivazione, tutti i giocatori votano se la sentenza è giusta o ingiusta e in caso di pareggio è il Re boia a decidere.

Sentenza: una sentenza è richiesta in momenti epici e particolari o quando un giocatore, che non sia il Re boia, rischia di subire gravi danni.

Come si esegue una sentenza?

Si appoggia il pacchetto sul bordo del tavolo, dalla parte del lato stretto, di modo che ne spunti quasi una metà. Da sotto con le dita bisogna dare un colpo dal basso verso l'alto con un "tippete" dato dallo schiocco delle dita (pollice e indice) facendo rotolare il pacchetto il quale deve ricadere sul tavolo.

- » Se chi fa cadere il pacchetto in piedi (con il lato più piccolo adiacente al tavolo), e con l'apertura verso l'alto, diventa il Re Boia, e anche nella vostra stupidità capirete che il Re boia può cambiare nel corso del gioco,, quella sentenza ha successo e il giocatore diventa il nuovo Re boia, quindi continuerà a raccontare la storia, facendo scomparire il suo personaggio, mentre il precedente detronizzato Re boia, riprende il suo personaggio creato all'inizio e lo inserisce nella storia tornando all'avventura.
- » Se chi fa cadere il pacchetto in piedi (con il lato più piccolo adiacente al tavolo), ma con l'apertura in basso ha successo sulla sentenza e in più reindirizza la sentenza su un altro giocatore che non sia il Re boia, ovviamente descriverà la vicenda.
- » Se chi fa cadere il pacchetto di traverso (con il lato laterale lungo adiacente al tavolo), ha successo e non gli accade nulla, successivamente descrive come supera con successo la sentenza.

E qui arrivano i cazzi

- » Chi fa cadere il pacchetto sdraiato (il lato più esteso adiacente al tavolo)
- » Chi fa cadere il pacchetto fuori dal tavolo.
- » Chi non fa fare almeno un giro completo al pacchetto mentre è in aria.

fallisce la prova

Quando una prova fallisce: il giocatore perde un oggetto a scelta, ma nulla vieta di essere molto più crudeli...con il giocatore stesso...

Se un giocatore dovesse morire può comunque fare diverse cose: dare noia ad altri durante le Sentenze (senza mai toccare il pacchetto), chiamare sentenze o in concordanza del Basta.. Re boia di turno, aggiungere eventi nella narrazione.

il gioco finisce quando:

- » Due giocatori rimangono al tavolo, quindi un sopravvissuto e il Re boia.
- » Vi siete scociati di giocare, dato che ormai è il terzo giorno a fila.
- » Sentite il rumore delle sirene... Uccidere un giocatore potrebbe interrompere la sessione...

