



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

<http://nuke.levity-rpg.net/Worlds/Meyroan/tabid/82/Default.aspx>

Forum

Ricordo a tutti che per condividere esperienze/problemi/dubbi è possibile utilizzare il forum di Levity, raggiungibile (per i soli utenti registrati) qui:

<http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/Default.aspx>

In particolare è attivo un PBF didattico per imparare ad usare i meccanismi di Levity. Partecipate, ed imparerete con la pratica ad usare Levity.

<http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/forumid/3/threadid/67/scope/posts/Default.aspx>

L.O.S.CO - Levity One-Shot Competition #1 - EDIZIONE 2007

La partecipazione al Concorso è aperta a tutti. Sono ammesse opere di Autori singoli e collettive. Il concorso è dedicato alla stesura di plot giocabili in una one-shot per il sistema "Levity", pubblicato da "Rose & Poison" nel settembre 2007.

<http://nuke.levity-rpg.net/Levity/LOSCo/1/tabid/115/Default.aspx>

Scadenza: 31 Marzo 2008

Laboratorio scolastico

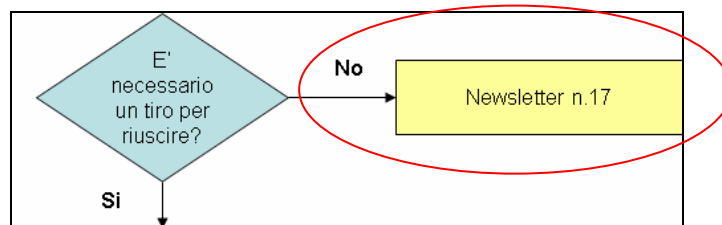
Laboratorio Scolastico a Castrovillari

Fabio Pellicori mi segnala l'avvio di un laboratorio didattico sul gioco di ruolo presso l'ITIS di Castrovillari (CS). Il sistema di gioco che verrà utilizzato sarà Levity. Il laboratorio si svolgerà con gli alunni dell'I.T.I.S. (Istituto Tecnico Industriale di Stato) di Castrovillari (CS), con la frequenza di un giorno a settimana dalle 14,30 alle 16,30 da dicembre sino a fine maggio.

Vi terrò informati.

La gestione dei Tiri per riuscire (parte II)

Nell'ultima newsletter ho descritto in dettaglio la gestione dei possibili tipi di tiri per riuscire. In questo numero approfondirò la prima parte di gestione del processo, illustrata nella seguente figura.



In altre parole, come capire e gestire se sia necessario o meno un tiro per riuscire. Inoltre, segnalerò altri possibili usi del Tiro per Riuscire, per gestire situazioni di gioco che potrebbero non risultare coperte da quanto scritto nel manuale base.

Quando non usare il Tiro per Riuscire

La casistica è semplice:

- Quando l'esito dell'azione/conflitto è scontato e non si vuole capire QUANTO riesca bene o male
- Quando l'esito dell'azione/conflitto è importante ai fini del plot ed il Narratore vuole manipolarlo per i suoi fini narrativi
- Quando l'esito dell'azione/conflitto non è affatto importante ai fini del plot

Come vedremo, per ognuno di questi tipi si possono solo enunciare alcuni principi generali, perché, come sempre, i fattori più importanti per gestirli sono sempre quelli dell'età dei giocatori, delle aspettative sull'esito dell'azione, e così via...

Vediamo adesso alcuni esempi.

Quando l'esito dell'azione/conflitto è scontato e non si vuole capire QUANTO riesca bene o male

Un Troll di potenza sovraumana vuole distruggere una porta di legno. Che la distrugga.
Un bambino di 8 anni vuole distruggere la porta a pugni. Non ci riuscirà mai.

Quando l'esito dell'azione/conflitto è importante ai fini del plot ed il Narratore vuole interpretarlo per i suoi fini narrativi

Se la porta che il guerriero vuole sfondare non dovrà che essere sfondata alla fine della sessione di gioco, semplicemente dite che la porta non si sfonda. Dovrete cercare una giustificazione, per questo, ma l'importante è che quella porta stia in piedi. In linea generale, questi tipi di situazioni dovrebbero essere evitati, ma è molto probabile che se state giocando con persone non esperte di questo tipo di giochi non se ne accorgano nemmeno.

Quando l'esito dell'azione/conflitto non è affatto importante ai fini del plot

Se un guerriero vuole rompere una porta e la cosa è assolutamente secondaria ai fini della storia, lasciategliela rompere senza problemi.

Usi avanzati del Tiro per Riuscire

Più interessanti potrebbero essere alcuni usi 'avanzati' del Tiro Per Riuscire che io spesso adotto nelle sessioni di gioco e che non sono descritti esplicitamente nel manuale.

Gestione eventi o elementi scenici secondari

In alcune sessioni di gioco, ho utilizzato il Tiro per Riuscire per determinare l'accadimento di eventi o la presenza di elementi scenici secondari, come la presenza o meno di pioggia, o di personaggi non giocanti che in qualche modo entrano nella scena ma senza avere un impatto significativo sulla narrazione, perlomeno nel momento in cui vengono creati.

In alcuni casi ho affidato ad uno dei giocatori (quelli più scettici o più timidi) proprio questo ruolo di 'scenografo'. Ecco un esempio...

- Il vostro personaggio riesce a rimuovere le assi di legno che chiudevano un tunnel secondario nelle fogne di Parigi e si inoltra nel buio. (Passo la narrazione allo 'scenografo')
 - Scenografo: (Lancia il dado, se il lancio è superiore a 9 allora ci sono dei grossi topi, altrimenti si trovano altre assi di legno)

Colpi Localizzati

Alcune volte potrebbe nascere la necessità di gestire i cosiddetti colpi localizzati. Tornerò più in dettaglio quando affronterò la gestione dei combattimenti, ma l'argomento può essere introdotto qui, dato che si sta parlando di Tiri per Riuscire.

Il colpo localizzato consiste sostanzialmente in un tentativo di colpire qualcosa di specifico durante un combattimento. Per cui, il giocatore non si limita a dire "Attacco il mostro alla mia destra.", ma dice qualcosa del tipo "Cerco di colpire con un calcio la rotula destra del mostro, per farlo cadere."

Come si può gestire questo aspetto? Con Levity, in molti modi.

Potreste fare un combattimento "one-shot" o un combattimento con differenza di forza stando attenti però a gestire il danno in punti vita. Oppure potete, semplicemente, far lanciare uno dei tanti tipi di "Tiri per Riuscire" possibili.

- Il giocatore ha ottime probabilità per farcela? Allora, Tiro Senza Fallimento.
- Il giocatore potrebbe sbagliare? Allora, Tiro Con Fallimento o "Tiro Semplice"
- Il giocatore ha caratteristiche utili? Allora "Tiro Semplice contro la Caratteristica" o "Tiro specifico".

Tiri contrapposti

Ho verificato che, dal vivo, ci sono alcune situazioni, che non sono dei veri e propri combattimenti 'fisici' ma direi combattimenti 'logici' che possono essere risolte efficacemente con "Tiri Contrapposti". Ad esempio, in una situazione di gioco uno dei giocatori voleva/doveva convincere un altro del fatto che le sue convinzioni erano vere ma la situazione, gestita tramite i dialoghi, stava terminando in una fase di stallo. Ci sarebbero stati modi diversi per gestire la cosa.

- Si poteva fare un tiro per riuscire per il giocatore che cercava di convincere per determinare comunque un esito.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- Si poteva fare un tiro per riuscire per il giocatore che si stava cercando di convincere per determinare comunque un esito.

Oppure, come ho deciso di fare al momento, anche per simulare simbolicamente un 'conflitto' ho semplicemente detto di lanciare 3d6 e di contrapporre i risultati.

Il valore più alto avrebbe detto chi aveva la meglio. La differenza tra i due valori avrebbe detto quanto sarebbe riuscito bene o male l'esito.

Esempio:

- Giocatore A (che vuole convincere) lancia 12
- Giocatore B (che dovrebbe essere convinto) lancia 10

Il giocatore A convince di poco il giocatore B.

Esempio:

- Giocatore A (che vuole convincere) lancia 3
- Giocatore B (che dovrebbe essere convinto) lancia 14

Il giocatore non solo non è convinto dal giocatore A, ma inizia anche a diffidare di lui per altri aspetti.

Tiri per determinare le cause

Anche questa è una modalità che uso in casi particolari. Talvolta, faccio giocare la storia al contrario. Ad esempio, dal flashforward al tempo corrente. Oppure dal tempo corrente al flashback. In questo caso, si determina un fatto singolare, per cui posso chiedere al giocatore di lanciare un tiro per riuscire ma non per determinare gli effetti di una azione, ma per determinarne le cause.

Esempio:

- Giocatore: "Il Drago giace per terra, morto."
- Io: "Bel finale. Dimmi la mossa immediatamente precedente."
- Lui: "Gli ho piantato la mia spada nel cuore."
- Io: "Mmm... Mi sembra improbabile. Prova a lanciare. Se fai da 1 a 6 allora lo accettiamo, se fai da 7 a 18 allora dovrai trovare un'altra causa."