

## 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>

## 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.

## 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

## La gestione dei Tiri per riuscire

Il lancio dei dadi, in Levity, può essere utilizzato per il risultato e l'interpretazione di molti eventi ed aspetti di gioco. E' fuori di dubbio, tuttavia, che l'uso classico del lancio dei dadi sia quella del tiro per riuscire. In prima istanza, tuttavia, è da notare che il concetto di 'riuscire' va inteso in maniera abbastanza ampia. Nel corso delle prossime newsletter, infatti, cercherò di mostrare esempi di "tiro per riuscire" che escono dai normali canoni del loro utilizzo nei giochi di ruolo tradizionali.

Ad ogni modo, qui esamineremo il tiro per riuscire 'classico'; quello in cui il giocatore tramite il suo personaggio giocante cerca di fare qualcosa o ottenere un esito positivo da un "conflitto" durante il gioco.

E' anche importante definire qualcosa che forse non è ancora chiaro e cioè la differenza tra un esito 'positivo' ed un esito 'favorevole'. E lo faccio con un esempio. Supponiamo di considerare le due seguenti caratteristiche:

Memoria, che immaginiamo essere una caratteristica favorevole per il personaggio.

Amnesia, che immaginiamo essere una caratteristica sfavorevole per il personaggio.

Ecco la tabella dei risultati per la Caratteristica "Memoria":

Esito per il personaggio / Esito della azione	Favorevole	Sfavorevole
Positivo (il tiro sulla Memoria ha successo)	Il personaggio ricorda un particolare importante.	//
Negativo (il tiro sulla Memoria non ha successo)	//	Il personaggio non ricorda un particolare importante.

Ecco la tabella dei risultati per la Caratteristica "Amnesia":

Esito per il personaggio / Esito della azione	Favorevole	Sfavorevole
Positivo (il tiro sulla Amnesia ha successo)	//	Il personaggio non ricorda un particolare importante.
Negativo (il tiro sulla Amnesia non ha successo)	Il personaggio ricorda un particolare importante.	//

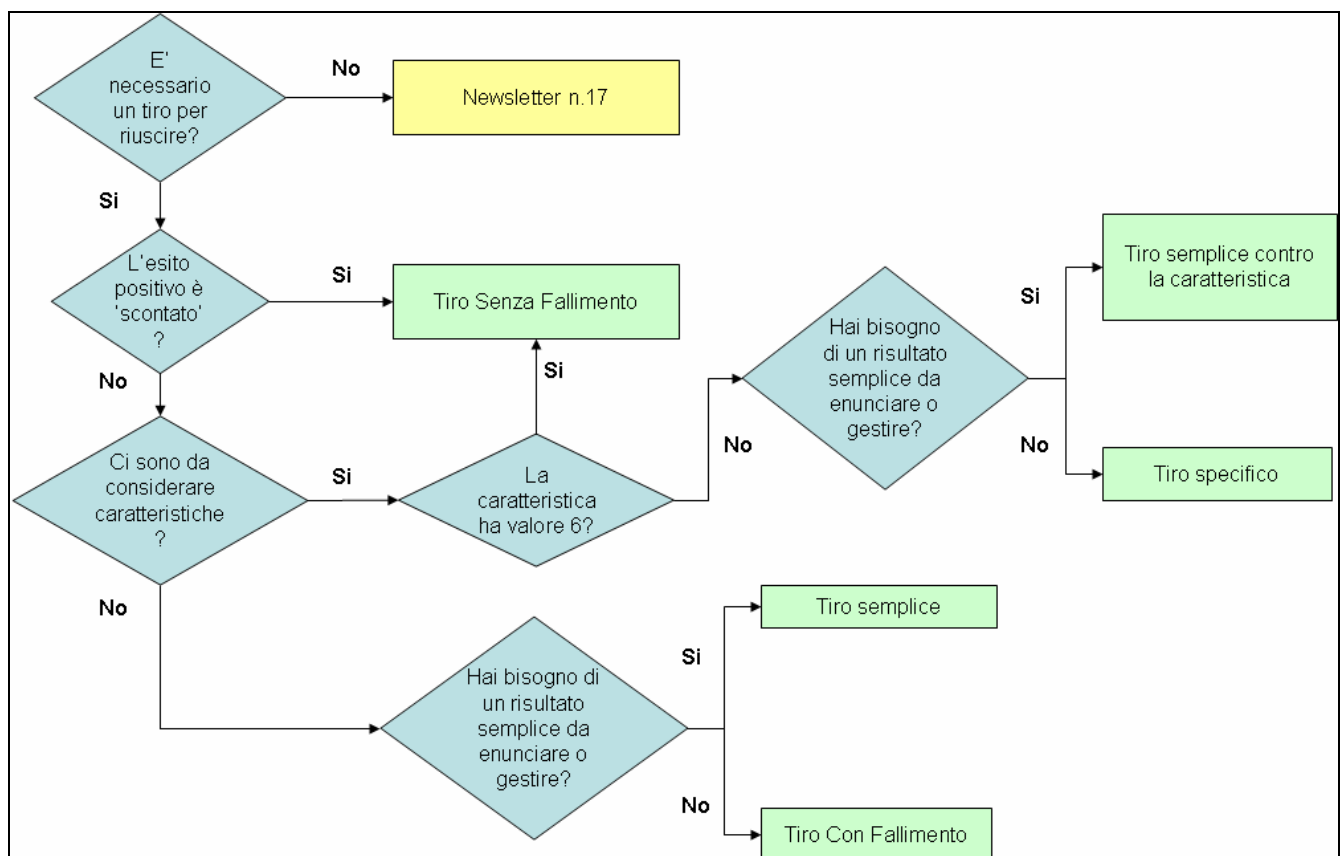
Come vedete, i risultati si invertono. Questo è anche il motivo per cui non è possibile utilizzare caratteristiche che siano in antitesi 'perfetta', come ad esempio:

- Buono: +6
- Cattivo: +3

Le seguenti invece potrebbero andare bene:

- Buono con le persone: +6
- Cattivo con la flora: +4

Il diagramma seguente mostra qual è il flusso da seguire per interpretare correttamente quale tipo di tiro per riuscire va utilizzato.



Ecco in dettaglio i miei commenti su ognuno degli elementi della figura precedente.

- **E' necessario un tiro per riuscire?** Questa è sempre la prima domanda da farsi (e da rifarsi). Il lancio del dado è, in ogni caso, una interruzione nella gestione della narrazione. L'età dei



Roberto Grassi

# Levity<sup>3.0</sup>

## Role-Playing and Interactive Storytelling System

giocatori, il ritmo sostenuto della sessione, l'aspettativa sull'esito sono tutte cose da tenere in considerazione.

- **NO:** Se non è necessario, definire ed interpretare un risultato. In una delle prossime newsletter vedremo quando e come capire se non è necessario un tiro per riuscire.
- **SI:** Se è necessario, procedere con la condizione successiva.
- **L'esito positivo è scontato?** Questa domanda potrebbe sembrare superflua. Se l'esito è scontato perché mai dovrei lanciare i dadi? In realtà, questo caso dovrebbe essere considerato solo se, anche se l'esito positivo è scontato, si vuole in qualche modo ottenere una "gradazione" positiva dell'esito. In altre parole, se si riesce "molto bene" o "per il rotto della cuffia".
  - **NO:** Procedere con la condizione successiva.
  - **SI:** Lanciare un "*Tiro senza Fallimento*" ed interpretare il risultato.
- **Ci sono da considerare caratteristiche?** Questa è probabilmente la parte più difficile e ci tornerò molto spesso sulle prossime newsletter. Assumiamo comunque che sia facilmente determinabile il fatto che il risultato di una azione sia associato al possesso di una o più caratteristiche chiaramente identificabili. In questo caso, consideriamo comunque che si tratti di una sola caratteristica (tornerò in altre newsletter su come gestire i casi in cui più di una caratteristica possa tornare utile per il conseguimento di un risultato).
  - **SI:** Il Narratore ha individuato almeno una caratteristica che può tornare utile per determinare l'esito della azione. Procedere con la condizione successiva.
    - **La caratteristica ha valore 6?** Questa domanda deve essere automatica. Se il giocatore ha una caratteristica con valore 6 allora l'azione DEVE avere un esito positivo. Se la risposta è SI allora si può tranquillamente usare un "tiro senza fallimento". Se la risposta è NO allora procedere con la condizione successiva.
      - **Hai bisogno di un risultato semplice da gestire o enunciare?** Ecco una delle domande fondamentali attorno a cui è nato Levity. La cosa davvero importante è capire quanto tempo i giocatori ed il Narratore vogliono 'perdere' per interrompere la narrazione ed il gioco e determinare gli esiti delle azioni intraprese. La mia opinione è che questo tempo debba essere ridotto al minimo. Così, è importante capire se la interpretazione di un risultato debba essere più o meno complessa. Inoltre, con giocatori di età bassa, può essere importante dare risultati 'semplici' anche da capire.
        - Se la risposta è SI, allora si può tranquillamente usare un "tiro semplice contro la caratteristica".
        - Se la risposta è NO allora si può tranquillamente usare un "tiro specifico" che consente al Narratore di interpretare il risultato con diverse sfumature sull'esito.
    - **NO:** Nessuna caratteristica può essere utilizzata per determinare l'esito della azione. Procedere con la condizione successiva.
      - **Hai bisogno di un risultato semplice da gestire o enunciare?** Ecco una delle domande fondamentali attorno a cui è nato Levity. La cosa davvero importante è capire quanto tempo i giocatori ed il Narratore vogliono 'perdere' per interrompere la narrazione ed il gioco e determinare gli esiti delle azioni intraprese. La mia opinione è che questo tempo debba essere ridotto al minimo. Così, è importante capire se la interpretazione di un

risultato debba essere più o meno complessa. Inoltre, con giocatori di età bassa, può essere importante dare risultati 'semplici' anche da capire.

- Se la risposta è SI, allora si può tranquillamente usare un "tiro semplice".
- Se la risposta è NO allora si può tranquillamente usare un "tiro con fallimento" che consente al Narratore di interpretare il risultato con diverse sfumature sull'esito.

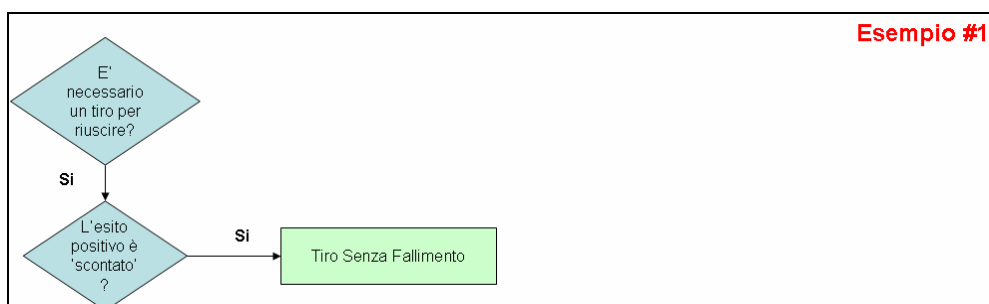
Ed ora alcuni esempi. Naturalmente, in tutti gli esempi successivi, si assume che la domanda "E' necessario un tiro per riuscire?" sia già stata fatta e la risposta è "SI"...

## Esempio #1

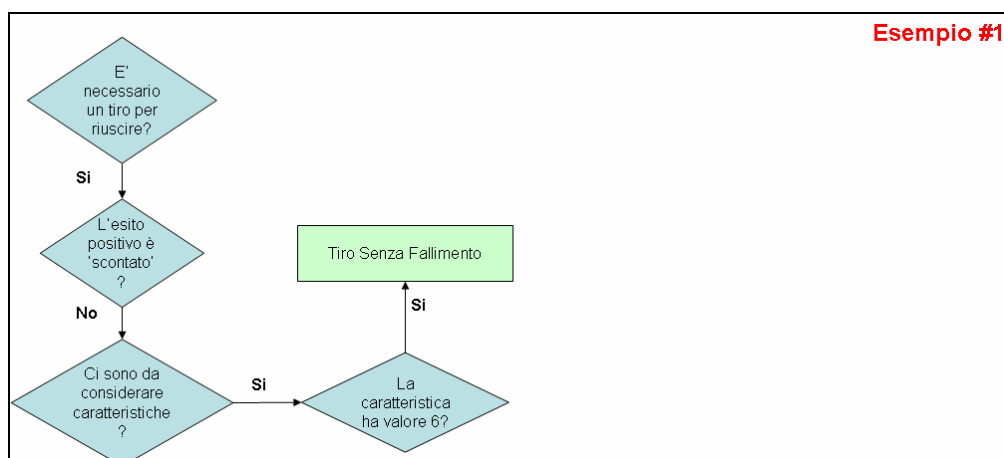
Un cecchino si posiziona su un tetto per sparare al presidente della Confederazione galattica. Le sue caratteristiche.

- Precisione nel tiro: 6/6
- Calma: 5/6
- Resistenza alla tortura: 1/6

Il giocatore dice: "Sparo al presidente alla testa per ucciderlo." Ecco uno dei possibili modi di usare il Tiro per Riuscire.

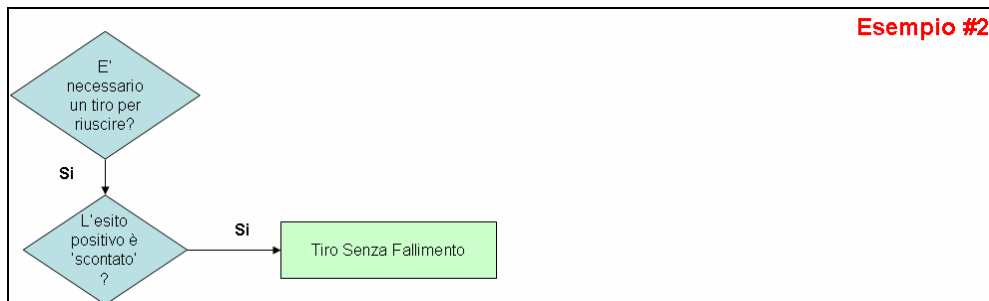


Ed ecco come si arriva al "Tiro Senza Fallimento" considerando "Precisione nel Tiro" come la caratteristica principale da considerare.

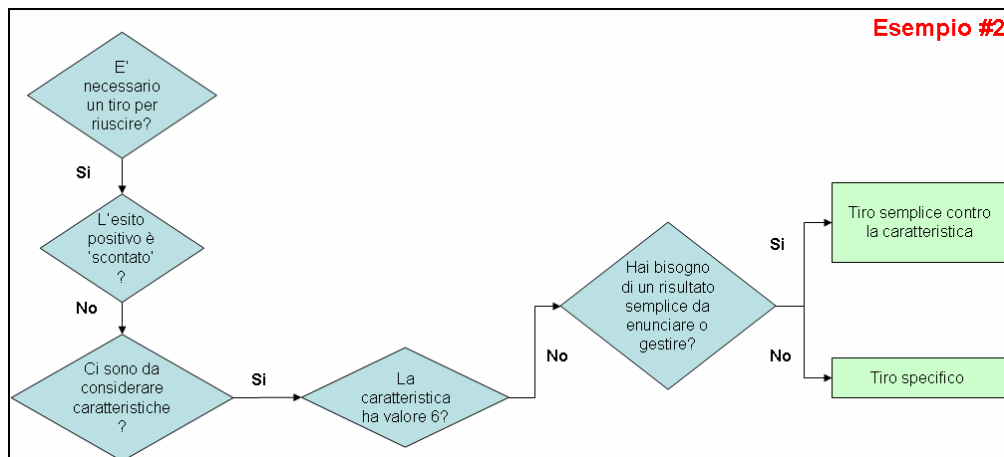


## Esempio #2

Come l'esempio precedente, ma il cecchino ha 5 su 6 in "Precisione nel Tiro".  
Un Narratore 'buono' potrebbe concedere qualcosa del genere.



Oppure potrebbe seguire tutto il percorso proposto...



## Esempio #3

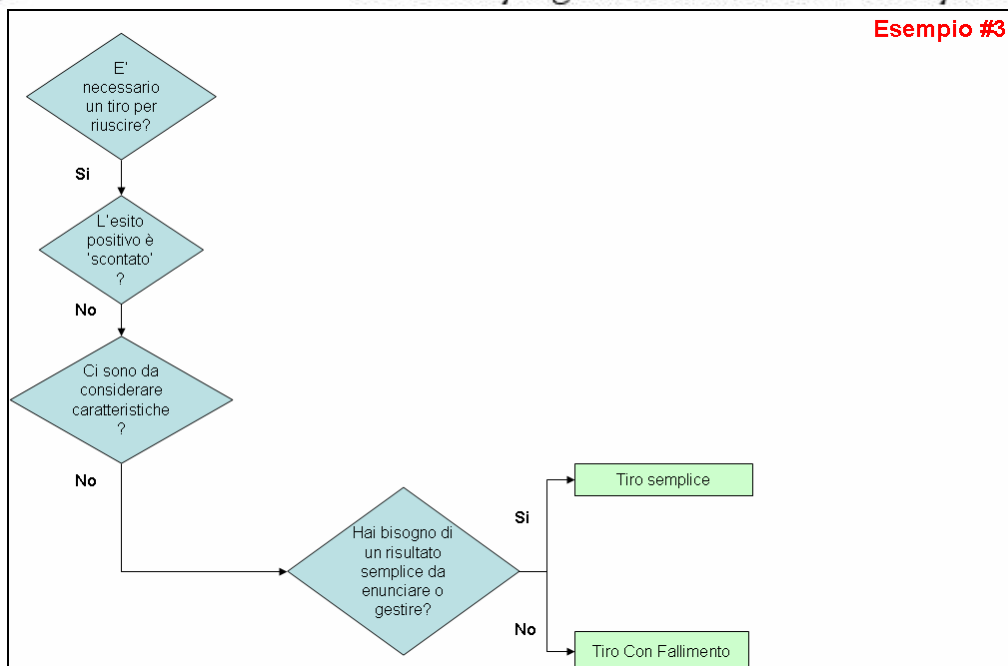
In questo esempio, sul tetto abbiamo qualcuno che non è un cecchino e non possiede affatto "Precisione nel Tiro" e vuole comunque sparare al presidente. In parole povere non esiste alcuna caratteristica che può essere considerata nel processo di decisione del tiro per riuscire.



Roberto Grassi

# Levity<sup>3.0</sup>

Role-Playing and Interactive Storytelling System



Sulla prossima newsletter entreremo in dettaglio su come interpretare i risultati dei tiri per riuscire e su come sia possibile tenere conto di molte sfumature quando si enunciano i risultati.