



Roberto Grassi

# Levity<sup>3.0</sup>

Role-Playing and Interactive Storytelling System

In questo numero vediamo in quanti modi diversi è possibile gestire una azione relativamente 'complessa', utilizzando il sistema Levity.

Come vedrete, la gestione dipenderà da molti fattori, quali:

- Età/Esperienza dei giocatori
- Aspettative sull'esito della azione
- Gestione delle informazioni implicite ed esplicite
- Considerazioni sui modificatori
- Tempo a disposizione per gestire l'esito

L'azione che andrò ad esaminare è la seguente.

Immaginiamo che il Narratore dica ad un giocatore: "I tuoi avversari ti hanno bloccato in un vicolo cieco, con un muro alto tre metri, e stanno per attaccarti. Cosa fai?"

Il Giocatore dice: "Il mio combattente psichico fa un salto acrobatico per superare il muro, e dopo una torsione a mezz'aria per vedere i PG e lanciargli sopra "Oscurità", ricade oltre il muro, atterrando in piedi ed iniziando a scappare..."

A questo punto inizia la nostra analisi.

Da un punto di vista di gestione è importante scomporre l'azione detta nelle parti che la costituiscono e che sono potenzialmente oggetto di verifiche. La frase è scomponibile nel seguente modo. Inoltre, metto tra parentesi le parole "obiettivo" ed "azione" per distinguere le azioni dagli scopi per cui quell'azione viene fatta.

- Il mio combattente psichico fa un salto acrobatico [AZIONE]
- ... per superare il muro... [OBIETTIVO]
- ... dopo una torsione a mezz'aria... [AZIONE]
- ... per vedere i PG... [OBIETTIVO]
- ... e lanciargli sopra "Oscurità"... [AZIONE]
- ... ricade sopra il muro... [AZIONE]
- ... atterrando in piedi... [AZIONE]
- ... ed iniziando a scappare [OBIETTIVO]

Come vedete, la frase è scomponibile in 5 azioni e 3 obiettivi. In sostanza, ciò che il giocatore vuole fare è superare il muro, disturbando l'azione di inseguimento dei suoi avversari e scappare. Vediamo in quanti modi potrebbe essere risolvibile tutto questo con Levity.

## ***Età/Esperienza dei giocatori***

I neofiti ed i bambini non conoscono le regole che vengono considerate 'normali' nel gioco di ruolo. Un giocatore 'normale', sapendo che la frase oggetto di analisi viene decomposta da chi gestisce il gioco, si aspetterebbe infatti che il Narratore si pronunci su ognuno dei punti oggetto di verifica. Tutto questo non è automatico nei nuovi giocatori. Per questo motivo, non sarebbero affatto sorpresi se il Narratore dicesse semplicemente:

- *Facciamo solo un tiro per vedere se riesci a lanciare "Oscurità" ai tuoi nemici e riesci quindi a celare la tua fuga.*

Oppure, potrebbe essere interessante vedere se solo la prima azione riesce.

- *Facciamo solo un tiro per vedere se riesci a superare il muro.*

In generale, quando si gioca con neofiti, se deve tendere a semplificare le risoluzioni e ad esaltare le conseguenze delle azioni, perché sono più interessati agli sviluppi di una trama piuttosto che alla verifica delle potenzialità del loro personaggio (questo aspetto, tuttavia, inizia ad essere presente nei bambini di sesso maschile intorno ai 10 anni. L'ho notato, soprattutto, quando vogliono interpretare un personaggio dei loro cartoni animati preferiti). Ad esempio, per la scena precedente, potrebbe non essere importante lanciare i dadi per verificare i successi delle azioni, ma invece abbondare in dettagli, ad esempio, sulla tecnica della torsione a mezz'aria per fornire dettagli importanti.

- *Mentre fai la torsione a mezz'aria noti, dall'alto, uno strano fuoco in lontananza. La tua azione diversiva riesce, e corri in quella direzione liberandoti dei tuoi inseguitori.*

Questa descrizione non ha nulla a che vedere con l'oggetto dell'analisi, ma sposta l'attenzione dei giocatori verso questo elemento esterno. Pochi saranno quindi interessati a capire se l'azione ha esito positivo o meno.

Con giocatori esperti, invece, potrebbe essere necessario spiegare ogni passaggio e lanciare per verificare ogni aspetto dell'azione da compiere. Non c'è un principio generale che vada sempre bene. Dipende molto da come i giocatori sono stati abituati a giocare di ruolo. I giocatori esperti tendono a privilegiare l'esito di una azione. Se le azioni vanno bene, allora anche l'esito sarà quello desiderato. Naturalmente, come Narratori, potrete sempre decidere che l'azione è andata come speravano ma che l'esito della azione, non lo è altrettanto.

- *Con un agile balzo superi il muro, ma mentre ti volti per lanciare Oscurità, noti che i tuoi avversari si stanno allontanando, come se avessero previsto la tua mossa.*

## **Aspettative sull'esito della azione**

Durante una sessione di gioco, le aspettative sugli esiti di una o più azioni, possono variare, anche notevolmente. La stessa azione può avere un grande significato all'inizio ed uno completamente diverso alla fine.

Se, ad esempio, si stesse giocando un prologo, potrebbe essere assolutamente non necessario lanciare alcun dado, gestendo, ad esempio, i due possibili esiti.

- *Con un agile balzo superi il muro, ti volti e lanci "Oscurità" contro i tuoi avversari. Atterri sul muro, rischiando di perdere l'equilibrio, ma lo recuperi e fuggi via, lasciandoti alle spalle i tuoi avversari, disorientati.*
- *Con un agile balzo superi il muro, ti volti e lanci "Oscurità" contro i tuoi avversari. Ma non riesci a rimanere in equilibrio sul muro, e cadi per terra. Ti catturano immediatamente, senza possibilità di fuga.*

Alcuni giocatori tendono ad avere maggiori aspettative solo su alcuni aspetti, a scapito di altri. Il Narratore deve tenere presente questo aspetto. Ad esempio, un giocatore potrebbe essere interessato più a fuggire, che a depistare i suoi avversari lanciando "Oscurità". In questo caso, sarà necessario solo verificare che il suo personaggio riesca ad atterrare bene sul muro, indipendentemente da come sia andato l'esito di Oscurità, che potrete gestire narrativamente in base a come preferite vada avanti la storia.



- *Con un agile balzo superi il muro, ti volti e lanci "Oscurità" contro i tuoi avversari. Poi (valutate l'esito di un tiro per riuscire) atterri sul muro ed inizi a correre, lasciandoti gli avversari alle spalle.*

### **Gestione delle informazioni implicite ed esplicite**

In linea generale, il Narratore deve valutare **ciò che il giocatore dichiara esplicitamente di voler fare**. Alcuni giocatori tendono a voler fare azioni 'brevi', altri (soprattutto quelli che non sono abituati a giocare di ruolo) tendono non solo a dichiarare l'azione o gli intenti del proprio personaggio, ma anche la gestione degli esiti da loro desiderati.

Quest'aspetto è riscontrabile soprattutto quando si fanno giocare i bambini. Essi non si limitano a muovere il personaggio, ma decidono anche cosa fanno gli altri personaggi che sono eventualmente impattati dalla loro mossa.

- *Faccio paura alla strega e la strega mi dà la sua scopa magica.*

In alcuni casi, come Narratori, è bene far decidere ai giocatori stessi gli esiti delle azioni (soprattutto se questo favorisce il flusso narrativo e la partecipazione del giocatore alla sessione di gioco).

I giocatori di ruolo tradizionali, invece, quando fanno compiere un'azione al loro personaggio **sanno quando fermarsi**. In questo caso, aspettano che il Narratore si pronunci sull'esito dell'azione.

Come Narratore, bisogna saper padroneggiare questi aspetti e capire quando favorirli e quando no. In generale, bisogna spingere i giocatori a dichiarare gli obiettivi della loro azione, per poter gestire meglio il risultato.

### **Considerazioni sui modificatori**

Tutti i ragionamenti che ho fatto sino ad ora non considerano ovviamente i discorsi sugli eventuali modificatori da applicare. Se, ad esempio, il personaggio che prova l'azione è ferito gravemente oppure ha la gamba dolorante, potrebbe anche sentirsi rispondere.

- *Non riesci a saltare per raggiungere il muro, sei troppo debole.*

Oppure, potreste chiedere un tiro per riuscire con una soglia molto alta per la riuscita dell'azione (il valore normale è 9).

- *Se fai più di 15 riesci a saltare sul muro, altrimenti scivoli e cadi.*

### **Tempo a disposizione per gestire l'esito**

Chi ha tra i trenta e i quaranta anni, ed ha visto i cartoni animati giapponesi sportivi, ricorderà certamente quei momenti interminabili in cui c'era un fermo immagine ed i pensieri del personaggio duravano per interminabili minuti.

Questa breve introduzione serve a far capire che è anche importante sapere quanto tempo si ha a disposizione per gestire gli esiti di una azione.

Giocare un play by forum è molto diverso che giocare un play by chat. C'è molto più tempo a disposizione per scegliere con calma quale può essere il modo migliore per gestire una situazione.

Giocare dal vivo, è molto diverso che giocare via mail. Siate pronti a dover prendere decisioni in breve tempo...