

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 oggi 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

Spunti sulla modalità librogame

La modalità librogame è quella che consente al narratore di imporre alcune scelte ai giocatori, anziché consentire loro la massima libertà di azione, sia narrativa che per il proprio personaggio.

Potrebbe sembrare una modalità di gioco limitante, ma in realtà cela alcune possibilità interessanti.

L'uso più semplice che si può fare è senza dubbio quello 'classico'.

Cosa vuoi che faccia il tuo personaggio?

- A
- B
- C

Tuttavia, le cose possono essere più interessanti quando si iniziano a fare domande di questo tipo (e si dà qualche potere narrativo al giocatore)

Cosa vuoi che accada ora?

- A
- B
- C

Cosa NON vuoi che accada ora?

- A
- B
- C

In alcuni casi, ad esempio durante un dialogo potrebbe essere interessante forzare il personaggio a DOVER dire qualcosa scegliendo tra alcune frasi...

Scegli una risposta tra le seguenti

- A



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- B
- C

Considerazioni sui punti vita

I Punti Vita, in Levity, devono farsi carico di molte cose:

- Considerazioni sulla Forza, Resistenza, Potenza ed eventuali grandezze derivate (affaticamento, età, ...) a meno che non ci siano caratteristiche esplicite che le descrivono.
- Considerazioni sulle ferite subite durante gli sforzi o durante il combattimento a meno che non ci siano caratteristiche esplicite che le descrivono.
- Considerazioni relative al tiro per riuscire ed al combattimento basate sul valore dei punti vita.

Per questo motivo, potrebbero diventare un valore molto importante per la vostra sessione di gioco. Qualcuno mi ha fatto notare, giustamente, che il manuale si pronuncia sul valore dei punti vita nel caso di personaggi "normali", e che questi personaggi normali sarebbero la specie umana. Questo fa nascere due ordini di problemi:

- Come gestire i punti vita per simulare l'età
- Come gestire i punti vita per le specie che non sono 'normali'.

La seguente tabella è un mio suggerimento per gestire il primo problema:

	PV massimi suggeriti
Infanzia	8
Adolescenza	16
Maturità (fisica)	24
Senilità	18

Naturalmente, si riferiscono ad un individuo sano e non tengono conto delle specifiche caratteristiche dei personaggi in base ai possibili scenari. Sono solo valori di riferimento. Inoltre, abbastanza logicamente, si possono anche creare personaggi 'umani' con valore superiore a 24, se si vuole fare in modo che risultino più forti e potenti della normalità. Questo potrebbe essere il caso dei semi-dei o di personaggi particolarmente forti (un capo barbaro, un campione di lotta, etc...)

Per quanto riguarda le specie diversa da quelle dell'uomo ecco come io gestisco il problema; può darsi che possa andare bene anche per voi. Se avete idee diverse fatemelo sapere, così le condividiamo (magari nel forum). La domanda che mi faccio è. Quanti uomini, di 24 PV, potrebbero ragionevolmente sconfiggere, a mani nude, questa creatura? In base alla risposta, moltiplico il valore 24 per il numero di uomini ed eventualmente faccio delle correzioni per arrotondare.

N. di uomini.	PV massimi suggeriti	Arrotondamenti	Riferimenti (ove possibile)
0.25	6	Circa 5	Gatto, Cane (piccolo)
0.5	12	Circa 10	
0.75	18	Circa 20	Cane (grande)
1	24	Circa 25	
2	28	Circa 30	Tigre
3	72	Circa 70	
4	96	Circa 100	Orso
5	120	Circa 120	
6	144	Circa 145	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

7	168	Circa 170	
8	192	Circa 200	Drago?

Colgo l'occasione per farvi gli auguri di Buon Natale.
Alla prossima, Rob



21.12.2007