



Usare i Frameworks di Leivity

Di Roberto Grassi

I Framework

**Horror
Soprannaturale**



Guerra

Fantasy



Cyberpunk

Etc....

Western



Survival Horror



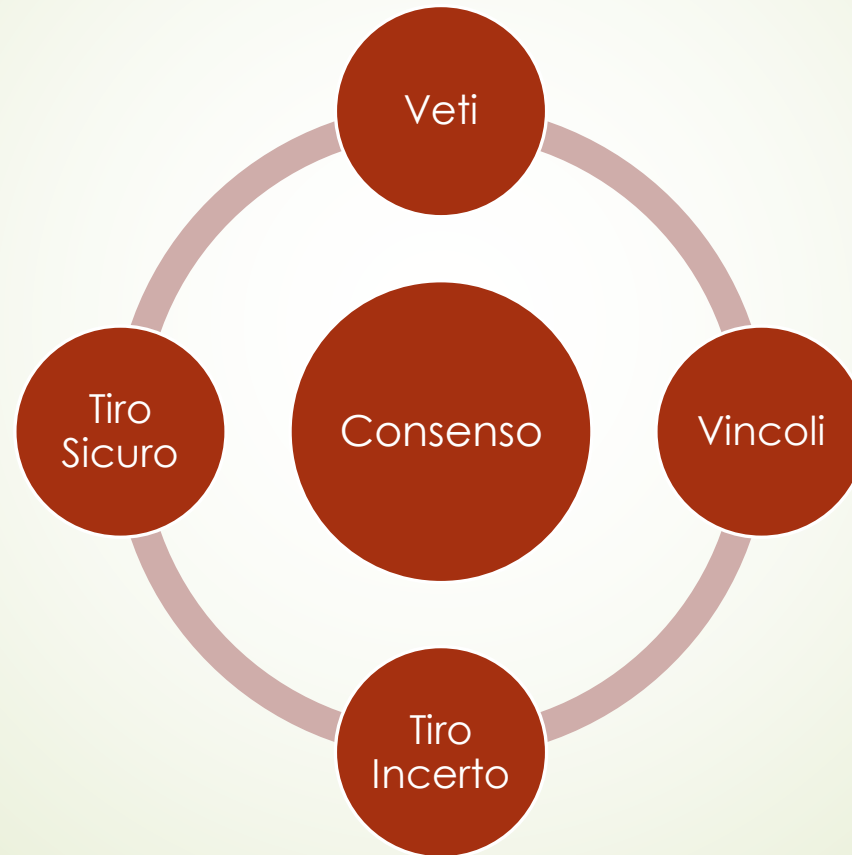
Parte I: Il Motore Comune

Parte II: Schede e Focalizzazione

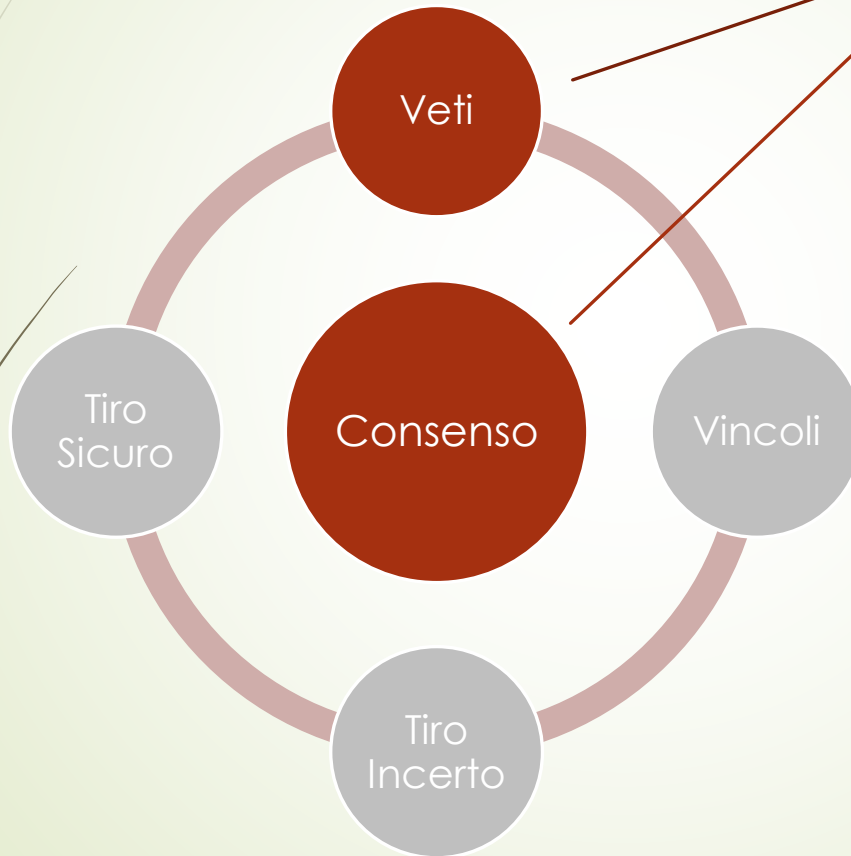
Parte III: Condurre il gioco

Di Roberto Grassi

Il «motore comune»



Il «motore comune»



Sono identici in tutti i framework

Sono molto importanti e servono per pilotare la narrazione secondo i gusti estetici e di coerenza della storia.

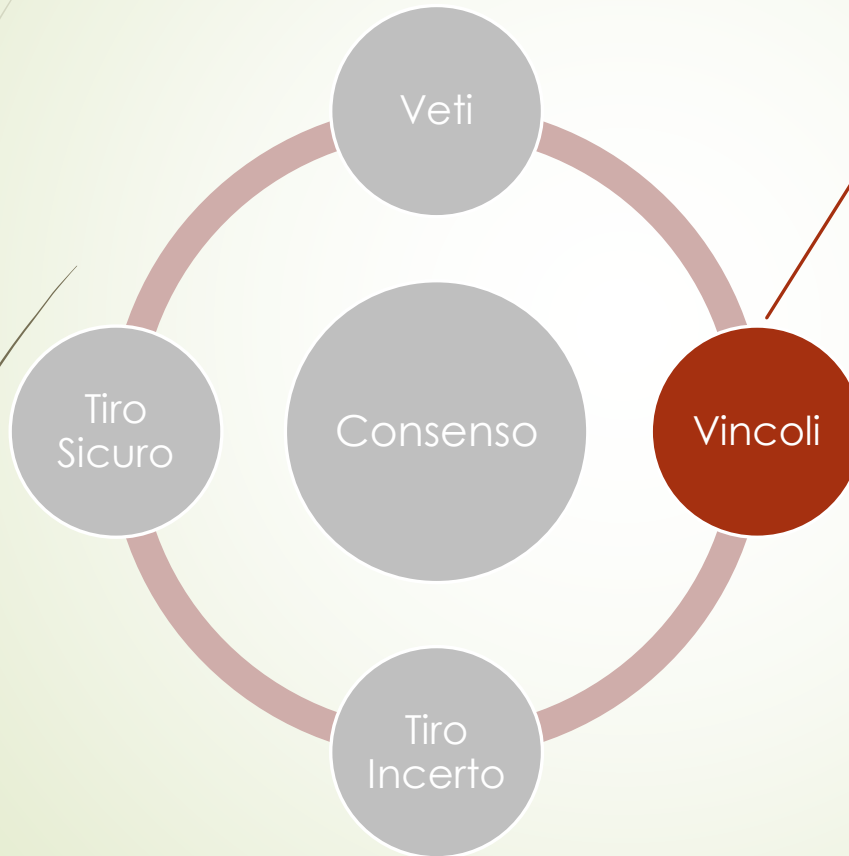
Questo semplice meccanismo democratico impedisce che un giocatore possa imporre il suo gusto agli altri (tranne i Vincoli).

E' un meccanismo che si «rinforza» dopo ogni turno di gioco.

Consenso: Narrazione per Consenso

Veti: Veti Estetici e di Coerenza che passano a maggioranza

Il «motore comune»



Molto simili nei vari framework

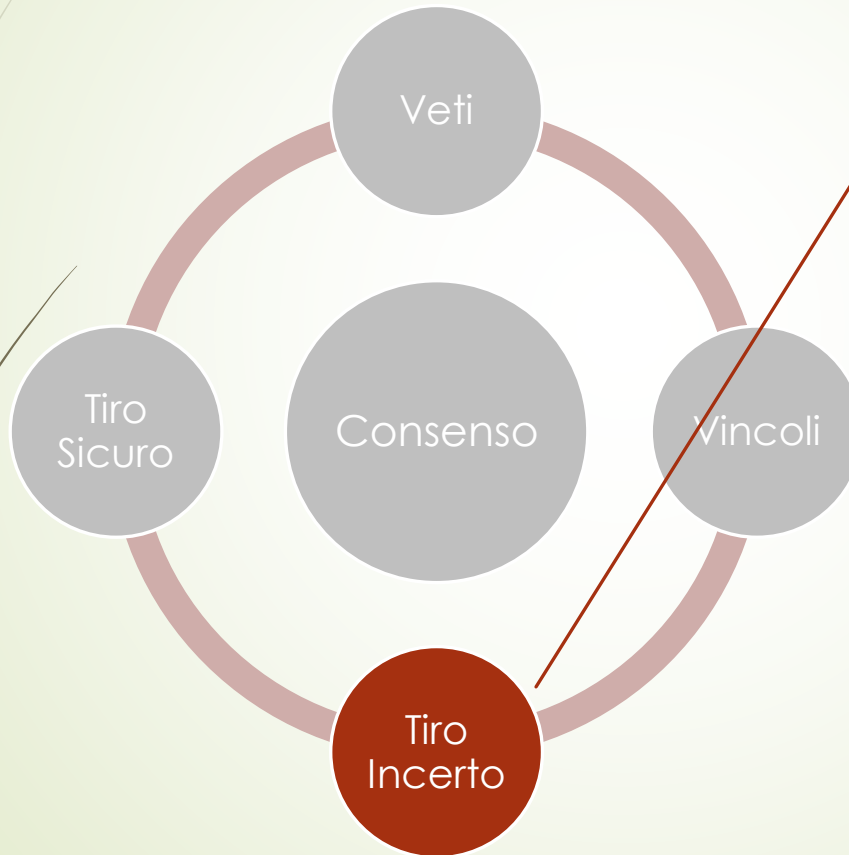
In «Magia e Acciaio» sono consentiti solo al Master

In «Lux et Umbra» e «Verso la Frontiera» sono consentiti anche ai giocatori, che li possono proporre al Master.

Funziona come «salvataggio» per il Master che voglia imporre il tema del gioco.

Vincoli: Verità di fiction che vengono imposte (o proposte), con un determinato costo

Il «motore comune»



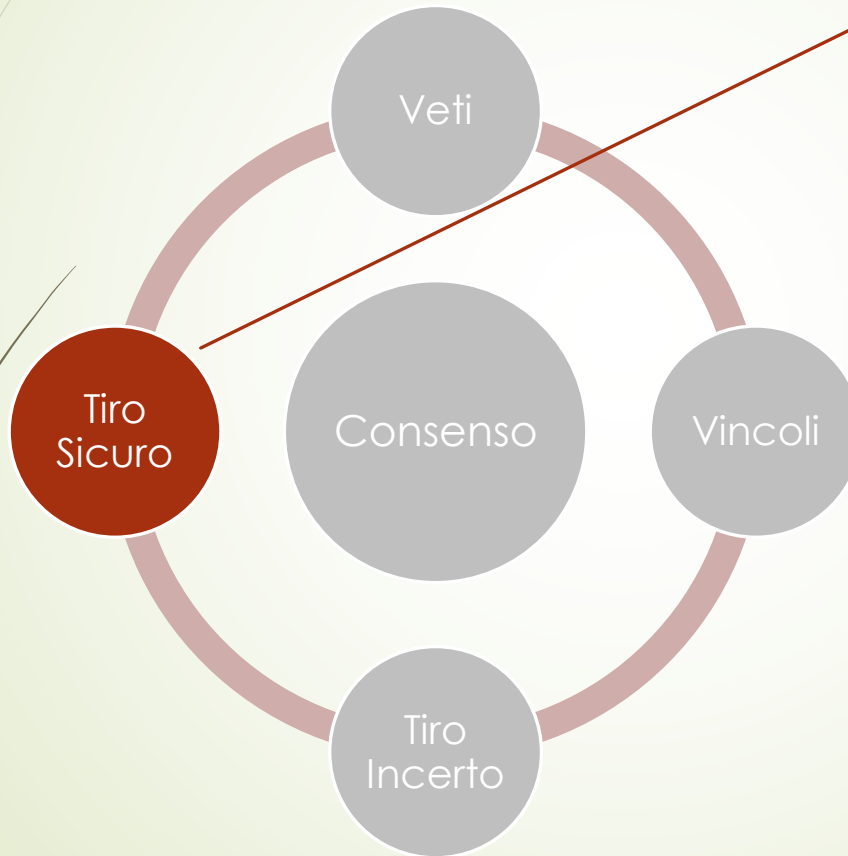
Molto simile nei vari framework

Costituisce il vero «cuore» dei frameworks ed è quello che li differenzia tematicamente, consentendo la focalizzazione che diversifica i frameworks.

Nel caso in cui i giocatori acquistino Tiro Sicuro si realizza la possibilità di tematizzare il gioco.

Tiro Incerto: Tiro che il Master chiede ai Giocatori, per il quale non vi è certezza del risultato. I Giocatori possono SEMPRE acquistare Tiro Sicuro.

Il «motore comune»



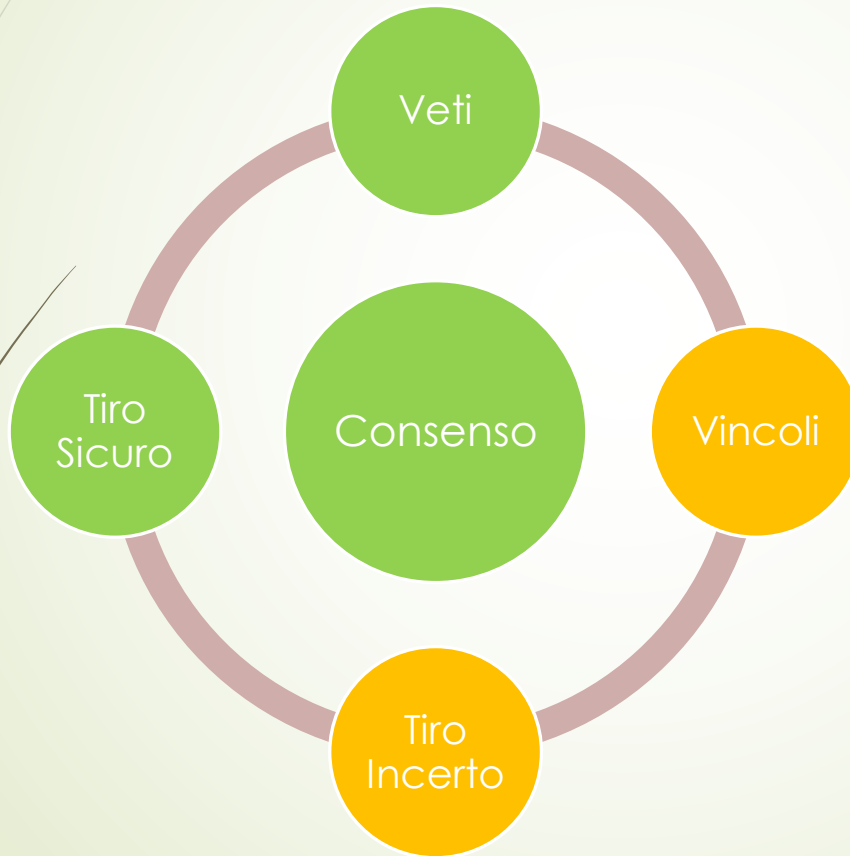
Identico nei vari framework

Non ci sono variazioni sul tiro Sicuro.

In tutti i Framework è gestito allo stesso modo.

Tiro Sicuro: Tiro che il Master può concedere ai Giocatori oppure che i Giocatori hanno il diritto di acquistare, a fronte della richiesta di un Tiro Incerto.

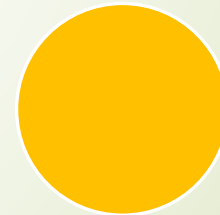
Il «motore comune»



Identico in tutti i framework



Piccole variazioni tematiche





Parte I: Il Motore Comune
Parte II: Schede e Focalizzazione
Parte III: Condurre il gioco

Di Roberto Grassi

Schede e Focalizzazione

Sezione
tematica

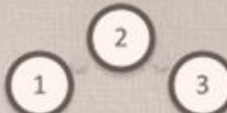
Magia e Acciaio Chierico

Accede a magie di difesa
e attacco su/con esseri
umani.

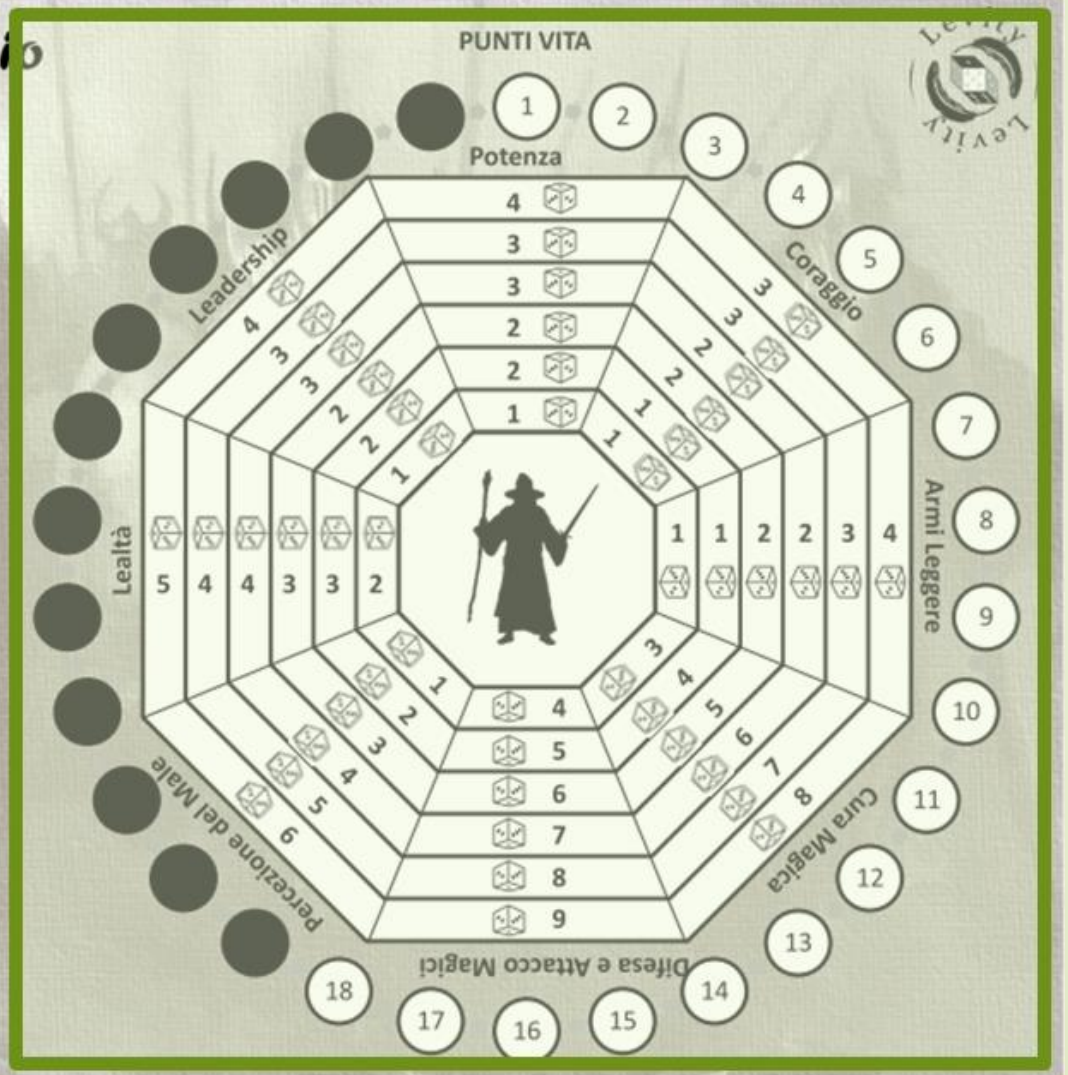
La magia sul mondo
naturale e sul mondo
soprannaturale non ha
effetto.

Sa combattere ma non è
potente come il guerriero

AIUTO DIVINO



BONUS



Schede e Focalizzazione

Sezione
tematica

Lux Et Umbra
Medium



Bonus



Il Male può essere
contattato. Io
sono in grado di
farlo. Solo così
possiamo capire
la sua essenza

+1 gettone per acquistare Tiri Sicuri

Principi
moralì

Patrimonio

Autostima

Affetti

Sicurezza

Autonomia

Corruzione

	Atletica	1	2	3	4	5	6
	Coraggio	4	5	6	7	8	9
	Voce Oltre la Soglia	2	3	4	5	6	7
	Terzo Occhio	4	5	6	7	8	9
	Armi Leggere	1	2	3	4	5	6
	Armi Arcane	1	2	3	4	5	6
	Manipolare l'Arcano	4	5	6	7	8	9
	Medicina Alternativa	2	3	4	5	6	7

Punti Vita

1	11
2	12
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Schede e Focalizzazione

Sezione tematica

Sezione tematica

Verso la Frontiera Bounty Killer

«Alla Frontiera la giustizia non esiste. Io restituisco giustizia a coloro che non sono in grado di prendersela da sé. Io SONO la Giustizia.»

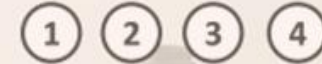
(+1 costo su Tiro Sicuro se non relativo al proprio Destino)



Bonus



Duello



	Nativo	Europa	Africa	Asia	Sud America	
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 
			1 	3 	5 	7 
			3 	5 	7 	9 

Punti Vita

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30



Parte I: Il Motore Comune
Parte II: Schede e Focalizzazione
Parte III: Condurre il gioco

Di Roberto Grassi

Cosa deve fare il Master

Da un punto di vista di creazione della fiction:

Evento

Evento

Evento

Evento

Evento

...

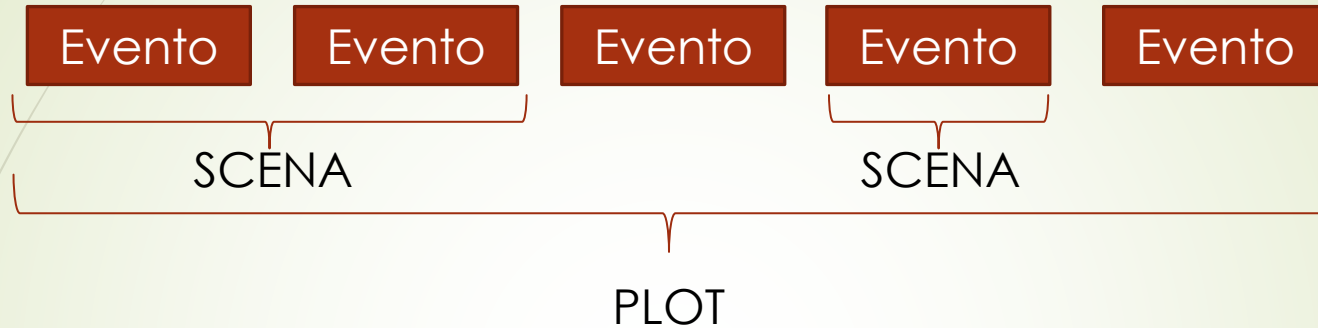
In questo approccio il Master non ha nulla di preparato e semplicemente gioca «al momento». Sa che dovrà introdurre complicazioni ai giocatori e non ha alcun obbligo di rispettare formalismi di story telling.

Si lascia semplicemente trasportare da quello che accade al tavolo e sfrutta quanto viene detto.

Imposta la situazione di gioco, introduce eventi e personaggi quando lo ritiene necessario.

Forza gli eventi e alcune situazioni drammatiche mediante i Vincoli oppure chiede di risolvere con un Tiro Incerto.

Cosa deve fare il Master



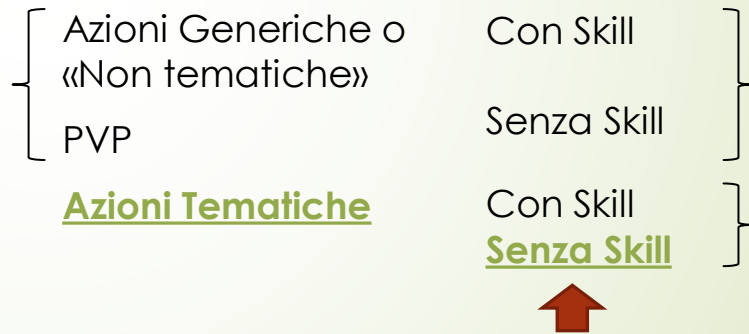
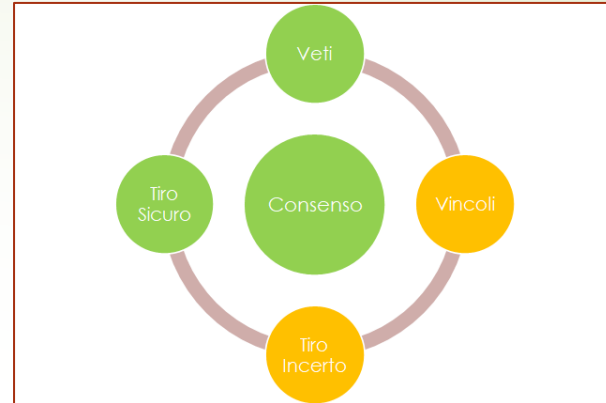
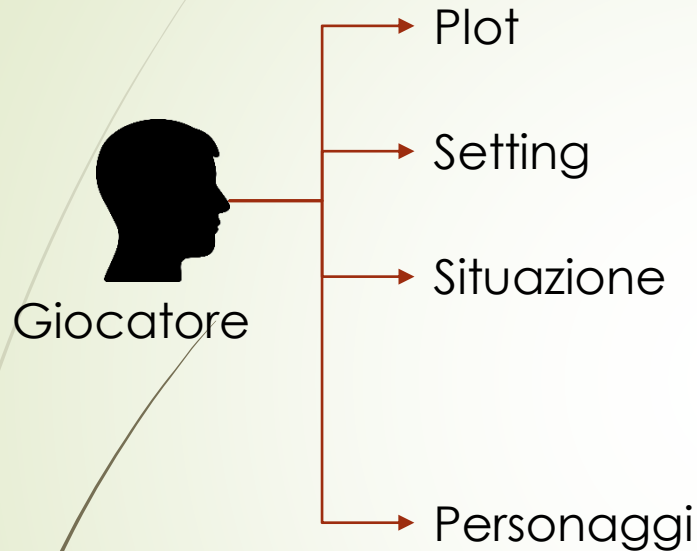
In questo approccio il Master, a differenza di prima, decide di strutturare il gioco mediante scene che puntano a voler rispettare un plot.

In questo approccio è necessario che il Master abbia in testa quali sono le condizioni di avvio e di fine di ogni scena. Nel caso in cui abbia timore che queste non siano rispettate durante il gioco ricorrerà ai Vincoli.

Imposta la situazione di gioco, introduce eventi e personaggi quando lo ritiene necessario.

Forza gli eventi e alcune situazioni drammatiche mediante i Vincoli oppure chiede di risolvere con un Tiro Incerto.

Cosa deve fare il Master



Il cuore dei Framework

- I personaggi vogliono ottenere qualcosa anche se non potrebbero averla.
- Comprano Tiro Sicuro o il Master impone il tema con un Vincolo.