

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

144 pagine a colori, cartonato

<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>

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.

Flashback, Flashforward e Vincoli Narrativi

Questo paragrafo spiegherà come implementare i concetti di flashback, flashforward e vincoli narrativi in Levity.

Inizio a dare qualche definizione:

- **Flashback:** la descrizione (o la giocata) di un evento che avviene temporalmente prima del tempo di narrazione principale.
- **Flashforward:** la descrizione (o la giocata) di un evento che avviene temporalmente dopo il tempo di narrazione principale.
- **Vincolo Narrativo:** una condizione o una affermazione fatta nella narrazione che deve essere vera e rispettata durante la narrazione, indipendentemente dal tempo in cui viene esposta/narrata.

Ecco qualche esempio 'minimo':

FlashBack

- I giocatori stanno giocando nel tempo presente. Si trovano tutti seduti comodamente nelle loro poltrone di un grande salotto e stanno discutendo del loro passato, in cui ognuno di loro ha qualcosa da nascondere. Il Narratore vuole esplorare questo aspetto, senza tuttavia far dichiarare qualcosa in-game al personaggio.
 - **Narratore:** Giochiamo il tuo flashback. Dicci dov'eri quando è successo quello che non ti fa dormire la notte. Potere Narrativo assoluto sul flashback
 - **Giocatore:** Avevo 8 anni ed ero solo in casa. Era notte. Sentivo dei rumori venire dalla stanza dei genitori. Non riuscivo a capire cosa fossero...
 - **Narratore:** (indicando due altri giocatori) Giocate i genitori di Tom. Portate avanti la narrazione. Vi trovate nella vostra camera. Potere narrativo solo sui vostri due personaggi.
- E così' via... In qualunque momento, il Narratore può chiedere di tornare avanti nel tempo e continuare a giocare il tempo presente. Oppure può continuare ad oscillare avanti ed indietro portando avanti in contemporanea la narrazione nei due tempi di narrazione.

FlashForward

- I giocatori stanno giocando nel tempo presente. Si trovano tutti seduti comodamente nelle loro poltrone di un grande salotto e stanno discutendo del più e del meno. Uno di essi sta celando un segreto che non vuole rivelare. Nella notte ucciderà uno degli altri personaggi per vendetta.
 - **Narratore:** Giochiamo il flashforward. (indica un giocatore). E' notte, ti trovi davanti alla porta della tua vittima. All'improvviso senti un rumore nel corridoio. (E si gioca una sessione 'normale' di ruolo)
- E così via... In qualunque momento, il Narratore può chiedere di tornare indietro nel tempo e continuare a giocare il tempo presente. Oppure può continuare ad oscillare avanti ed indietro portando avanti in contemporanea la narrazione nei due tempi di narrazione.

Vincoli Narrativi

- La donna che avete incontrato alla taverna è la madre di uno di voi, ma lui ancora non lo sa.
- Uno di voi soffre di una malattia incurabile.
- Il passato dell'uomo che avete appena incontrato nasconde un segreto.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

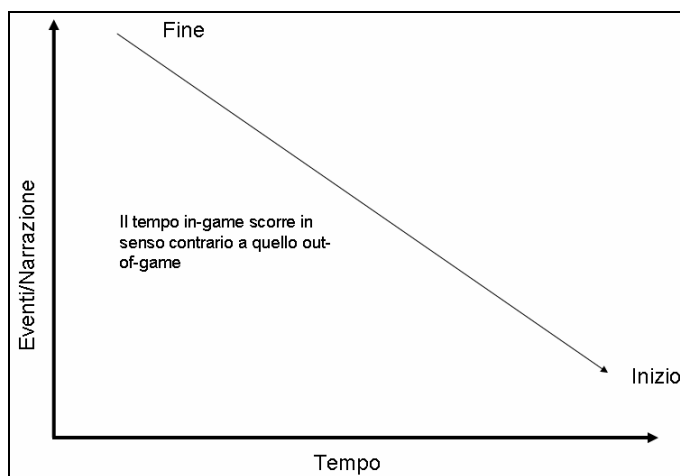
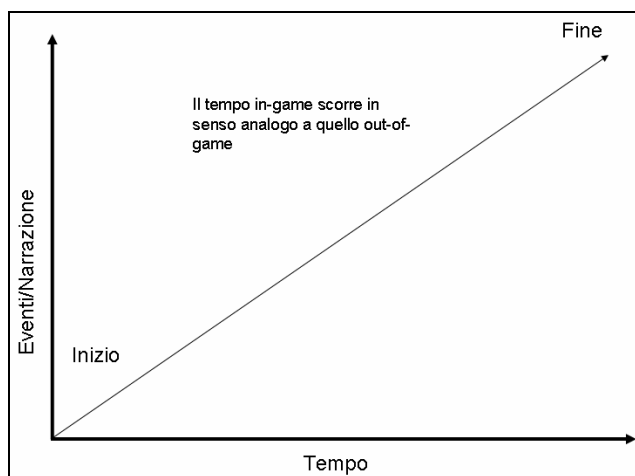
Role-Playing and Interactive Storytelling System

- Nessuno di voi morirà, in quel dungeon.
- Il tuo personaggio odia i gatti.

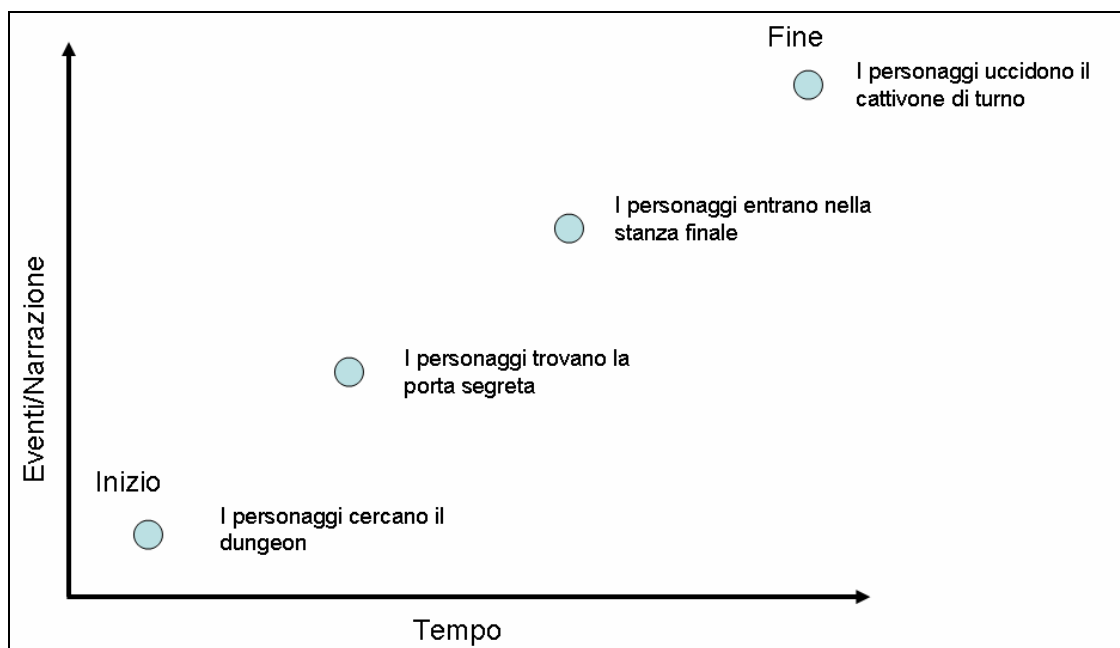
E così via...

Scorrimento del Tempo di Narrazione

La normalità dei giochi di ruolo considera un unico scorrere del tempo. In avanti. La narrazione inizia in un preciso istante nel tempo e poi procede in avanti sino alla fine, come il grafico di sinistra. Tuttavia, nessuno vieta di esplorare una narrazione andando al contrario. Si inizia a narrare l'evento finale e poi si gioca la storia andando verso il suo inizio (grafico di destra).



Ora, immaginiamo una sequenza di eventi (una storia) vissuti durante una sessione come dei punti, anziché una linea, che rappresentano gli eventi significativi che dovranno essere attraversati dalla sessione di gioco.



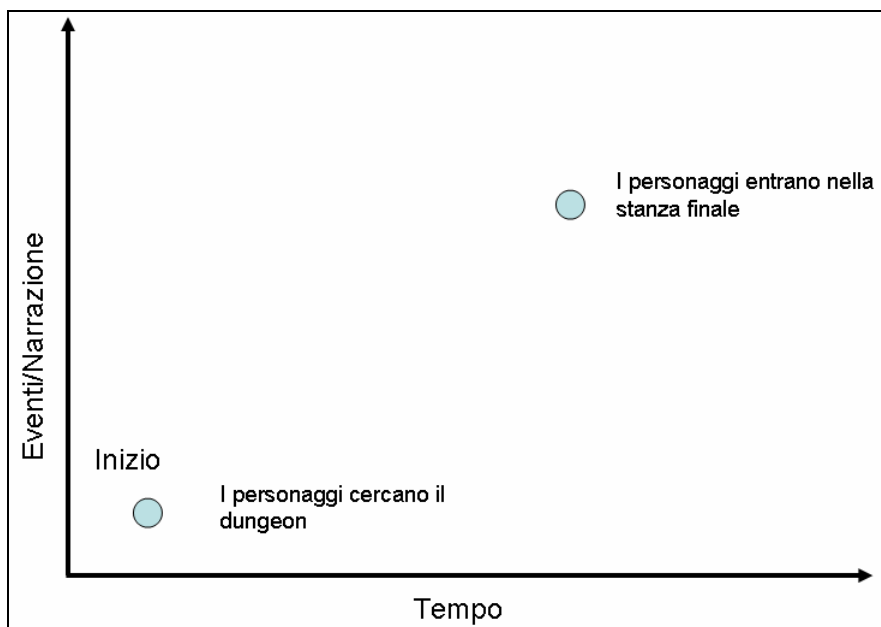


Roberto Grassi

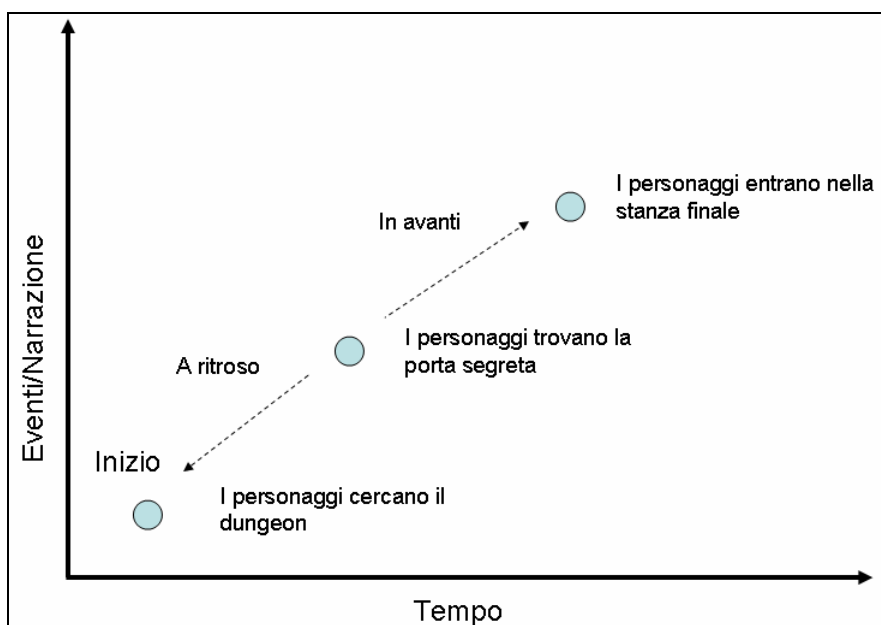
Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

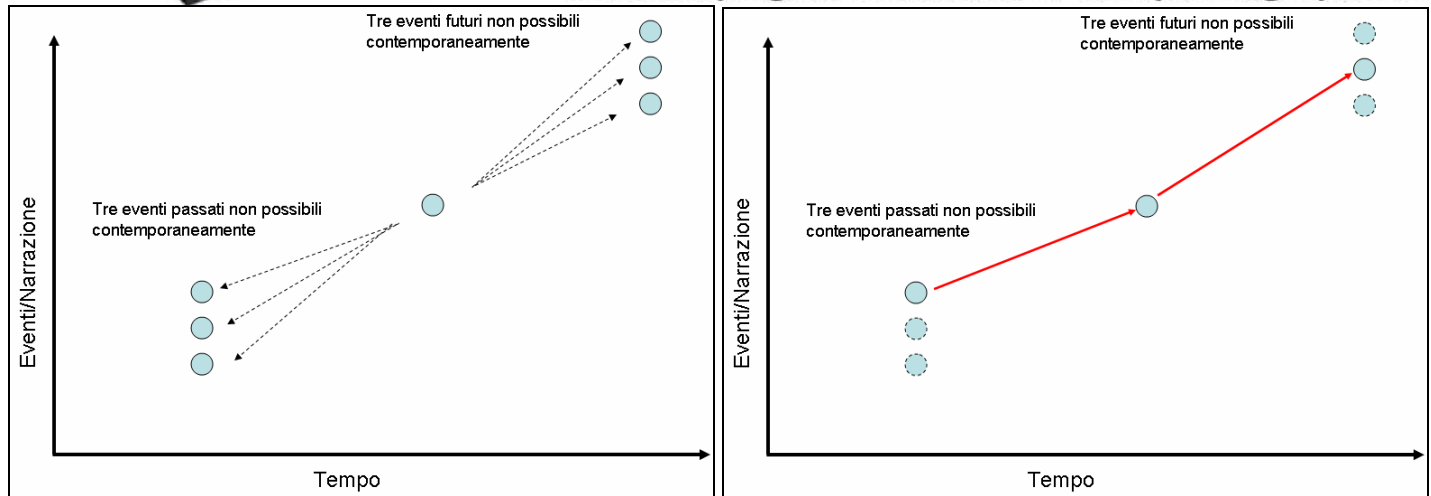
Ora immaginate di chiedere, all'inizio della sessione, di fare un flashforward. Potrebbe risultare il grafico seguente. Due eventi sono 'saltati'. Tuttavia, sarà interessante esplorare il percorso che i giocatori faranno per andare dal primo evento al secondo.



Potreste anche complicare le cose. Ad esempio introducendo un evento intermedio e facendo giocare a ritroso la storia da questo rispetto a quello iniziale ed in avanti da questo rispetto a quello finale.



Una ulteriore variante può essere la seguente. Si segnano tre eventi futuri non possibili contemporaneamente e tre eventi passati. Si gioca la sessione ed alla fine si scarteranno i percorsi non giocati, oppure non graditi.



Considerazioni su Flashback, Flashforward e Vincoli Narrativi

I FlashBack, i FlashForward ed i vincoli narrativi servono come puntelli per costruire l'impalcatura della narrazione e del plot che andrà a generarsi. Sono difficili da usare e da gestire (soprattutto i Flashforward), ma con giocatori bravi e scafati nel Gdr possono dare ottime soddisfazioni.