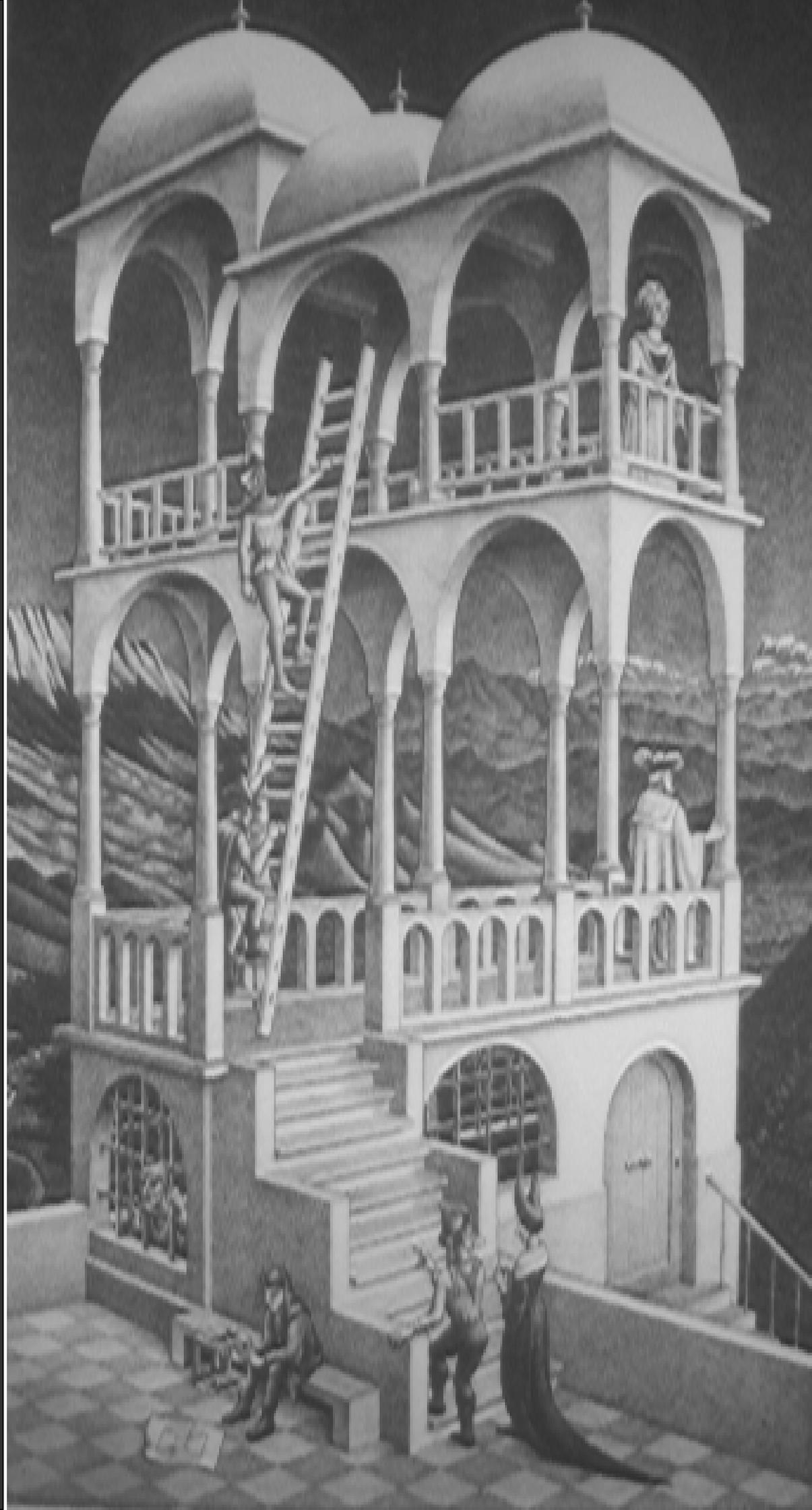


R. Grassi

Come fare il "porting"





Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Introduzione	3
La prima domanda fondamentale.....	3
Ciò che non cambia.....	4
Cosa “portare” e come	4
Un esempio di porting.....	5



Introduzione

Questo manuale si pone l'obiettivo di fornire gli elementi per consentire al Narratore di poter utilizzare Levity con qualunque sistema di gioco di ruolo od ambientazione.

E' ovvio che, durante il porting, non si potrà avere un prodotto identico all'originale. Ogni cosa, infatti, ha i suoi pro ed i suoi contro.

Segnalo qui alcuni motivi per fare un porting a Levity da altri sistemi:

- Necessità di avere un sistema facile e flessibile per provare un sistema di gioco prima di passare a quello definitivo.
- Poco tempo a disposizione per usare con completezza un sistema, ma volontà di usare il setting.
- Volontà di fare sperimentazioni su un setting conosciuto, ma magari poco esplorato a causa del regolamento troppo rigido.
- Volontà di fare sperimentazione con un nuovo setting in corso di stesura del quale si vogliono provare alcuni aspetti, senza dover spiegare tutto il regolamento alla base.
- Volontà di far giocare una ambientazione ad un pubblico di neofiti o di bambini/ragazzi, senza per questo dover spiegare tutti i meccanismi complessi del sistema di gioco originario.
- Giocare una one-shot per la quale non si ha a disposizione un sistema di gioco, ed è troppo lungo e complesso doverla modificare per adattarla ad uno già esistente.

Tenete presente che nella esposizione faccio riferimento alla terminologia usata in Levity 3.0, che ovviamente dovrete possedere, se volete comprendere sino in fondo i meccanismi di porting.

Buona lettura...

Roberto Grassi
<http://www.levity-rpg.net>

La prima domanda fondamentale

La prima domanda che dovrete farvi è: "Voglio usare Caratteristiche e Punti Vita?"

Sebbene sia possibile poterli definire ed usarli anche durante il gioco è bene, nel caso in cui si voglia fare un porting di buona qualità, decidere sin dall'inizio quale tipo di gioco si vuole ottenere.

Se volete solamente fare sessioni puramente narrative allora non è assolutamente necessario definire Caratteristiche e Punti Vita. In tal caso farete uso del "Tiro Semplice", del "Tiro Senza Fallimento" e del "Tiro con Fallimento", senza mai applicare modificatori derivanti dalle caratteristiche. Per il combattimento, userete il "One-Shot" ed il "Differenza di Forza".

Se invece volete che alcune caratteristiche dei Personaggi abbiano una importanza ed un peso davvero particolare nella ambientazione allora dovrete necessariamente considerare l'uso dei Punti Vita e delle Caratteristiche. Questo vi consentirà di usare tutti i 5 tipi di Tiri Per Riuscire e tutte le 3 modalità di combattimento.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Ciò che non cambia

Quello che non cambia, dal punto di vista del Narratore riguarda la gestione dei giocatori e della sessione di gioco, tramite l'uso di modalità "Tutti per Uno", "Uno per Tutti", "Librogame", "Scambio del Personaggio" e "Salto del Turno.

Naturalmente si possono applicare tutte le altre linee guida e suggerimenti che fornisco nelle newsletter periodiche che mando agli iscritti al sito (<http://www.levity-rpg.net>).

Cosa "portare" e come

Quello che è molto importante capire è l'essenza del sistema di gioco, dell'avventura o della ambientazione che si vuole portare a Levity. Quanto è il peso della magia? E' un mondo molto basato sulla forza fisica? I talenti hanno davvero un grande peso e possono davvero modificare in maniera significativa una sessione di gioco? E le abilità? C'è una differenza REALE e giustificata tra talenti, abilità, doni e privilegi?

Una volta che si è data una risposta a queste domande, ecco cosa è davvero utile definire in Levity, nel caso in cui si voglia usare Caratteristiche e Punti Vita:

- **Punti Vita:** nei giochi/sistemi a bassa "componente di forza fisica" rappresentano praticamente tutti gli aspetti legati alla forza, potenza, resistenza, velocità, etc... In quelli in cui la "componente di forza fisica" è molto importante si occupano di definire praticamente la vitalità del personaggio, prima di arrivare a zero e morire. Ovviamente hanno interazione con tutti gli altri aspetti legati alla fisicità (resistenza, etc...) anche se questi altri aspetti hanno caratteristiche dedicate.
- **Caratteristiche:** queste rappresentano quello che DAVVERO differenzia un personaggio dagli altri personaggi ed all'interno del mondo circostante. Ricordate che ogni personaggio può avere sino ad un massimo di cinque caratteristiche (può averne anche di più, ma è meglio non esagerare, altrimenti si genera di nuovo un sistema di gioco difficile da controllare) ed ognuno può avere caratteristiche differenti dagli altri. Ad esempio, due elfi possono benissimo avere cinque caratteristiche differenti tra di loro. Ricordate inoltre che, se osservate che una caratteristica non viene usata o non è gradita, potete sempre eliminarla e magari usarne un'altra. Una cosa importante però è descrivere correttamente la caratteristica che si vuole usare. "Orgoglio", potrebbe non bastare. "Orgoglio: l'incapacità del personaggio a tollerare affronti fisici, morali e spirituali, soprattutto se l'offesa è rivolta ai suoi avi." è molto meglio. ☺

Naturalmente, non è necessario giungere a dettagli di questo tipo, ma il concetto fondamentale è che deve essere chiaro a tutti, su quali aspetti di gioco quella Caratteristica ha davvero effetto e su quali no.

- **Altri aspetti:** Qui deve finirci tutto quello che non volete buttare via e che ritenete possa essere di qualche utilità. Non c'è bisogno di valorizzarlo, durante il gioco, e serve unicamente per dare una linea guida di cosa potrebbe essere influenzato da questi aspetti durante il gioco. Un personaggio che ha "Orientamento" potrebbe avere più probabilità di fare qualcosa di buono rispetto ad uno che non possiede questo parametro descrittivo.
- **Equipaggiamento:** Tutti gli oggetti possono essere riutilizzati. Il loro uso viene normato dall'uso dei Tiri Per Riuscire o del combattimento. Nel caso in cui si usi il Combattimento Completo, si dovrà determinare (ma quello si può fare anche durante il gioco) quale sia il modificatore positivo o negativo derivante dal fatto di usare un oggetto.
- **Note:** Tutto quello che resta e che potrebbe tornare utile durante la sessione.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Un esempio di porting

Ora vedrete un esempio di porting, con un lungo commento

Utilizzo la classe “Guerriero” definita nell’SRD 3.0 tradotto in italiano e disponibile qui:

<http://d20.it/regole/srdclassidipersonaggiobaseI.rtf>

<p>GUERRIERO Allineamento: Qualsiasi. Dado vita: d10.</p>	<p>Queste prime righe potrebbero dare informazioni sui Punti Vita. Un guerriero dovrebbe avere il massimo dei punti vita possibili. L’allineamento potrebbe finire in “Altri Aspetti” o “Note”. Sarà il giocatore o doverselo ricordare ed interpretare durante il gioco.</p>
<p>Abilità di classe: Le abilità di classe del guerriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Competenza nelle armi e nelle armature: Il guerriero è competente nell’uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesante, media e leggera) e negli scudi.</p>	<p>Questi sono “Altri Aspetti”. Andranno valutati durante il gioco come caratteristiche non valorizzate da usare con “buon senso” durante l’uso con i “Tiri per Riuscire” ed il combattimento.</p>
<p>Talenti bonus: Al 1° livello, il guerriero ha un talento bonus in aggiunta al talento di ogni personaggio di 1° livello e al talento bonus garantito agli umani. Il guerriero ha un talento bonus addizionale al 2° livello e ogni due livelli (4°, 6°, 8° ecc.).</p>	<p>Questa parte non dice assolutamente nulla, per chi vorrà usare Levity. Può essere ignorata.</p>
<p>Questi talenti bonus devono essere tratti dal seguente elenco: Ambidestria, Arma Focalizza*, Arma Preferita*, Attacco Poderoso (Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l’Arma Potenziato, Spinta Migliorata), Colpo Senz’Armi Migliorato (Deviare Frecce, Pugno Stordente), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi (Combattere con Due Armi Migliorato), Combattere in Sella (Attacco in Sella, Carica Devastante, Tirare in Sella, Travolgere), Competenza nelle Armi Esotiche*, Critico Migliorato*, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria (Attacco Turbinante, Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato), Riflessi da Combattimento, Schivare (Attacco Rapido, Mobilità), Specializzazione in un’Arma*, Tiro Ravvicinato (Tiro in Movimento, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido).</p>	<p>Ed ecco quello che davvero servirà valorizzare come caratteristiche. Per ridurre il numero a 5, chi fa il porting può usare tre strade:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accorpate, se possibile, la lista in modo da avere un numero più ristretto di valori da scegliere. • Far scegliere solo 5, tra i talenti possibili, e considerarli come caratteristiche non modificabili. • Far scegliere 5 talenti e dare la possibilità di poterli modificare durante il tempo, senza però mai superare il valore di 5. <p>Per tutti i talenti non scelti e non valorizzati si dovrà usare il “buon senso” durante l’uso con i “Tiri per Riuscire” ed il combattimento.</p>
<p>Alcuni dei talenti bonus non possono essere</p>	<p>Questa parte non dice assolutamente nulla, per</p>



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

<p>scelti dal guerriero fino a quando egli non ha selezionato uno o più talenti come prerequisiti; i talenti dipendenti da altri talenti sono elencati tra parentesi dopo i talenti prerequisiti. Un personaggio può selezionare talenti segnati con un asterisco (*) più di una volta, ma devono essere scelti ogni volta per un'arma diversa. I personaggi devono anche avere tutti i prerequisiti per un talento, compresi il punteggio di caratteristica e i bonus di attacco base minimi.</p>	<p>chi vorrà usare Levity. Può essere ignorata.</p>
<p>Specializzazione in un'Arma: A partire dal 4° livello, il guerriero (e solo il guerriero) può scegliere come talento la Specializzazione in un'Arma. Questo talento aggiunge un bonus di +2 ai danni con un'arma scelta. Il guerriero deve avere Arma Focalizzata con quell'arma per scegliere Specializzazione in un'Arma. Se l'arma è a distanza, il bonus ai danni si applica solo se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri poiché solo a questa distanza il guerriero può colpire con una precisione sufficiente a danneggiare più efficacemente. Il guerriero può scegliere questo talento come talento bonus o come talento regolare.</p>	<p>Da gestire in "Altri Aspetti" o nelle "Note", oppure ignorarla.</p>

Ed ecco un possibile risultato dei nostri sforzi:

Guerriero:	Kyran
Punti Vita:	24
Tirare in Sella:	4/6
Estrazione Rapida:	3/6
Schivare:	6/6
Ambidestria:	5/6
Disarmare:	2/6
Altri Aspetti:	
1) Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).	
2) Il guerriero è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesante, media e leggera) e negli scudi.	
Note: //	



**Questo manuale
vi spiega come
fare per poter
utilizzare Levity
con la vostra
ambientazione
preferita, o con il
setting che state
scrivendo per
poterlo provare
rapidamente con
i vostri amici.**

v1.0

Levity – 2008

<http://www.levity-rpg.net>