

Levity News



N.27 - Febbraio '09

**Articoli per
Principianti
ed Esperti**

**Anteprime e novità
1950 Allarme UFO**

**Gesta Dannatamente Rozze
Spunti per una missione**

Gesta Dannatamente Rozze



Il Questland non è una terra come le altre. L'insolito è quotidiano. Non esiste un ordine precostituito. In tutta onestà non c'è nemmeno un ordine, se si esclude quello dei Veggenti che di ordinato ha ben poco. Le Razze incrociano i loro destini in queste terre, l'Orco e l'Elfo camminano fianco a fianco e molto spesso non hanno nemmeno missioni eroiche da compiere, o meglio, per loro ogni missione diventa eroica.

Perché, come dice Mastro Bigoncia il locandiere: "Lo porco cuocitelo, et di quando in quando saggiatelo cum lo coltello. Si udite lamentazione lo porco non est ancora cotto". Orconti, Spettri, Mummie, Briganti... Tante razze diverse pronte per essere giocate. Orrendi Mostri Erranti bramosi di mettervi di fronte a un destino atroce: essere smutandati! Ma state attenti, altrettanto terribile è cadere vittima del mostro più feroce di tutti: "Il Venditore di Tegami".

La compagnia di avventurieri si muoverà sotto la guida di un vecchio Vate, che possiede informazioni vitali per la riuscita delle missioni... se solo riuscisse a ricordarle...

GESTA DANNATAMENTE ROZZE. Un gioco di ruolo che vi garantirà ore di risate e che restituisce al fantasy un aspetto volutamente ironico e tutto "italiano", sulla scia dell'armata Brancaleone.

La semplicità del sistema di gioco Levity consentirà ai giocatori di imparare rapidamente come gestire tutte le situazioni di gioco, permettendogli di dedicare maggior tempo alla narrazione e al divertimento.

144 pagine

Colori

25 Euro

<http://stores.ebay.it/La-Grotta-di-Merlino>



1950 Allarme UFO



C'è stata una stagione cinematografica intorno agli anni '50 in cui la fantascienza produceva film che ora sono considerati capolavori di genere.

“Il Pianeta Proibito”, “Il Mostro dei Mari”, “Inferno nella Stratosfera”, solo per citarne alcuni, sono tutti film di quel periodo in cui la fantasia regnava sovrana ed il pericolo dell'invasione aliena e della distruzione della Terra era costante.

“1950 Allarme UFO” è un volume, che usa il regolamento di Levy, che vi consentirà di poter giocare e riprodurre quelle atmosfere, rivivendo i grandi classici della fantascienza di quegli anni.

Si tratta della riedizione di un gioco di Antonello Lotronto precedentemente pubblicata nella collana “I Giochi del Duemila”. Antonello mi ha gentilmente dato il permesso per fare l'adattamento a Levy e spero che questo convinca anche i giocatori delle possibilità di

adattare vecchi gdr a Levy senza problemi.

Potrete scegliere tra le carriere di “Agente Segreto”, “Militare” e “Scienziato” ed ognuno di questi ruoli perseguirà obiettivi diversi durante la missione. In alcuni casi questi obiettivi potranno essere anche conflittuali.

La leggerezza di Levy aiuterà narratore e giocatori ad impostare la sessione di gioco in base alle loro preferenze, consentendo un gioco naturale e fluido.



32 pagine a colori. Prezzo da definire, ma sarà intorno ai 12 euro.

I disegni sono di Roberto Martinelli.

L'impaginazione è a cura di Paolo Vallerga.

Il più grande spettacolo del mondo

Come ogni anno, la città di Fiordonjanus organizza i grandi giochi cittadini e, come ogni anno, i premi sono assolutamente di prim'ordine:

- Due barili di birra (non avariata)
- I servigi di un Paraponzipò assicurati per un anno
- Un milione di stock options della ditta dei fratelli Lehman, la più famosa azienda produttrice di fuffa* dell'intero Conquest.

Vince chi riesce ad organizzare il più grande spettacolo del mondo, chiamato Best of Sciò, votato da una giuria assolutamente imparziale costituita dai notabili di Fiordonjanus.

Gli avventurieri entrano in scena perché uno dei personaggi del gruppo ha ricevuto un ordine scritto del Capo Clan che gli impone di vincere il BoS per il bene della comunità.

Per questo motivo, egli dovrà, in sequenza:

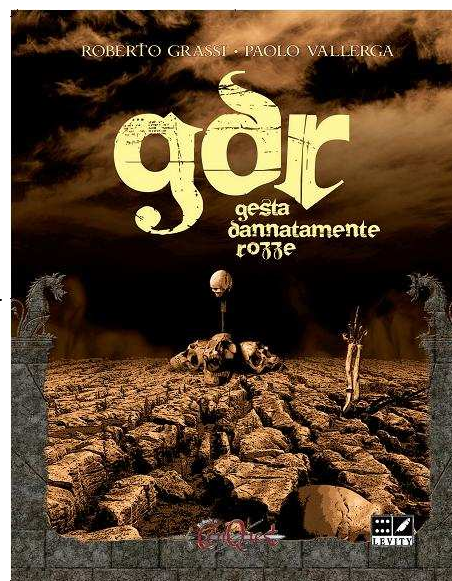
1. Cercare compagni di avventura che lo aiutino nell'arduo compito.
2. Procurarsi un leone e un orso, una frusta, una torcia e un paio di braghe.
3. Trovare un mago che prepari il MIS (Mefitico Intruglio Sputafuoco).
4. Iscrivere al torneo, superando le preselezioni mostrando la propria bravura.
5. Boicottare gli altri concorrenti (in questo dovrà essere aiutato dai compagni di viaggio, se ne ha, e se non si sono già ubriacati).
6. Corrompere la giuria.
7. Presentare al pubblico lo spettacolo.
8. Ritirare il premio e (opzionalmente) fuggire con la cassa.

Durante la sessione di gioco, gli avventurieri potrebbero fare alcuni incontri casuali, ma proprio perché casuali, sono di poca importanza e quindi li lascerete gestire direttamente ai giocatori.

** Dicesi fuffa una particolare forma di formaggio particolarmente appetitoso del Questland.*

**Questo è uno spunto di missione per
Gesta Dannatamente Rozze**

<http://nuke.levity-rpg.net/Default.aspx?tabid=99>
<http://stores.ebay.it/La-Grotta-di-Merlino>



I Tiri per Riuscire

In questo articolo per i Principianti di Levity proseguiremo i modi di risoluzione per la gestione di questa azione.

Azione del Personaggio	Azione Banale ? / Esito	Note
Nel buio, provo ad usare la mia visione ad infrarossi per localizzare il mio compagno.	NO / Incerto	Probabilmente non conosce la locazione del suo compagno, oppure è insieme a molte altre persone. Tiro Per Riuscire per localizzarlo

La volta precedente abbiamo visto il Tiro Semplice. Ora vedremo il:

- Tiro Semplice contro la caratteristica:
 - In questo caso, il Giocatore possiede almeno una caratteristica utile per compiere l'azione. Veniamo all'esempio.
 - Giocatore: *"Nel buio, provo ad usare la mia visione ad infrarossi per localizzare il mio compagno."*
 - Narratore: *"Hai qualcosa che può tornarti utile?"*
 - Giocatore: *"Infravisione. 3/6"*.
 - Narratore: *"Molto bene. Se fai più di 3 non riesci ad ottenere esattamente il risultato migliore. Se fai da 1 a 3 ce la fai."*

Una cosa importante va detta.

Quando si usa il Tiro semplice contro la Caratteristica, anche nei casi in cui il tiro va male, a differenza del Tiro Semplice, il giocatore non fallisce completamente l'obiettivo che si prefissava.

Riprendendo l'esempio precedente, se il giocatore avesse avuto 1/6, questo non voleva dire che aveva 5 probabilità su sei (cioè un lancio superiore ad 1) per FALLIRE, ma solo che avrebbe comunque visto qualcosa ma aveva molte più probabilità che ciò che aveva visto non era esattamente quello sperato.

In questo senso, il Tiro Semplice contro la Caratteristica è vicino al "Tiro senza Fallimento", che vedremo nel prossimo numero.

Alla prossima...

L'informazione è pubblica

Un concetto di difficile spiegazione ed applicazione sembra essere quello che IMPONE, ai giocatori avanzati di Levity, di condividere tutte le informazioni di gioco.

Questo è un aspetto essenziale. Poiché il possesso dei personaggi NON E' garantito, è essenziale che tutto venga detto pubblicamente, anche e soprattutto quello che i giocatori desiderano dai propri personaggi e dalla storia che stanno sviluppando.

In questo modo, poiché tutti i giocatori sono a conoscenza di quelli che sono i desideri, non ci sono problemi di "Non era così che doveva andare..." oppure "Non hai rispettato il plot..." ed altre cose di questo tipo.

Nell'esempio che segue, tre giocatori (che chiamerò A, B e C) stanno gestendo un momento particolarmente drammatico di una sessione di gioco. A è il Narratore.

- A: "E' proprio così. Hai finalmente capito dove abita quel bastardo che ha rovinato la tua vita. Lo vedi mentre scende dall'auto e si dirige verso la porta di casa, per entrare..." **Poi, Out-Of-Game dice: "Sarebbe bello se ci fosse un bel combattimento, voi che ne dite?"**
- B: "No, io vorrei che ci fosse prima un chiarimento tra i due personaggi..."
- A: "Tu C, che dici?"
- C: " Per me è indifferente. Spero solo che quel bastardo muoia."
- A, sulla base di quello che ha sentito decide le seguenti interazioni:
 - C, tu muoverai il bastardo sino alla fine (questa relazione è interessante da esplorare, perché mette il giocatore **contro** il suo desiderio, se il giocatore decide di cercare di far vivere il suo personaggio, in caso contrario sarà interessante esplorare come è perché lo farà morire)
 - B, tu muovi "di ruolo" il personaggio principale ed hai potere di narrazione su ciò che E' dentro la casa. ma NON su ciò che ACCADE dentro la casa.
 - Io metto il seguente vincolo: "Nessuno dei due personaggi morirà nei prossimi 10 turni" e sono l'unico che potrà opporre veti a quello che dite.

Come vedete, ascoltare i desideri dei giocatori (compreso il Narratore), consente di poter individuare meglio quali sono le relazioni più interessanti, sia dal punto di vista dei giocatori rispetto ai personaggi che dal punto di vista dei giocatori rispetto agli eventi di gioco che andranno a generare.

Alla prossima...

Guida del Narratore

Ecco l'indice provvisorio:

Introduzione

Le essenze di Levy

Fondamenti di Narrazione

Tecniche di narrazione

La Narrazione con Levy

I Ruoli ed i Conflitti

La costruzione di una storia con Levy

Caso di gioco estesamente commentato

Copertina in
lavorazione

La Guida definitiva per tutti i Narratori di Levy. Con questo manuale conoscerete e potrete gestire tutti i meccanismi di gioco per impostare sessioni ad "alto tasso di narrazione".

Sarà disponibile gratuitamente in formato PDF e la versione a colori stampata sarà in vendita.

Spazio 1999

C'è un mostro che distrugge mille astronauti... Riduce in mille pezzi missili e robot.

Così cantavano gli Oliver Onions nella sigla finale di Spazio 1999, un meraviglioso telefilm di fantascienza trasmesso in Italia negli anni '70-'80. È quindi con un pizzico di nostalgia, ma anche con la consapevolezza di colmare un vuoto nel grande mondo dei giochi di ruolo, che sto lavorando alla stesura del gioco di ruolo di Spazio 1999. Il lavoro sarà un mio omaggio personale alla serie di telefilm che più ho amato nel corso della mia adolescenza con la possibilità di interpretare il comandante Koenig, la dottoressa Russell o l'affascinante Maya.

Come sempre, con la leggerezza di Levy...



In lavorazione

Levity

www.levity-rpg.net
postmaster@levity-rpg.net

Frequenta i Forum di Levity per maggiori informazioni:

levity.forumup.it/

Per gli utenti registrati:

<http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/Default.aspx>

Giocare con leggerezza



Le Valli di Artel sono l'unico angolo del mondo che non è ancora stato aggredito dalle Nebbie Nere, un miasma velenoso che porta con se morte e distruzione. Grazie all'influsso magico di alcuni fiori le Nebbie si diradano in prossimità delle Valli non riuscendo a superare le grandi montagne che le circondano. Le Nebbie sono il frutto di un incantesimo scagliato sul mondo da un folle imperatore ormai quasi tre secoli fa. Per scampare alle nebbie i popoli dovettero iniziare lunghi pellegrinaggi e fughe via mare. Nelle Valli di Artel le genti di tutto il mondo trovarono pace e decisero di colonizzare queste nuove terre dando vita ad un nuovo piccolo mondo con profonde differenze culturali e tecnologiche.

Tutti i popoli lottano contro le Nebbie nell'unico punto da cui tentano incessantemente di entrare: il Passo delle Ceneri. Questo guado è spettatore di cruente battaglie e inattesi tradimenti, nel rispetto dell'equilibrio che ormai da secoli i popoli delle Valli mantengono sulle Nebbie. I fiori di Armia sembrano l'unica salvezza contro le Nebbie, i cercatori di tutti i regni setacciano le Valli al fine di riportare al loro paese il magico fiore e garantire la salvezza delle loro genti.

<http://levallidiartel.mondisospesi.it>

Le Valli di Artel usano Levity 3.0

La T-Shirt di Levity



15 Euro, comprese le spese di spedizione

S - M - L - XL - XXL

Scrivete a

postmaster@levity-rpg.net