

Levity News

Roberto Grassi

Allarme UFO!

Ed ecco il nuovo volume in arrivo.

1950—Allarme UFO, un gioco di ruolo di Antonello Lotronto pubblicato nella collana “I Giochi del Duemila” che mi ha dato il permesso di poter effettuare l'adattamento a Levity, confermandone dunque la versatilità

In arrivo tra poco!

Disegni di Roberto Martinelli.

Impaginazione di Paolo Vallergera.



dicembre '08

Numero 26

Usare Levity

Volete usare Levity per le vostre ambientazioni ed avventure?

Nessun problema... Se mettete a disposizione il materiale gratuitamente o con licenza Creative Commons non dovete pagare nulla.

Se, viceversa, volete realizzare qualcosa di commerciale, allora contattatemi:

postmaster@levity-rpg.net

Per le scuole

Volete usare Levity nelle scuole per migliorare la didattica e far divertire i bambini? Nessun problema! Scrivetemi e aiuterò:

postmaster@levity-rpg.net



Nuovi fronti

Il 2009 sarà un anno di transizione, in cui cercherò di far conoscere Levity anche al di fuori del circuito ludico tradizionale, per poterne estendere l'uso alle scuole, ai laboratori didattici ed

altri contesti.

Questo sarà anche il motivo per cui, con ogni probabilità, l'anno prossimo sarò presente agli stand di Lucca Junior, anziché quelli tradizionali.

Se siete interessati o volete darmi una mano, scrivetemi pure.

postmaster@levity-rpg.net

Rob

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.

<http://nuke.levity-rpg.net/Mondi/GestaDannatamenteRozze/tabid/99/Default.aspx>

144 pagine

Colori

25 Euro

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



I Tiri per Riuscire (II)

Eccoci al terzo appuntamento per i Principianti di Levy. Come promesso, analizzeremo i modi per poter gestire 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

In base al manuale di Levy, sapete che avete molti modi per poter gestire questa azione, tuttavia, poiché siamo nella sezione dei Principianti mi limiterò ad illustrare i primi due.

- Tiro Semplice:
 - In questo caso, il Giocatore non possiede alcuna caratteristica utile per compiere l'azione. Essa è tuttavia fattibile, e potrebbe avere esito positivo. Veniamo all'esempio.
 - *"Nel buio, provo ad usare la mia visione ad infrarossi per localizzare il mio compagno."*
 - Se il personaggio può compiere questa azione ed ha qualche probabilità di riuscita allora mettete semplicemente una soglia.
 - Se fai più di 3 ce la fai, altrimenti non ce la fai.
 - Notate che quando si lancia 1 dado a sei facce le probabilità sono le seguenti:

Lancio	Probabilità
1	16,66 %
2	16,66 %
3	16,66 %
4	16,66 %
5	16,66 %
6	16,66 %

Lancio	Probabilità
Maggiore di 1	Circa 83 %
Maggiore di 2	Circa 66 %
Maggiore di 3	50 %
Maggiore di 4	Circa 34 %
Maggiore di 5	Circa 17 %
Maggiore di 6	0 % - Impossibile con un dado a 6 facce

Tuttavia le probabilità che un lancio sia **maggiore** un valore dato sono quelle della tabella a sinistra.

Tenete a mente questi valori quando proponete una soglia.

Nella prossima newsletter vedremo il tiro semplice contro la caratteristica.

Rob

Forzare gli eventi

La particolarità di Levity consiste nel fatto che, teoricamente, ad ogni turno di gioco, il Narratore può decidere quanto e quale potere cedere, di narrazione degli eventi e di decisione sugli stessi.

Per questo motivo, può, in qualunque momento, se lo desidera, e se ritiene che la storia stia uscendo dai binari che lui sente in grado di poter gestire, può, per così dire, “tirare le briglie” e riprendere il controllo dei cavalli.

Può ottenere questo in molti modi diversi.

- Annuncia che utilizzerà la modalità librogame facendo scegliere ai giocatori solo alcune opzioni.
- Annuncia che tutti i giocatori muoveranno un solo personaggio e che lui gestirà la situazione in modo “normale”, come un gdr standard. Tutti gli altri personaggi saranno mossi da lui.

Tuttavia, possono esserci dei modi più eleganti, per ottenere lo stesso risultato:

- Si impongono uno o più vincoli alla narrazione e non si chiede il voto.
 - *“Jack dovrà morire alla fine di questa scena.”*
- Si fa giocare un flashback con basso o nullo potere di narrazione ai giocatori.
- Si fa giocare un flashforward con basso o nullo potere di narrazione ai giocatori.
- Si enuncia un momento narrativo particolare, dissimulando un vincolo (ma aggiungendo particolari narrativi interessanti che possono essere sfruttati durante il gioco).
 - *“Rose abbandona Jack al suo destino, dicendogli <Non avresti dovuto abbandonarmi quando avevo bisogno di te, in quella casa abbandonata.>*
- Si fanno votare ai giocatori due o più vincoli o momenti narrativi che impongono.

Come vedete, possono esserci molti modi diversi per potere “ottenere quello che si vuole” durante la narrazione, in modi che possono apparire non traumatici ai giocatori.

Non esiste un metodo migliore di altri in assoluto.

Dipende dalle capacità del Narratore, dalla sua confidenza nel poter gestire una storia che nasce assieme ai giocatori, la loro età, il tempo a disposizione, e così via...

Di volta in volta, il Narratore dovrà individuare quale possa essere il modo migliore e più accettato dal gruppo, che possa garantire dei risultati che piacciono a tutti. Ad esempio, potrebbe non voler forzare MAI gli eventi, lasciandosi trascinare dalla narrazione insieme agli altri.

Nel caso in cui senta di non farcela, può sempre cedere il ruolo di Narratore a qualcun altro.

Rob

Torneo “La Prima Stele”

Riporto dal blog “Sardegna Ludica”:

Nel mese di Novembre l’associazione culturale MONDI SOSPESI ha organizzato le premiazioni del torneo di Levity “La Prima Stele”. Il torneo era ambientato nel mondo de Le Valli di Artel, ideato e pensato per i giochi di ruolo dal vivo. Al torneo hanno partecipato 8 squadre per un totale di oltre 30 giocatori.

L’intento era quello di permettere ai giocatori “live” di confrontarsi in un tavolo e invogliare i giocatori da “tavolo” a provare un domani quello dal vivo.

Il torneo si è svolto con il supporto del gentilissimo Roberto Grassi e della Rose & Poison.

Il gioco è piaciuto e si è creata a parer mia una buona fidelizzazione con l’autore.

Tra le altre cose mi sembra doveroso evidenziare che anche l’Associazione GRVK ha da poco iniziato a promuovere Levity.



Non posso che ringraziare gli amici delle Valli di Artel per aver utilizzato Levity traendo divertimento e soddisfazione dal suo uso. Invito le associazioni a contattarmi per poter utilizzare Levity nei loro tornei.

Rob

Guida del Narratore

Ecco l'indice provvisorio:

- Introduzione
- Cosa manca nel manuale base
- L'essenza di Levity
- Fondamenti di Narrazione
- La Narrazione con Levity
- I due Poteri
- Il Ruolo del Narratore
- Il Ruolo dei Giocatori
- Il Concetto di Veto
- I Conflitti In-Game
- I Conflitti Out-Of-Game
- La costruzione di una storia con Levity
- Conosci e gestisci i tuoi giocatori
- Costruire "campagne narrative"
- Diagrammi di gioco
- Casi di gioco estesamente spiegati

Copertina in
lavorazione

Spazio 1999

C'è un mostro che distrugge mille astronavi...

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.

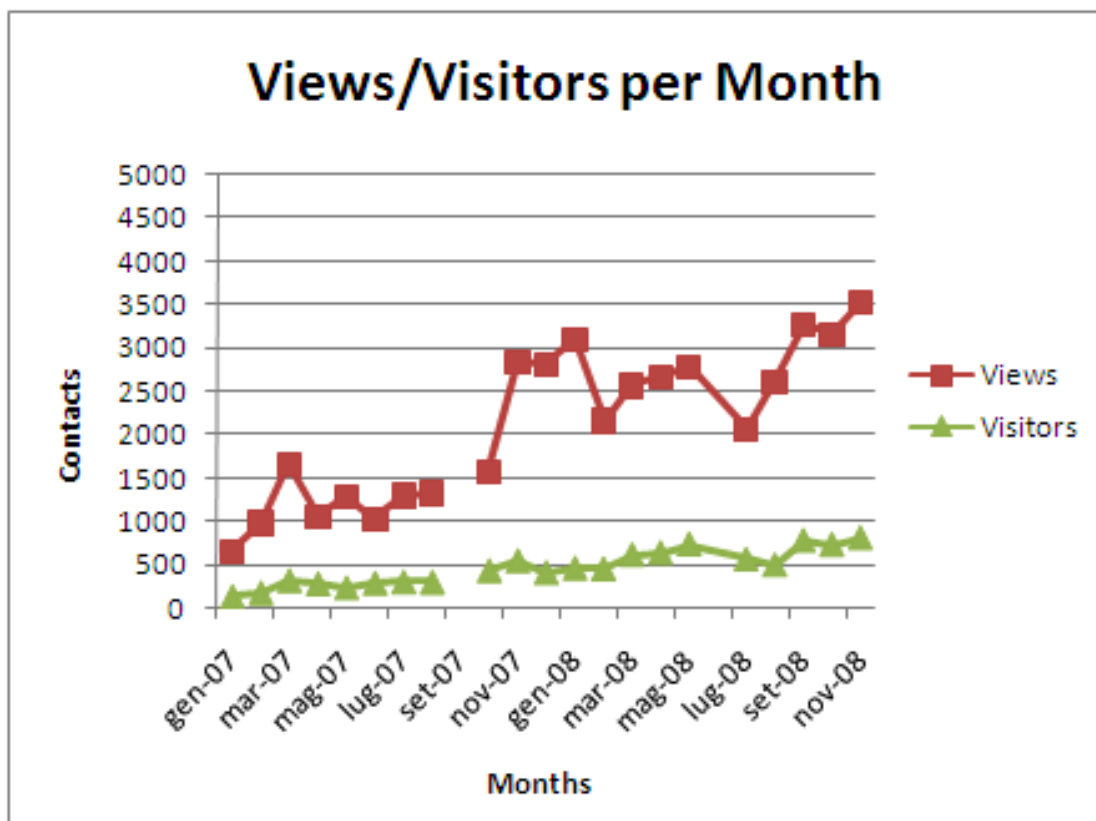
È quindi con un pizzico di nostalgia, ma anche con la consapevolezza di colmare un vuoto nel grande mondo dei giochi di ruolo, che sto lavorando alla stesura del gioco di ruolo di Spazio 1999.

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.

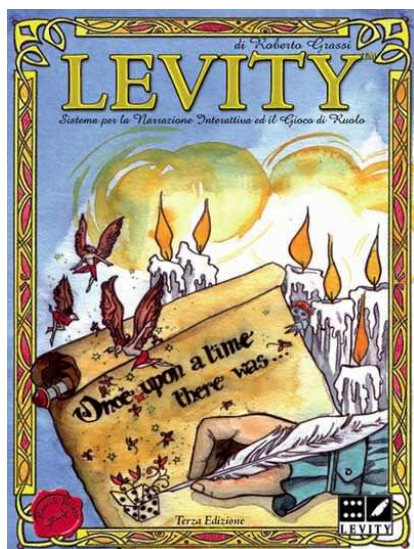
Come sempre, con la leggerezza di Levity...



Utenti e Visite in aumento!



La mappa dei prodotti



www.levity-rpg.net

<input checked="" type="checkbox"/> - Rilasciato	<input checked="" type="checkbox"/> - In Lavorazione
<input checked="" type="checkbox"/> - Annunciato	<input checked="" type="checkbox"/> - Sospeso

Moduli Base

- ☒ Levity 3.0
- ☒ Guida del Narratore

Mondi

- ☒ Arcana Mundi
- ☒ - Gesta Dannatamente Rozze
- ☒ - Ma-kanos
- ☒ - Meyroan

Adattamenti

- Altri GDR
 - ☒ - 1950 - Allarme UFO
 - ☒ - Kabal
 - ☒ - Gatti nel cortile
- Film / Telefilm
 - ☒ - Spazio 1999

Bambini

- Guida al gioco di ruolo con i bambini
- ☒ - Le Fatiche di Ercole

Varie

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 cruenti 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**](mailto:postmaster@levity-rpg.net)