



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

La T-Shirt di Levity

E' possibile ordinare la T-Shirt di Levity. Si tratterebbe di ordini particolari, con bonifico bancario, per quantitativi abbastanza limitati. Le taglie vanno da Small a XX Large ed il prezzo è intorno ai 20 euro. Potrebbero esserci prezzi più bassi per alti quantitativi di spedizione.

Se qualcuno è interessato mi scriva a questo indirizzo:

postmaster@levity-rpg.net



Forum di Levity gestito dagli utenti

Dottor Dispetto aka Diego ha creato un forum per tutti gli utenti che possono essere interessati a Levity. Tutti gli argomenti relativi a Levity possono essere discussi: creazione dei personaggi, gestione combattimenti, come gestire la narrazione, giocare via forum o via chat e tanto altro ancora...

Roberto Grassi Levity^{3.0} Role-Playing and Interactive Storytelling System

In questo modo potrete entrare a contatto con altri Narratori, condividere le esperienze di gioco e cercare o proporre consigli.

Per maggiori informazioni:

<http://levity.forumup.it/>

Torneo GDR

Il primo torneo dedicato ai giochi di ruolo da tavolo organizzato da Mondì Sospesi è stato intitolato "La Prima Stele", con il supporto di Levity e Rose & Poison. Si tratta di un torneo che utilizzerà Levity Terza Edizione come regolamento e sarà ambientato in un mondo "nato e cresciuto" in Sardegna nel corso della campagna di giochi di ruolo dal vivo de "Le Valli di Artel".

Per maggiori informazioni:

<http://www.levallidiartel.com/torneogdr/index.html>

Mappa degli utenti di Levity

Ho creato una mappa pubblica di Google per cercare di capire se/dove Levity sia utilizzato. Ho riportato le locazioni per le quali sono certo (nel senso che l'ho fatto giocare io o mi viene riferito che si giochi).

Se qualcuno di voi lo gioca, può per cortesia riportarlo nella mappa? La mappa è modificabile da chiunque.

<http://maps.google.it/maps/ms?ie=UTF8&hl=it&msa=0&msid=108113888601858140375.00044f4a15980da7141cc&ll=42.378424,12.468259&spn=13.690906,27.070313&z=5>

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

144 pagine a colori, cartonato

<http://nuke.levity-rpg.net/Worlds/Meyroan/tabid/82/Default.aspx>

Forum Interno

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>

23.06.2008



Role-Playing and Interactive Storytelling System

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](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 ha concluso il laboratorio e sta preparando un manuale riassuntivo che sarà disponibile gratuitamente. Vi terrò aggiornati.

La Gestione dei Combattimenti

Cosa è un combattimento, in Levity?

Potrebbe sembrare una domanda banale, ma non lo è.

Infatti, viene considerato combattimento, o conflitto, qualunque momento di gioco in cui si possono identificare due entità nel mondo immaginario che perseguono obiettivi opposti o conflittuali durante la sessione. Ecco alcuni esempi di conflitti.

1. Un uomo cerca di convincere con le cattive un oste a rivelargli dove siano andate le persone che sta seguendo.
2. Un uomo cerca di carpire subdolamente informazioni da un prigioniero per capire dove siano andate le persone che sta seguendo.
3. Alcuni orchi tendono una imboscata ed attaccano di sorpresa un gruppo di giovani cavalieri.
4. Un psico-cyber sta cercando di carpire le informazioni da una sfera senziente dei Zorkos, i Cavalieri della luce.
5. Tre pistoleri si affrontano contemporaneamente puntando le proprie due pistole contro gli altri.

Chi sta combattendo?

Anche questa domanda può sembrare banale, ma non lo è.

La domanda che bisogna porsi è: "Si riescono ad individuare almeno due entità che perseguono obiettivi conflittuali o opposti?". Vediamo alcune possibili risposte relativamente agli esempi precedenti.

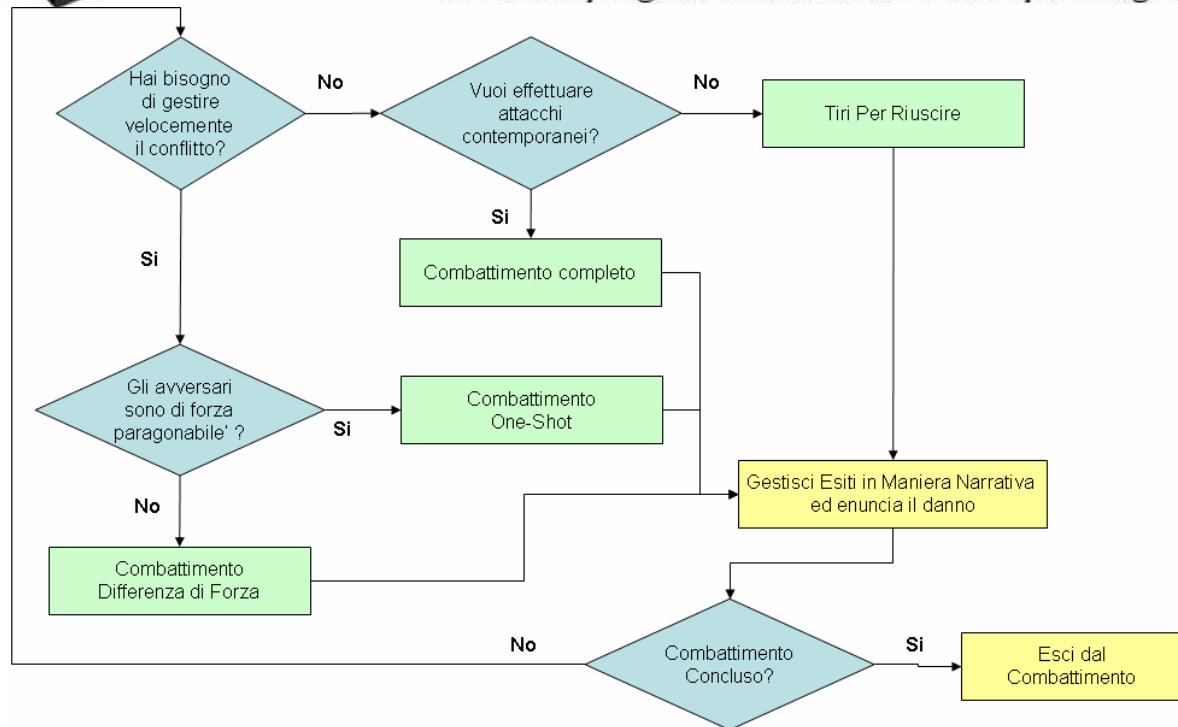
1. Può darsi che l'oste sia assolutamente indifferente al problema, e quindi appena l'uomo alza la voce, l'oste gli rivela dove sono andati.
2. Può darsi che l'uomo che cerca informazioni non sappia che il prigioniero è una persona molto ben addestrata e dunque, a meno che non cambi tattica non ricaverà nulla.
3. In questo caso, le due entità potrebbero essere il gruppo di orchi ed il gruppo di cavalieri.
4. Anche in questo caso, le due entità in conflitto potrebbero essere lo psico-cyber e la sfera senziente.
5. In questo caso, le entità in conflitto sono tre. Possono esserci molti modi per gestirlo.

Come vedremo, è molto importante capire se ci sono e quali siano queste entità in conflitto, per capire poi come gestirlo (vedi paragrafo successivo). Tenete presente che un buon narratore ha pochissimi istanti per capire quale sia la gestione migliore, e questa dipende da come sta andando la sessione di gioco, il numero dei partecipanti, l'età, l'esperienza di gioco dei giocatori ed altri fattori.

Insomma, non c'è una risposta univoca. Dovrete capire di volta in volta se la soluzione che avete scelto soddisfa i giocatori al tavolo.

Come gestirlo?

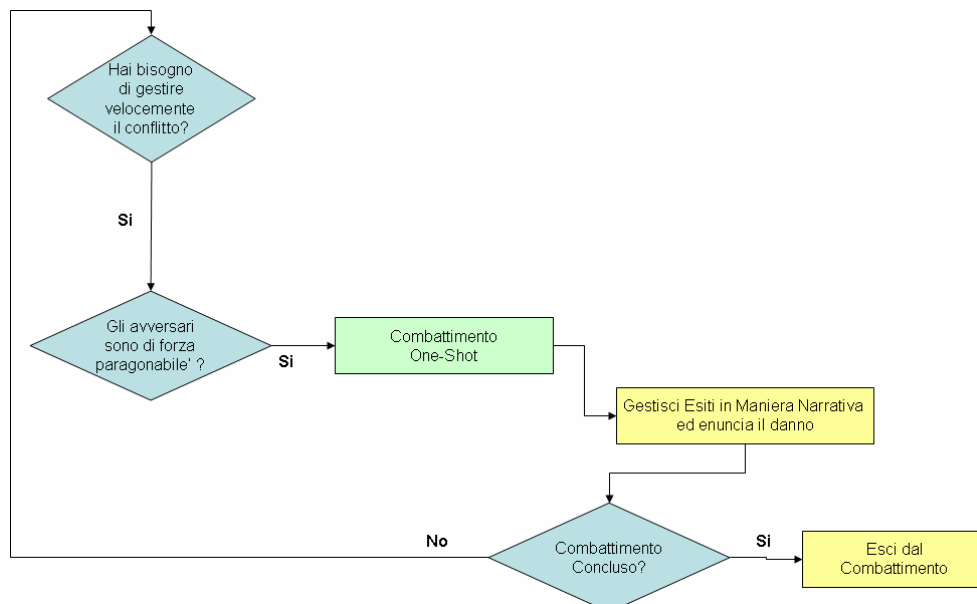
Il grafico seguente illustra il meccanismo per identificare di volta in volta come gestire il combattimento.



Ed ecco, come al solito, alcuni esempi esaustivi.

Esempio: One-Shot

Ecco il flusso da utilizzare per questo tipo di combattimento.



Vediamo una applicazione:

o Alcuni orchi tendono una imboscata ed attaccano di sorpresa un gruppo di giovani cavalieri. Come Narratore, valutate questa situazione e pensate che, sebbene gli Orchi stiano facendo un attacco di sorpresa, i cavalieri sono molto ben addestrati e difficilmente si farebbero prendere di sorpresa. Decidete dunque di usare uno One-Shot, perché ritenete che, tutto sommato, le due entità in

conflitto sono di “pari forza”. In questo caso potreste usare il lancio di 1d6 (come suggerito nel manuale) o il lancio di 3d6. Lanciate i dadi una volta per parte, sommate i totali e confrontateli, poi enunciate il risultato.

Lancio per gli Orchi: 3

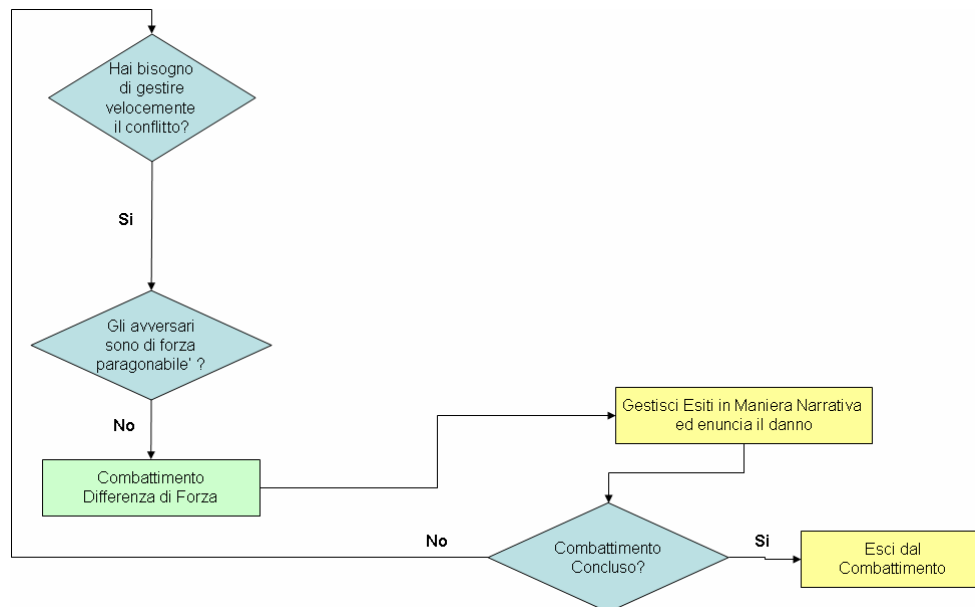
Lancio per i Cavalieri: 4

Ecco un possibile esito:

“Gli Orchi sono pronti a sferrare l'attacco... Ma all'improvviso, un rumore in lontananza allerta involontariamente i cavalieri che si mettono sulla difensiva. L'agguato sembra essere sfumato. Uno dei cavalieri inizia ad insospettirsi e dice agli altri... ‘Aprite gli occhi.’”

Esempio: Differenza di forza

Ecco il flusso da utilizzare per questo tipo di combattimento.



Vediamo una applicazione:

- Un uomo forte sta per sfondare una porta di legno poco resistente dietro la quale si sta rifugiando una povera donna.

Come Narratore, valutate questa situazione e, dopo aver valutato il tutto, pensate di considerare il combattimento diviso tra le due entità:

- Uomo
- Donna + Porta

Nonostante questo l'uomo è comunque leggermente più forte della “coppia” di avversari. Usate quindi un “Differenza di Forza”. In questo caso potreste usare il lancio di 1d6 (come suggerito nel manuale) o il lancio di 3d6. Lanciate i dadi una volta per parte, sommate i totali e confrontateli, poi enunciate il risultato.

Lancio per Uomo: 14

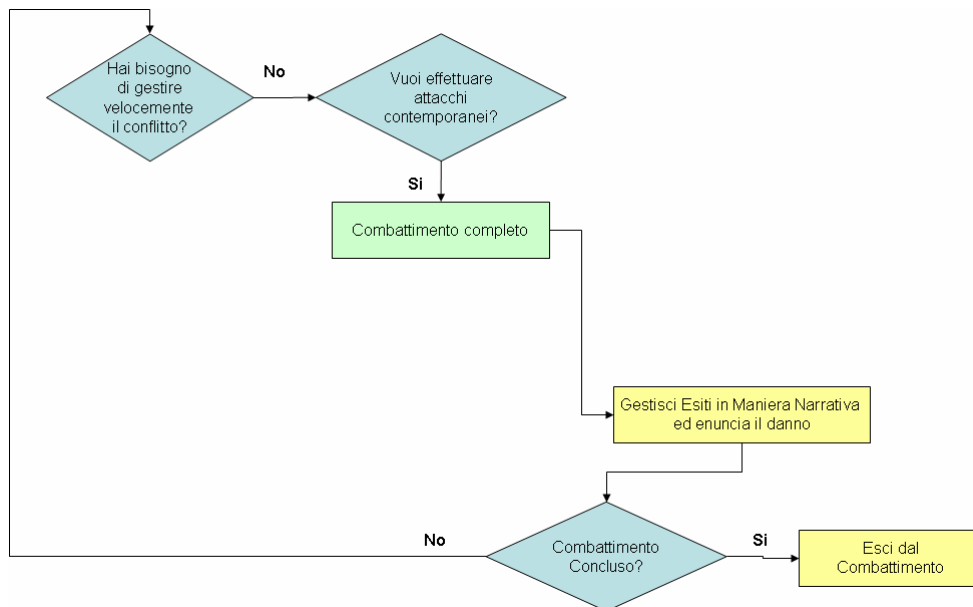
Lancio per “Donna+Porta”: 7

Ecco un possibile esito:

“La porta non riesce a resistere... La spinta dell'uomo è troppo forte e quella sottile protezione cade in mille pezzi davanti ai suoi occhi...”

Esempio: Completo

Ecco il flusso da utilizzare per questo tipo di combattimento.



Vediamo una applicazione:

- Un guerriero sta difendendo le scale che portano al piano superiore del castello. La sua posizione gli fornisce un piccolo vantaggio (+1). Il suo attaccante possiede un buon elmo (+1) ed è bravo a combattere negli spazi stretti (+1). Non ci sono altre caratteristiche.

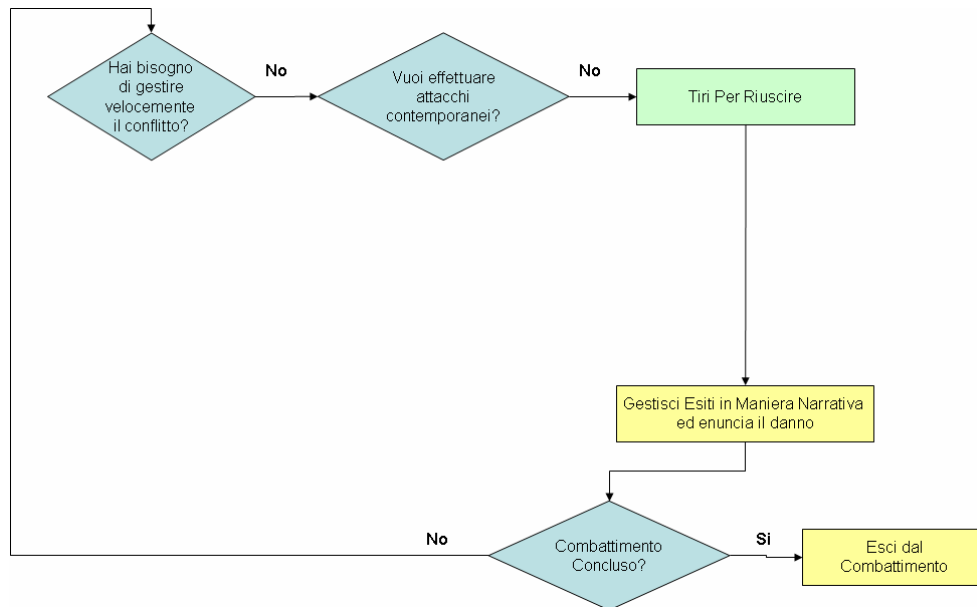
Come Narratore, valutate questa situazione e pensate di usare il combattimento completo. Lanciate 1d6 per entrambi e calcolate i punti vita che i due avversari perdono.

	Guerriero A (Sulla Scala)	Guerriero B
Lancio del dado	3	4
Caratteristiche utili	//	1 (Combattere negli spazi stretti)
Equipaggiamento	//	1 (Elmo)
Bonus/Malus	+1 Posizione favorevole	//
Totale	4	6

Il Guerriero A perde 2 punti vita.

Esempio: Tiri Per Riuscire

Ecco il flusso da utilizzare per questo tipo di combattimento.



Vediamo una applicazione e riusciamo l'esempio precedente.

- Un guerriero sta difendendo le scale che portano al piano superiore del castello. La sua posizione gli fornisce un piccolo vantaggio (+1). Il suo attaccante possiede un buon elmo (+1) ed è bravo a combattere negli spazi stretti (+1). Non ci sono altre caratteristiche.

In questo caso il Narratore decide di non gestire il combattimento in modo contemporaneo e vuole dividerlo in semi-turni. I giocatori dichiarano le loro mosse:

- Turno A: Il Guerriero in basso cerca di sferrare un colpo di punta verso le gambe del Guerriero sulle scale. [*Si decide di usare un Tiro Con Fallimento, con soglia 14*]
- Turno B: Se nel Turno A non accade nulla di rilevante, allora il Guerriero contrattacca e cerca di colpire a morte dall'alto il Guerriero. [*Si decide di usare un Tiro Con Fallimento, con soglia 11*]

I valori delle soglie sono ovviamente variabili e vengono concordati al tavolo tra i giocatori ed il Narratore, in base alla situazione di gioco. **Le soglie servono solo a capire quanto sia facile o meno che qualcosa accada nel gioco per come è espressa dal giocatore.**