



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

<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-](http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/forumid/3/threadid/67/scope/posts/Default.aspx)

[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)

L.O.S.CO - Levity One-Shot Competition #1 - EDIZIONE 2007

La partecipazione al Concorso è aperta a tutti. Sono ammesse opere di Autori singoli e collettive. Il concorso è dedicato alla stesura di plot giocabili in una one-shot per il sistema "Levity", pubblicato da "Rose & Poison" nel settembre 2007.

<http://nuke.levity-rpg.net/Levity/LOSCo/1/tabid/115/Default.aspx>

Scadenza: 31 Marzo 2008

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.

Il Potere Narrativo in Levity

Un concetto molto importante, in Levity, è quello di “potere narrativo”. Si tratta di un elemento che NON è riportato nel manuale perché nel manuale base sono contenuti gli elementi per una sessione di Gdr Tradizionale.

Quando si gioca con giocatori ‘avanzati’ o quando si vuole fare una sessione sperimentale narrativa è molto importante gestire questo concetto e le sue potenzialità. In poche parole, dietro il concetto di “Potere Narrativo” si nasconde l’autorità di narrazione dei giocatori (compreso il Narratore) su tutti gli elementi della sessione di gioco.

Quando inizia una sessione di questo tipo, faccio sempre la seguente asserzione:

“Quando viene assegnato potere narrativo, tutto ciò che viene detto esplicitamente è vero ed accade, o è accaduto nel caso in cui si giochi la storia a ritroso. Tutto quello che NON viene detto esplicitamente o che è equivoco può essere interpretato ai fini della narrazione.”

Detto questo, nei limiti del potere assegnatogli, il giocatore può DIRE QUELLO CHE VUOLE O RITIENE OPPORTUNO.

Qui di seguito enuncio gli elementi di narrazione ed il tipo di potere che può essere assegnato ai giocatori.

Elementi di Narrazione

In prima istanza, i seguenti sono elementi di narrazione su cui applicare potere narrativo.

- Il proprio personaggio
- Gli altri personaggi
- Gli elementi scenici
- Gli elementi temporali

Nel prossimo paragrafo vedrete esempi di potere narrativo applicato a questi elementi con esempi di gioco.

Tipi di Potere

Negli esempi seguenti si assume che il giocatore stia muovendo il personaggio di nome Maria.

Su tutti gli elementi

Questa è la modalità più ampia di esercizio del potere narrativo. In questo caso, il giocatore può davvero dire qualunque cosa voglia su qualunque elemento narrativo presente in gioco, oppure introdurre di nuovi, senza essere sottoposto ad alcun controllo. E’ la modalità che utilizzo talvolta per iniziare una sessione di gioco ed introdurre gli elementi di gioco per sviluppare un plot.

- Esempio: “Ti assegno potere Narrativo su tutti gli elementi”
 - “Maria entra nella stanza e trova Giorgio che sta leggendo una lettera. Gli chiede di consegnargliela ma Giorgio si rifiuta. C’è qualche secondo di silenzio tra di loro. Fuori è notte, si sentono in lontananza i richiami delle civette. Di sotto, si sentono ancora le urla della madre di Maria che grida. Solo in questo momento Maria si accorge di una botola sul pavimento della stanza.”

Su tutti gli elementi, con limitazioni

In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo su tutti gli elementi **a meno di...**” e specifica le limitazioni. Di seguito un esempio dell’uso di questo potere.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- Esempio: "Ti assegno potere Narrativo su tutti gli elementi tranne che sui personaggi diversi dal tuo."
 - "Maria entra nella stanza e la trova vuota. Dopo qualche secondo di silenzio, in cui si sentono in lontananza i richiami notturni delle civette, Maria si accorge di una botola sul pavimento della stanza."

Sul proprio personaggio

In questo caso, il Narratore può dire. "Hai potere narrativo solo sul tuo personaggio."

- Esempio: "Ti assegno potere Narrativo solo sul tuo personaggio."
 - "Maria entra nella stanza e la trova vuota. Desidera trovare qualcosa, perché sa che quella stanza nasconde un terribile segreto. Da quando era piccola, quella stanza era rimasta sempre chiusa. Respira profondamente, apre la finestra e guarda fuori, nella notte."

Sul proprio personaggio, con limitazioni

In questo caso, il Narratore può dire. "Hai potere narrativo solo sul tuo personaggio, a patto che...." e specifica le limitazioni.

- Esempio: "Ti assegno potere Narrativo solo sul tuo personaggio a patto che non ci parli del suo passato."
 - "Maria entra nella stanza e la trova vuota. Desidera trovare qualcosa, perché sa che quella stanza nasconde un terribile segreto. Respira profondamente, apre la finestra e guarda fuori, nella notte."

Sugli altri personaggi

In questo caso, il Narratore può dire. "Hai potere narrativo solo sugli altri personaggi tranne il tuo."

- Esempio: "Hai potere narrativo solo sugli altri personaggi tranne il tuo."
 - "Giorgio è nella stanza e legge una lettera. Il contenuto è drammatico e parla delle orribili trasformazioni che avvengono agli abitanti della casa, dopo averci abitato per molto tempo. Si alza e guarda fuori dalla finestra, nella notte. Le civette tacciono, improvvisamente, come se la sua improvvisa presenza le avesse impaurite."

Sugli altri personaggi, con limitazioni

In questo caso, il Narratore può dire. "Hai potere narrativo solo sugli altri personaggi tranne il tuo, a patto che...." e specifica la limitazioni.

- Esempio: "Hai potere narrativo solo sugli altri personaggi tranne il tuo ed inoltre non puoi parlarci delle sue emozioni."
 - "Giorgio è nella stanza e legge una lettera. Dopo averla letta, si alza e guarda fuori dalla finestra, nella notte. Le civette tacciono, improvvisamente, come se la sua improvvisa presenza le avesse impaurite."

Sugli elementi scenici

In questo caso, il Narratore può dire. "Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici".

- Esempio: "Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici."



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- “La notte è calata all’improvviso. Le civette iniziano a far risuonare alti i loro richiami. Di tanto in tanto si zittiscono. La botola nascosta nella stanza di Giorgio non è ancora stata scoperta.”

Sugli elementi scenici, con limitazioni

In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici ed inoltre...” e specifica la limitazioni.

- Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici ed inoltre non puoi introdurre locazioni nuove.”
 - “La notte è calata all’improvviso. Le civette iniziano a far risuonare alti i loro richiami. Di tanto in tanto si zittiscono.”

Sugli eventi temporali

In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali.”.

- Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali.”
 - “Poco prima che Giorgio entrasse nella stanza è accaduto qualcosa di terribile all’esterno della casa.”

Sugli eventi temporali, con limitazioni

In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali ed inoltre...” e specifica le limitazioni.

- Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali e solo su ciò che accadrà in futuro.”
 - “Tra qualche secondo un suono orribile si sentirà nella stanza, proveniente dalla botola.”

Naturalmente, tutte le soluzioni intermedie tra questi casi sono possibili ed il Narratore ed i giocatori possono concordare di volta in volta le limitazioni applicabili e se la narrazione sta rispettando i limiti imposti. Non è facile scrivere tutti i casi possibili ed identificare in maniera assoluta le mosse ‘legali’ e quelle ‘non legali’.

Alla prossima...

Rob