

# Levity News

Roberto Grassi

## Indimenticabile!

Lucca 2008 è stata, per me, indimenticabile.

Molte persone sono venute a trovarmi allo stand per giocare a Levity, acquistare Gesta Dannatamente Rozze e, magari, per farmi un saluto e conoscermi di persona.

Inutile dire che sono estremamente soddisfatto ma anche riconoscente per l'affetto e l'interesse che riponete in Levity e nei prodotti che piano piano iniziano ad uscire, collegati ad esso.

In particolare, Gesta Dannatamente Rozze è stato accolto molto favorevolmente e praticamente abbiamo esaurito tutte le copie che avevamo in vendita sul bancone.

Il volume ha una tiratura di 150 copie e, per vari motivi, solo 50 siamo riusciti a portarne a Lucca, ma sono stati acquistati praticamente tutti (ce ne sono rimaste 2 copie).

Certo, si tratta di un prodotto di nicchia nella nicchia, ma non

per questo non meritevole di attenzione.

Alla prossima!



**130.000  
VISITATORI!**

Rob

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

## Ed ora, al lavoro!

Le attività su Levity ed il mondo che ruota attorno ad esso non si fermano.

Molte persone a Lucca hanno dichiarato di apprezzarlo e di voler provare a costruire qualcosa di sempli-

ce (una ambientazione, una storia, un modulo scolastico) da usare con Levity.

Per parte mia, il 2009 sarà l'anno in cui cercherò di far conoscere Levity al di fuori dell'ambito stretto del

gioco di ruolo aprendolo alle scuole ed alle associazioni di volontariato.

Rob

novembre '08

Numero 25

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



# 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 (I)

Eccoci al secondo appuntamento per i Principianti di Levy. Questa volta voglio affrontare un argomento molto importante che sono i cosiddetti Tiri Per Riuscire. Di cosa si tratta?

Si tratta di momenti di gioco in cui il Giocatore, tramite il suo Personaggio, chiede di effettuare un'azione il cui successo nella riuscita e l'eventuale esito sono NON BANALI nella loro gestione. Per banale intendo dire che esiste un margine di discrezionalità nella esecuzione e nella riuscita.

Il fatto che qualcosa sia 'banale' o meno nella decisione di ricorrere o meno al Tiro Per Riuscire può dipendere da molti fattori, tra cui:

- Età dei Giocatori
- Volontà di guidare la direzione drammatica della storia
- Coerenza della storia e del mondo in cui questa si sta sviluppando

Vediamo la seguente tabella con alcuni esempi per distinguere azioni che possono richiedere Tiri Per Riuscire o meno. Come vedete, la loro gestione dipende da molte variabili che sono note solo a chi sta giocando e chi sta gestendo il gioco in quel momento.

Azione del Personaggio	Banale / Esito	Note
Provo a guardare alla mia destra per capire se vedo il mio compagno.	SI / Lo vedi	Se la stanza è illuminata ed il suo compagno è sempre stato lì al suo fianco l'azione non ha affatto bisogno di essere validata. Accade e basta.
Provo a guardare alla mia destra per capire se vedo il mio compagno.	SI / Non lo vedi	Se la stanza è al buio e non possiedi la vista ad infrarossi, NON lo vedrai.
Nel buio, provo ad usare la mia visione ad infrarossi per localizzare il mio compagno.	SI / Lo vedi	Se il giocatore possiede la vista ad infrarossi ed il suo compagno è vicino, lo vedrà.
Nel buio, provo ad usare la mia visione ad infrarossi per localizzare il mio compagno.	NO / -..	Probabilmente non conosce la locazione del suo compagno, oppure è insieme a molte altre persone. Tiro Per Riuscire per localizzarlo

Prendiamo quindi l'ultimo esempio. In questo caso, l'azione proposta dal Giocatore è chiara ed è altrettanto chiaro che si debba andare al Tiro Per Riuscire. A questo punto, come Narratore potete scegliere tra uno dei tipi di tiri proposti dal manuale, in base al fatto che l'azione abbia probabilità più o meno alte di riuscire e che questo successo sia anche determinato o favorito dal possesso di una particolare caratteristica del personaggio.

Nella prossima newsletter vedremo esempi di risoluzione per ognuno di questi tipi di tiro. Oggi, mi premeva far capire il ragionamento che deve portare alla richiesta di un tiro di dadi per verificare se l'azione proposta dal giocatore possa avere esito positivo o meno. Torneremo molto spesso su questi argomenti.

Rob

# Improvvisazione al tavolo

In molti mi hanno chiesto alcune linee guida relativamente all'improvvisazione al tavolo.

In effetti, nelle sessioni più 'open' di Levity, in cui il Narratore cede potere di narrazione ai giocatori, la storia non è affatto nota ed è dunque importante saper gestire l'improvvisazione.

Come Narratore bisogna però prestare attenzione a due tipi di improvvisazione.

1. Improvvisazione finalizzata al dispiegamento della storia
2. Improvvisazione finalizzata alla gestione dei giocatori

L'improvvisazione di tipo 1 presuppone che il Narratore conosca alcuni elementi fondamentali della narrazione come le modalità di costruzione di una storia, le tecniche di narrazione, l'introduzione dei conflitti, la loro risoluzione e la creazione del finale. Tornerò su questi argomenti nelle prossime newsletter, perché sono argomenti che non si possono risolvere in poche pagine.

In particolare cercherò di spiegare i meccanismi di base della narrazione interattiva e come riuscire a costruire una storia usando i meccanismi di gestione che Levity suggerisce.

In questo numero, tuttavia, vi segnalo una tecnica che uso spesso.

- Durante una sessione di gioco, assegnate un personaggio a più di un giocatore e costringeteli a parlare tra di loro. Fate molta attenzione a quello che si dicono, perché le loro idee potranno tornarvi utili. Se, ad esempio, discutono sul fatto che qualcuno sta cercando quell'uomo perché ha fatto qualcosa di poco chiaro in passato cogliete la palla al balzo e fate giocare loro immediatamente la scena. Poi, mentre loro stanno giocando la scena e voi, al limite, la state gestendo, iniziate a pensare a come potrebbe tornarvi utile quello che stanno giocando per il futuro della vostra storia. Assegnate ad uno di essi il personaggio nel passato, date potere narrativo ad uno di essi, per introdurre la scena ed assegnate i personaggi non giocanti agli altri giocatori. Questa improvvisazione consente di tenere alto il ritmo della narrazione e dà ai giocatori l'impressione che sono loro che stanno davvero costruendo la storia.

L'improvvisazione di tipo 2, invece, serve per aggregare e disgregare i giocatori in modo da formare coalizioni temporanee che cercano di perseguire un obiettivo comune. Per far questo usate le modalità "Uno per Tutti" e "Tutti per Uno". Il fatto di dover gestire assieme un solo personaggio o porzioni ben precise di ambientazione, li obbliga a dover parlare tra di loro. Anche in questo caso, fate molta attenzione a quello che dicono, perché così capite i rapporti che ci sono tra i giocatori, ad esempio chi detiene la leadership, chi si aggrega, oppure anche a quali argomenti sono più sensibili i singoli giocatori o tutto il gruppo.

Ecco un esempio:

- Avete assegnato ad un gruppo di giocatori il personaggio A e ad un solo giocatore i personaggi B, C e D. I giocatori che guidano A, iniziano a parlare tra di loro e viene fuori il fatto che probabilmente A sa qualcosa che B non sa. Fate subito giocare, al giocatore che muove B, questa opzione ed osservate i giocatori che muovono A. Riuscirete a capire quali sono le loro aspettative rispetto al prosieguo della storia. Al momento opportuno, cedete potere di narrazione alla persona scelta e ditele di proseguire la storia nella maniera da lei desiderata.

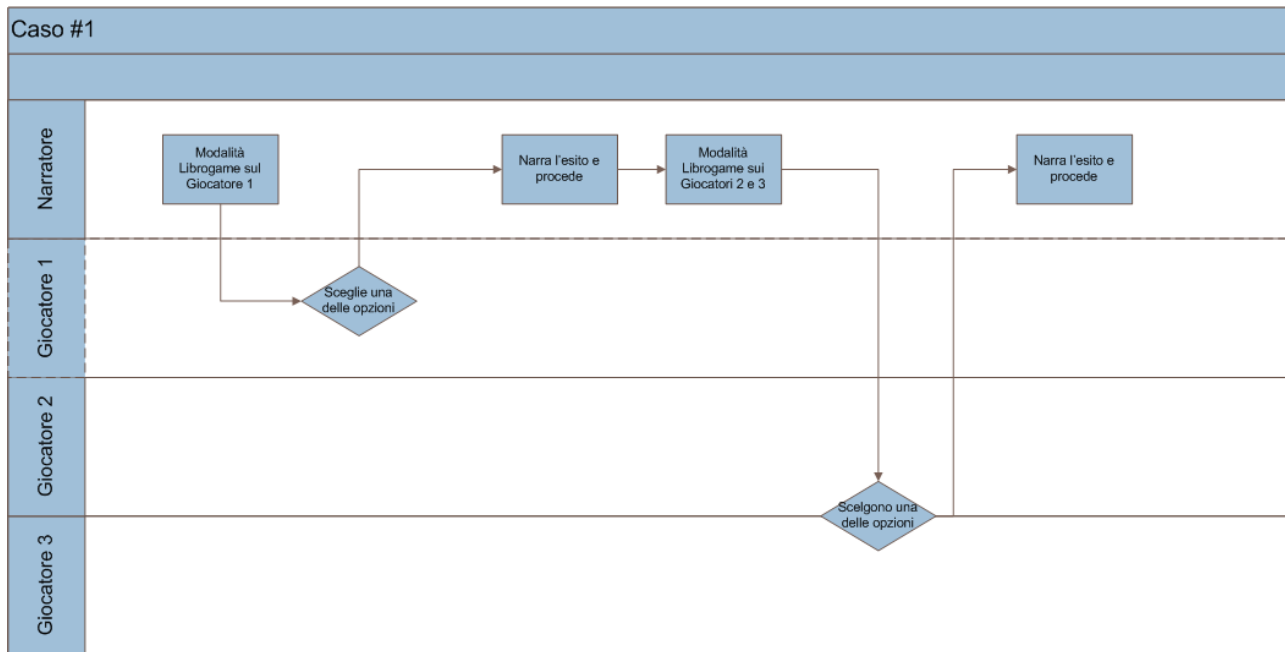
Rob

# Esempi di Gioco

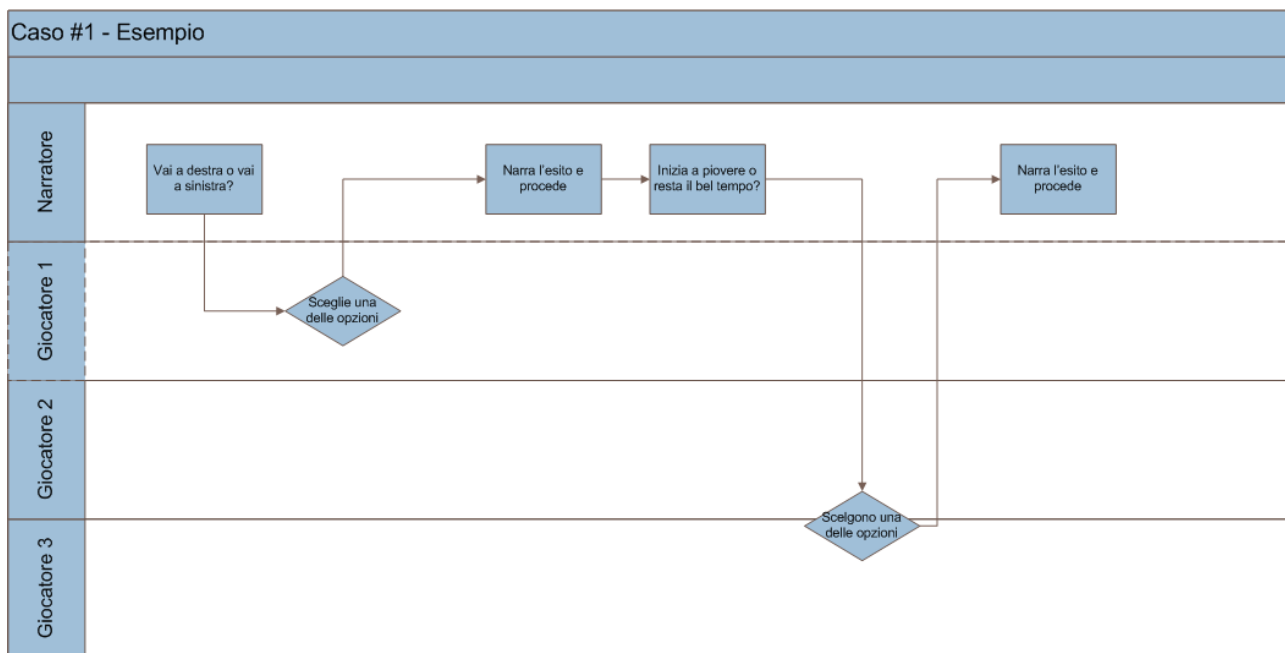
Da questo numero inizierò a pubblicare esempi che mostrano le varie istanze di gioco usando Levity. Potrebbero tornarvi utili per fornire alcune idee per la gestione del gioco.

Inizierò con le modalità più semplici e mi sposterò via via verso quelle più complesse.

Questo materiale confluirà poi nella Guida del Narratore.



Da notare che non viene fatto obbligo di proseguire in maniera sequenziale nella narrazione. La modalità librogame deve servire solo per porre i giocatori davanti a scelte predefinite su variabili che possono tornare utili ai fini della narrazione. Vedete un esempio.





## 1950 Allarme UFO

1950 Allarme UFO è il primo gdr italiano che viene adattato, con il consenso dell'autore al regolamento di Levy.

Per questo motivo, ringrazio Antonello Lotronto per la cortesia e la disponibilità.

Con questo volume potrete riprodurre le avventure dei film di fantascienza degli anni '50, in cui gli alieni erano rappresentati da piovre giganti, insettoni, alieni con la testa ad uovo...

Potrete scegliere tra tre carriere: militare, scienziato, agente investigativo ed ottenere i premi alla fine della missione per ottenere avanzamenti di carriera.

Il volume, che contiene tutte le informazioni per poter essere giocato con Levy, è una riscrittura sostanziale del gioco originale, ed includerà anche una avventura pronta da giocare.

Come sempre, con la leggerezza di Levy...



## 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.

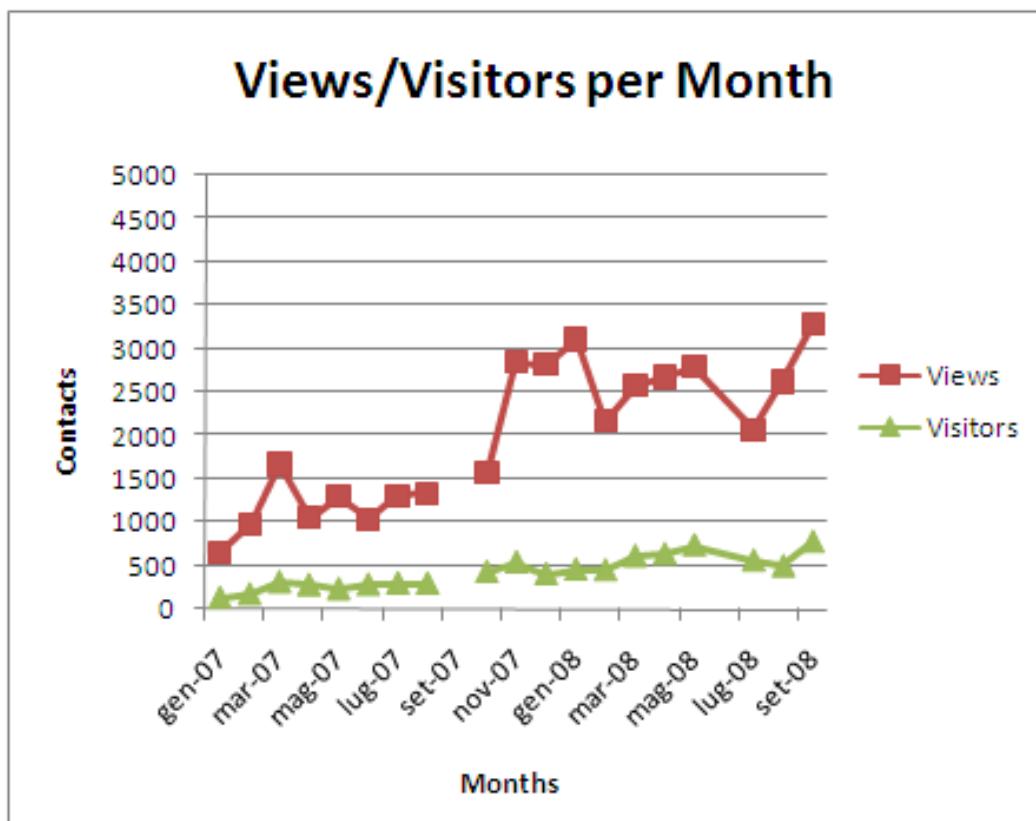
È quindi con un pizzico di nostalgia, ma anche con la consapevolezza di colmare un vuoto nel grande mondo dei giochi di ruolo, che sto lavorando alla stesura del gioco di ruolo di Spazio 1999.

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 Levy...

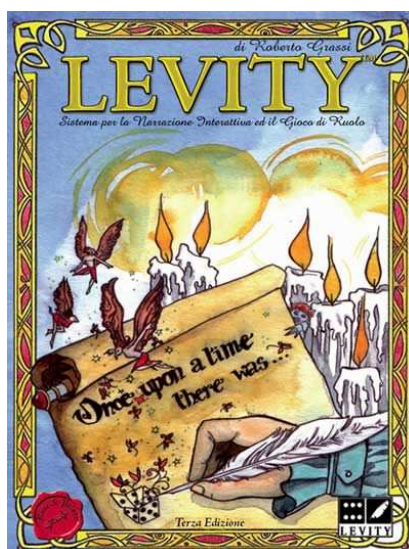


Utenti e Visite in aumento!



La mappa dei prodotti

<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

[www.levity-rpg.net](http://www.levity-rpg.net)

**Levity**

[www.levity-rpg.net](http://www.levity-rpg.net)  
[postmaster@levity-rpg.net](mailto:postmaster@levity-rpg.net)

Frequenta i Forum di Levity per maggiori informazioni:

[levity.forumup.it/](http://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)