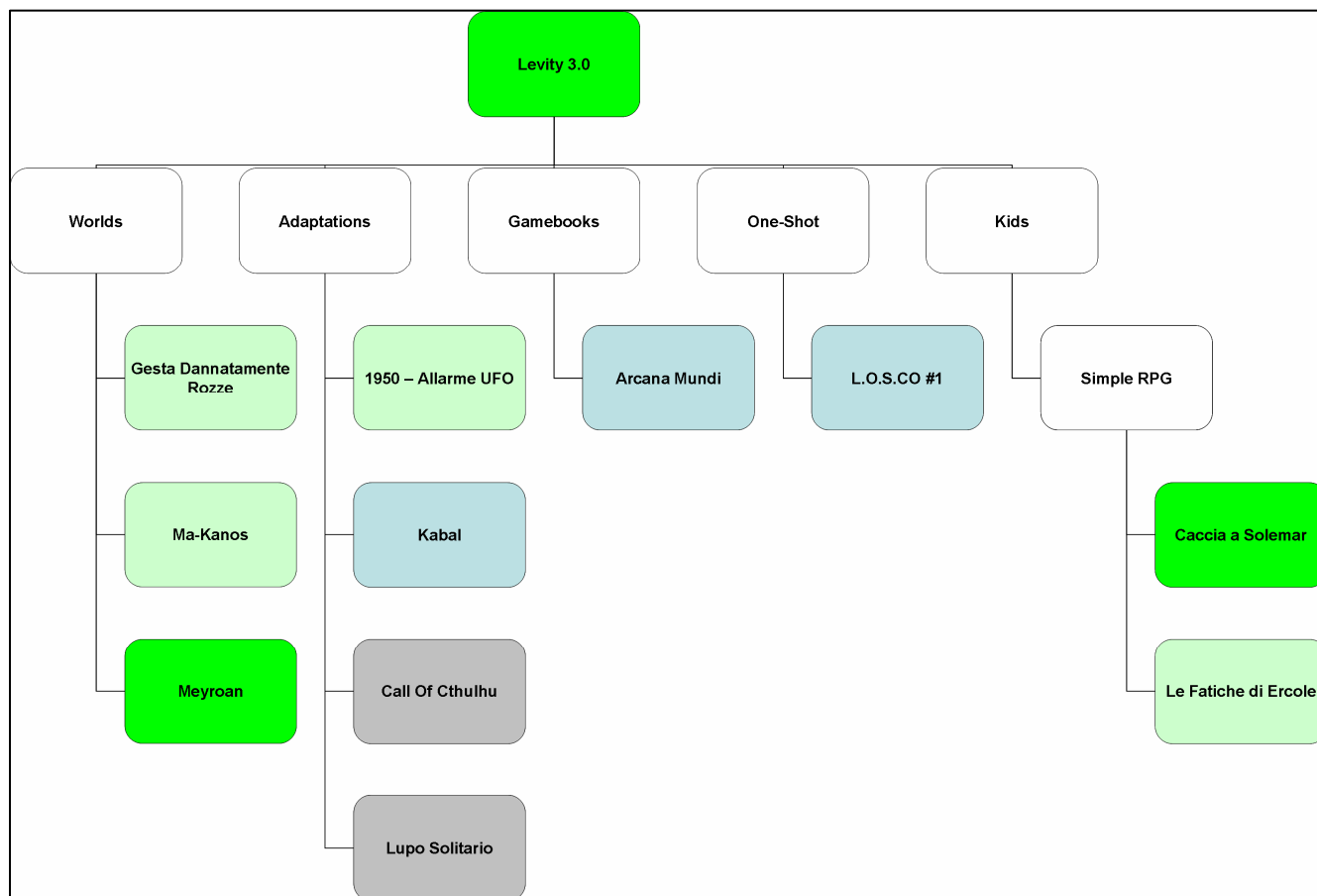


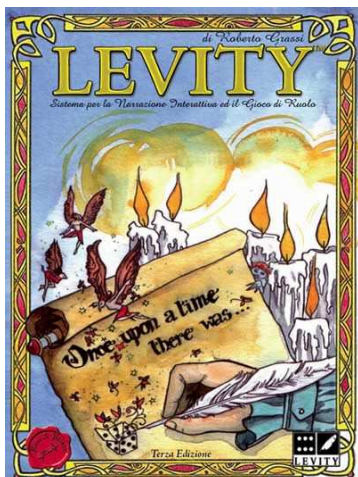
La mappa dei prodotti

La figura seguente illustra la mappa dei prodotti associati a Levity.

In verde scuro i prodotti già usciti. In verde chiaro quelli in lavorazione. In grigio i prodotti che ho sviluppato per uso personale e che non saranno disponibili. In azzurro i prodotti che inizieranno ad essere sviluppati nell'immediato futuro.



Levity 3.0



Levity è un sistema generico per il gioco di ruolo e la narrativa interattiva. Che cosa vuol dire? Semplicemente, vuol dire che fornisce una serie di regole ed indicazioni per consentire a chiunque di poter raccontare una storia interattiva per far divertire i giocatori.

Levity è rivolto ai giocatori di ruolo principianti e a quelli esperti che vogliono cercare nuovi stimoli nel giocare di ruolo, ma anche ai maestri di scuola, agli animatori, agli educatori dell'infanzia, ai genitori e a chiunque voglia gestire un gruppo di giocatori raccontando una storia interattiva.

Un grande sforzo è stato riposto nella semplicità delle regole da conoscere, in modo da consentire un rapido apprendimento, soprattutto da parte di chi dovrà gestire il gioco.

<http://nuke.levity-rpg.net/Levity/MainPage/tabid/77/Default.aspx>



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Gesta Dannatamente Rozze



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.

Il manuale è in fase di impaginazione:

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

Ma-Kanos



*L'artefatto più potente mai generato.
La chiamò nell'antica lingua dei vecchi regni
"Mano dell'Eroe", nella nostra lingua
una sola parola,
Sinonimo di forza e invincibilità:
Ma-Kanos.*

Il manuale è in fase di stesura:

<http://nuke.levity-rpg.net/Worlds/MaKanos/tabid/109/Default.aspx>

Meyroan

Meyroan

Ambientazione Fantasy
Di Roberto Grassi



Sistema:
Levity

Versione 1.0.4
10/08/2006

Un mondo fantasy low-magic, sull'orlo di Tywhe, l'ultima guerra tra gli dei che porterà morte e distruzione. Scegli se combattere con le forze benigne di Theoroth e Syala, o con quelle votate al Male legate a Karnath ed Eodeth. Intrighi, antichi culti e... Kythale, gli Abissi della Terra.

Il manuale sarà probabilmente espanso e rimpaginato, per dargli una veste più professionale, per il momento è liberamente scaricabile da:

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

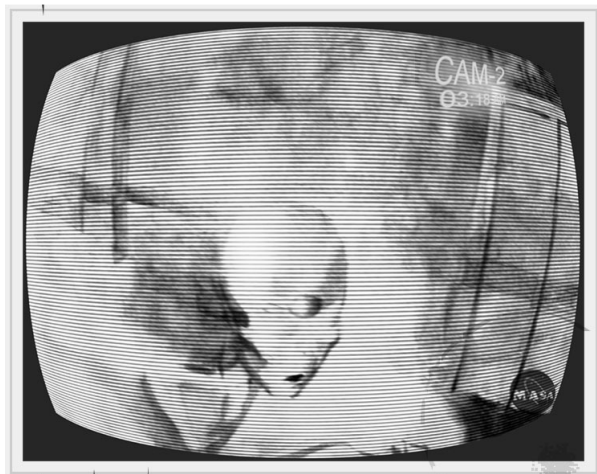


Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

1950 – Allarme UFO



Con questa espansione (ringrazio Antonello Lotronto per il permesso per fare il porting), potrete rivivere le avventure dei vostri film di fantascienza preferiti degli anni '50, quando i cattivi venivano dallo spazio ed avevano l'aspetto di blob, pomodori giganti, orribili mostri che vivevano nelle paludi...

Preparatevi all'invasione degli Ultracorpi.
Con la leggerezza e la semplicità di Levity.
Disegni di Roberto Martinelli.

Il manuale è in lavorazione:

<http://nuke.levity-rpg.net/Adaptations/OtherRPG/1950AllarmeUFO/tabid/117/Default.aspx>

Kabal



Con grande orgoglio ed emozione annuncio che gli autori hanno dato il permesso per effettuare il porting a Levity. Il porting consisterà in una revisione ed adattamento di Kabal a Levity ed una espansione del regolamento originale, compresa l'ambientazione, in modo da fornire ai giocatori un gdr horror introduttivo.

"Le tenebre stanno per ritornare tra noi..."

Il manuale è in lavorazione:

<http://nuke.levity-rpg.net/Adaptations/OtherRPG/Kabal/tabid/108/Default.aspx>

Levity – Lupo Solitario



Il porting del regolamento del gioco di ruolo di Lupo Solitario a Levity. Scritto per uso personale. Non può essere reso disponibile pubblicamente per il download.

Manuale ancora in lavorazione

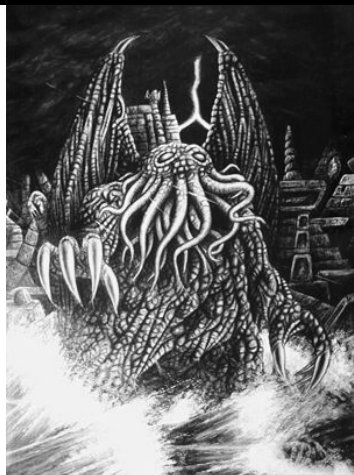


Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Levity – Call of Cthulhu



Il porting del regolamento del gioco di ruolo di Call of Cthulhu a Levity. Scritto per uso personale. Non può essere reso disponibile pubblicamente per il download.

Completato

Arcana Mundi

Librogioco di Roberto Grassi

Arcana Mundi



Volume I - I Segni del Male

Morti misteriose. Sacrifici umani. Strani simboli. Una guerra è in corso e dal suo esito dipenderà il futuro dell'umanità. Sarai coinvolto sin dall'inizio in una serie di eventi straordinari e dovrai decidere da che parte schierarti... Dimentica ciò che sei, perchè molte speranze sono riposte in ciò che credi e ciò che deciderai di essere...

Arcana Mundi... La morte è solo l'inizio

Il primo numero di una serie in 4 parti di librogame.



Stanno iniziando i lavori

Caccia a Solemar



Campagna di ambientazione piratesca. Dai la caccia al terribile pirata Solemar e libera i Mari del Sud dalla sua pericolosa presenza. Brutti ceffi, galeoni, tesori, misteri ... e tanta avventura! In collaborazione con Davide Balboni.

Completata la prima parte.

<http://nuke.levity-rpg.net/Kids/SimpleRpg/tabid/95/Default.aspx>



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Le 12 fatiche di Ercole



Il primo gdr della linea esplicitamente pensata per le giovani generazioni.
In collaborazione con Alessandro Omogrosso.

Disegni di Nicola Perugini

Manuale ancora in lavorazione



Levity 3.0: Un esempio di gioco estesamente commentato

Ho avuto la fortuna di poter far provare Levity ad Hachi, giocandolo via posta. La sessione è stata così dettagliata e commentata che penso che possa tornare utile a chi vuole entrare in maggiore profondità nei meccanismi di gioco. Ci sono anche alcune mie risposte a possibili interpretazioni ambigue del regolamento, o spiegazioni migliori a parti poco chiare.

Hachi

sto spulciando un po' il sito in cerca di info, mi sei sfuggito per ben due volte, a modcon e a lucca... avrei voluto fare una demo con te ma invece mi troverò a fare da master senza aver mai giocato a levity.
vabbè... improvviserò! ^__^

però avevo in mente qualcosa di abbastanza "tradizionale", mentre leggo di sessioni abbastanza folli!

una domanda: ma la faccenda del flashback è "da regolamento" (che non ho ancora finito di leggere...) o vi è piaciuto così tanto che ora lo metti un po' ovunque?

Rob

> sto spulciando un po' il sito in cerca di info, mi sei sfuggito
> per ben due volte, a modcon e a lucca... avrei voluto fare una demo
> con te ma invece mi troverò a fare da master senza aver mai giocato
> a levity.
> vabbè... improvviserò! ^__^

Fai bene... :)

L'improvvisazione e' la cosa migliore.

Tuttavia Levity e' "strano". E' tanto complesso quanto il Narratore decide di farlo diventare.

Puoi fare una intera sessione facendo muovere un personaggio 'alla librogame', anche se i giocatori sono 50, oppure puoi generare un casino pazzesco. :)

Dipende da te, dal tempo a disposizione, dalla predisposizione dei giocatori (ed anche dall'età').

Sono a tua disposizione per farti provare anche SUBITO per posta, se vuoi, alcune modalita' di gioco, oppure puoi partecipare ai numerosi PbF in corso.

> però avevo in mente qualcosa di abbastanza "tradizionale",
> mentre leggo di sessioni abbastanza folli!

Sì, a Lucca mi sono sbizzarrito facendo provare le cose più folli che si possono fare. :)

> una domanda: ma la faccenda del flashback è "da regolamento" (che non ho
> ancora finito di leggere...) o vi è piaciuto così tanto che ora lo
> metti un po' ovunque?

Nel regolamento non si parla mai dei flashback e dei flashforward, ne' di altre tecniche di narrazione, perché volevo che fosse un regolamento leggibile da tutti.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Diciamo che quelle sono tecniche di narrazione (e gioco) potenzialmente indipendenti dal sistema di gioco, ma il loro utilizzo (che giova moltissimo alla narrazione ed alla immersione dei giocatori) e' senza dubbio favorito da un sistema di gioco semplice e leggero. Quindi, per rispondere alla tua domanda, il Flashback NON e' da regolamento. :)

Hachi

> Dipende da te, dal tempo a disposizione, dalla predisposizione dei
> giocatori (ed anche dall'eta').

ho una serata, diciamo tre ore, tre ore e mezza. devo dare un'idea di come funziona, pensavo di non fare la schede io perchè mi pare parte del divertimento e del gioco farle (non come in d&d...!) e poi fare una breve sessione.

dovrei avere quattro giocatori, sui 35 anni, uno che ha giocato taaanti anni fa a d&d e poi s'è dato al boardgame, due che fanno molto casino, sono bravi improvvisatori, non so che esperienza di altri giochi abbiano e uno... è senza definizioni, perchè è xxxxx! ;)

pensavo di trarre ispirazione da un'avventura scritta in effetti per d&d che prevede che i pg si trovino ad affrontare delle prove in una specie di luna park per via di una sfida. l'idea mi piaceva perchè permette di situare la storia nel fantasy come nel mondo "reale", quasi in ogni epoca storica, e quindi con una grande varietà di possibilità di creazione del pg e dell'ambiente.

> Sono a tua disposizione per farti provare anche SUBITO per posta, se
> vuoi, alcune modalita' di gioco, oppure puoi partecipare ai numerosi
> PbF in corso.

sto giocando due campagne al tavolo e due pbem, e una volta a settimana proviamo one shot varie... riuscirò a non confondere le cose? comincio a far fatica a ricordarmi quale pg gioco in quale gdr...!

se hai qualcosa di veloce... esistono i one shot nel pbem?

mi spiace dirti un sì così stiracchiato, ma la giornata è composta da sole 24 ore e bisogna anche lavorare e anche dormire ecc... capita anche a te? :)

Rob

> ho una serata, diciamo tre ore, tre ore e mezza. devo dare un'idea
> di come > funziona, pensavo di non fare la schede io perchè mi pare
> parte del divertimento e del gioco farle (non come in d&d...!) e poi
> fare una breve sessione.

Tre ore sono piu' che sufficienti per fare una one-shot capolavoro...

> pensavo di trarre ispirazione da un'avventura scritta in effetti per d&d
> che prevede che i pg si trovino ad affrontare delle prove in una specie
> di luna park per via di una sfida. l'idea mi piaceva perchè permette di
> situare la storia nel fantasy come nel mondo "reale", quasi in ogni epoca
> storica, e quindi con una grande varietà di possibilità di creazione del
> pg e dell'ambiente.

Se vuoi un consiglio, non fare nulla di preordinato. Con Levity e' molto facile gestire una sessione improvvisata.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Io ti suggerisco di fare qualcosa di 'reale' o realistico.
E ricorda anche che non sei obbligata a fare "un pg - un giocatore".
Ad esempio... proviamo a fare brainstorming.
Come inizieresti la sessione?
Io ne potrei iniziare una così'...

"Sergio, il rancio...". Senti il rumore di una scodella che si posa
sul pavimento... Le ossa sono a pezzi. Ti stiracchi. Vorresti dormire
ancora per un'eternità...

E poi inizierei a "dare la mossa" al primo giocatore.
Vuoi continuare? ;)

Hachi

> Se vuoi un consiglio, non fare nulla di preordinato. Con Levity e'
> molto facile gestire una sessione improvvisata.
> Io ti suggerisco di fare qualcosa di 'reale' o realistico.

due "problemi".
uno, la mia non enorme esperienza di gioco vede solo fantasy. ho giocato
una sessione di chtulhu. nulla di "normnale", di contemporaneo.
due, le mie capacità di improvvisazione sono vicine allo zero.

> "Sergio, il rancio...". Senti il rumore di una scodella che si posa
> sul pavimento... Le ossa sono a pezzi. Ti stiracchi. Vorresti dormire
> ancora per un'eternità...
> E poi inizierei a "dare la mossa" al primo giocatore.
> Vuoi continuare? ;)

ho un attimo di panico da "vuoto". non riesco a situare questa immagine che
mi hai suggerito e mi viene da ragionare su tutto per trovare degli indizi.
e so che non ha senso farlo, e che dovrei dire la prima cosa che mi viene
in mente, eppure non so cosa dire. e più i penso e più non so cosa dire.
però proviamoci lo stesso.

> "Sergio, il rancio...". Senti il rumore di una scodella che si posa
> sul pavimento... Le ossa sono a pezzi. Ti stiracchi. Vorresti dormire
> ancora per un'eternità...

"E' già ora di alzarsi? stavo così bene nel mondo dei sogni!"
apro gli occhi, mi guardo attorno e costatato che non c'è luce che arrivi
dalla piccola finestra brontolo ulteriormente.
"Ma è ancora buio!"

Rob

> e io sono *molto* ansiosa.

Ahahah... :)

Non preoccuparti, rilassati.

Uno dei segreti (non solo di Levity) e' quello di far parlare di piu'
i giocatori e far narrare anche loro. Non e' solo il Narratore che
deve farsi carico della bonta' della sessione.

> due "problemi".



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> uno, la mia non enorme esperienza di gioco vede solo fantasy. ho giocato una
> sessione di chtulhu. nulla di "normnale", di contemporaneo.
> due, le mie capacità di improvvisazione sono vicine allo zero.

Vediamo.

>>"Sergio, il rancio...". Senti il rumore di una scodella che si posa
>>sul pavimento... Le ossa sono a pezzi. Ti stiracchi. Vorresti dormire
>>ancora per un'eternità...

> "E' già ora di alzarsi? stavo così bene nel mondo dei sogni!"
> apro gli occhi, mi guardo attorno e costatato che non c'è luce che arrivi
> dalla piccola finestra brontolo ulteriormente.
> "Ma è ancora buio!"

"E' buio", dice la voce di prima. "Ma il cambio sara' qui da un momento all'altro."

*** MOSSA A TE ***

Alcune spiegazioni.

Prima di ogni sessione di gioco io dico sempre che quello che viene detto di ESPLICITO vale. Cio' che non viene detto o viene lasciato ambiguo ed interpretabile e' terreno fertile per la narrazione (e l'interpretazione).

Ad esempio, per la sessione che stiamo iniziando a giocare ci sono molte cose che non sono ancora state dette (in che periodo siamo, cosa fanno i due personaggi, in cosa consiste il 'cambio',) ed altre che si possono 'supporre' (sono umani, probabilmente sono entrambi maschi, probabilmente siamo all'alba).

Inoltre, quando si fanno questi giri di "potere narrativo", non e' neanche obbligatorio proseguire da dove il giocatore precedente ha lasciato. Ad esempio, potresti inserire una nuova scena.

Hachi

> "E' buio", dice la voce di prima. "Ma il cambio sara' qui da un momento all'altro."

(è più "rassicurante" usare il tuo aggancio, almeno per adesso...)

"Meno male. Non ne posso più di questo posto!"
Sempre brontolando, l'uomo si alza e si avvia verso la porta.
"vado a darmi una lavata. c'è del caffè?"

Rob

> "Meno male. Non ne posso più di questo posto!"
> Sempre brontolando, l'uomo si alza e si avvia verso la porta.
> "vado a darmi una lavata. c'è del caffè?"

"Stai scherzando?", "sono mesi che non arrivano rifornimenti. Quei dannati Ferendal sono dappertutto."

(Ecco una mia prima dichiarazione narrativa. Sto contestualizzando alcune cose...)



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Hachi

> "Stai scherzando?", "sono mesi che non arrivano rifornimenti. Quei
> dannati Ferendal sono dappertutto."

"Uhm... vedi che non sono ancora sveglio? è che desidero così tanto del
caffè che ci spero sempre, nel miracolo..."

l'uomo chiamato Sergio si ferma a metà della stanza come folgorato da un
pensiero "ma arriverà davvero il cambio? riusciranno ad arrivare? o con la
fortuna che ci ritroviamo i ferendal impediranno al cambio di arrivare?"

(qualunque cosa siano, sono i cattivi della situazione!
mi fa tanto Il deserto dei Tartari ^__^)

Rob

> (qualunque cosa siano, sono i cattivi della situazione!
> mi fa tanto Il deserto dei Tartari ^__^)

Ecco. Ora usa lo possibilita' di scambiare i personaggi.
Ti faccio muovere un Ferendal.
Hai 'carta bianca'.

Hachi

> Ecco. Ora usa lo possibilita' di scambiare i personaggi.
> Ti faccio muovere un Ferendal.
> Hai 'carta bianca'.

Intanto nel bosco giù alle pendici della collina alcune figure si muovono
in maniera circospetta passando da un riparo all'altro, cercando di fare
meno rumore possibile e di stare pochissimo allo scoperto

"Fate attenzione e non fate rumore. Studiamo la situazione. Non dobbiamo
fargli arrivare il cambio per nessun motivo" *

* tradotto dal ferendalese ;)

Rob

Ok, ora una piccola sessione out-of-game.
Come sono fatti questi Ferendal? Riusciamo a dar loro due o tre
caratteristiche?

Hachi

sono un po' più bassi degli umani, più tozzi. non hanno un'aria
molto "raffinata" e anche il loro linguaggio è secco e dal suono duro.
per il resto hanno un aspetto umanoide, anche se sembrano più resistenti
alle condizioni climatiche, infatti non hanno abiti pesanti. apparentemente
non sono nemmeno armati.

uff sono troppo influenzata dal fantasy. sto facendo una fatica pazzesca a
non pensare a goblin e similari... forse è vero che troppo d&d alla lunga
fa male.

Rob

> sono un po' più bassi degli umani, più tozzi. non hanno un'aria
> molto "raffinata" e anche il loro linguaggio è secco e dal suono duro.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> per il resto hanno un aspetto umanoide, anche se sembrano più resistenti
> alle condizioni climatiche, infatti non hanno abiti pesanti.
> apparentemente non sono nemmeno armati.

Mmm... potrebbe essere una razza aliena. E magari i nostri sono dei soldati terrestri in un avamposto su un pianeta nemico con una fauna ostile. :)

Mi piace.

> sto iniziando a divertirmi, ho l'avviamento un po' lento in queste cose.

Ora, intanto ne approfitto per spiegarti un po' di "regole e meccaniche". Vogliamo usare Punti Vita e Caratteristiche?

Hachi

> Mmm... potrebbe essere una razza aliena. E magari i nostri sono dei
> soldati terrestri in un avamposto su un pianeta nemico con una fauna
> ostile. :)
> Mi piace.

molto poco ferrata in fantascienza. beh, almeno non ho "modelli" da cui cercare a forza di liberarmi.

> Ora, intanto ne approfitto per spiegarti un po' di "regole e meccaniche".
> Vogliamo usare Punti Vita e Caratteristiche?

beh, sì, così imparo anche un po' di roba tecnica. finora era improvvisazione e narrazione a ruota libera...
il manuale l'ho leggiucchiato un po' di tempo fa, e ora lo sto leggendo in maniera più "seria" ma sono alle primissime pagine!

Rob

> beh, sì, così imparo anche un po' di roba tecnica. Finora
> era improvvisazione e narrazione a ruota libera...

Non sei obbligata ad usare Punti Vita e Caratteristiche. Però per questa sessione magari lo facciamo.

Allora, definiamo questo Ferendal. Posto che 24 Punti Vita sono il massimo (per un umano normale), quanti PV gli daresti?

E quali sono le vere caratteristiche che lo distinguono?

- Resistenza alle condizioni climatiche
- Visione notturna
- Capacità di autoruarigione

Ti vanno bene?

Hachi

> Allora, definiamo questo Ferendal. Posto che 24 Punti Vita sono il
> massimo (per un umano normale), quanti PV gli daresti?

un po' di più. una trentina?

> E quali sono le vere caratteristiche che lo distinguono?
> - Resistenza alle condizioni climatiche



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> - Visione notturna
> - Capacità di autoguarigione

sì.

Rob

Ecco, allora diciamo che generiamo la 'scheda'.

Ferendal #1

PV: 30 (concordiamo questo valore)
Resistenza alle condizioni climatiche: 6 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 5 (ho lanciato 1d6)

Ferendal #2

PV: 25 (1d6 + 24)
Resistenza alle condizioni climatiche: 3 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 2 (ho lanciato 1d6)

Ti torna?

Hachi

sì, certo.
caspita che lanci... ne facessi anche io di così col d20... le mie pg morirebbero un po' meno spesso! :)

Rob

Ok, bene andiamo avanti allora...
Giochiamo i due ferendal in fondo alla collina.... Vediamo in alto il bunker che dobbiamo espugnare...
Io faccio il Ferendal #2, tu il Ferendal #1.

"Feccia!", dico e sputo per terra una bava verdognola. "Entriamo e massacriamoli."
Porto la mano e tocco la spada d'osso che pende sul mio fianco sinistro.

Ferendal #1

PV: 30 (concordiamo questo valore)
Resistenza alle condizioni climatiche: 6 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 5 (ho lanciato 1d6)

Ferendal #2

PV: 25 (1d6 + 24)
Resistenza alle condizioni climatiche: 3 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 2 (ho lanciato 1d6)

Hachi

> "Feccia!", dico e sputo per terra una bava verdognola. "Entriamo e massacriamoli."



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> Porto la mano e tocco la spada d'osso che pende sul mio fianco sinistro.

"Aspetta! dobbiamo cogliere il momento opportuno... se ci buttiamo così allo sbaraglio rischiamo troppo. Spiamoli ancora un po', attacchiamoli quando non se lo aspettano. Quel posto di guardia deve essere nostro!"

Rob

"Perche' aspettare? Dobbiamo solo prendere il bunker alle spalle ed attaccarli di sorpresa..."

Hachi

> "Perche' aspettare? Dobbiamo solo prendere il bunker alle spalle ed
> attaccarli di sorpresa..."

"Appunto, di sorpresa! Avviciniamoci ancora un po', e mi raccomando, niente rumori! Non devi avere fretta, imparalo!"

il Ferendal #1 è evidentemente di grado superiore all'altro, e ha più esperienza del #2.

Rob

Il ferendal #2 abbozza. Pensa che il #1 sia un vigliacco e probabilmente un traditore.
"Come vuoi".

Ora ti do da' muovere TUTTI i 4 personaggi in scena.

Vai.

Se ci sono interruzioni (tipo tiri per riuscire ti interrompo io).

Hachi

> Ora ti do da' muovere TUTTI i 4 personaggi in scena.

come tutti e quattro?

e decido io tutto quanto senza che ci siano dei contrasti?

Rob

> come tutti e quattro?

> e decido io tutto quanto senza che ci siano dei contrasti?

Esatto.

E' la modalita' "Uno per tutti".

Avrei potuto anche farti muovere tre personaggi ed uno tenermelo io.

Inoltre, chi ti dice che non ci siano dei contrasti? ;)

La personalita' si sta delineando... E' improbabile che non ci siano contrasti.

Hachi

> La personalita' si sta delineando... E' improbabile che non ci siano
> contrasti.

sì,ma decido io....!



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Rob

> sì,ma decido io....!

Certo, decidi tu. :)

Se ci tieni che la STORIA (che e' la vera protagonista di Levity, molto piu' dei personaggi) sia bella, dovrai ingegnarti...

Hachi

i due ferendal si appostano il più vicino possibile alla costruzione. #2 è sempre più eccitato all'idea del prossimo combattimento, mentre #1 si dimostra più prudente e osserva tutto con molta attenzione in modo da non farsi sfuggire nulla. è nervoso. sa che nel piccolo posto di guardia ci sono quasi certamente solo due uomini, e che saranno annoiati e fiaccati dall'attesa del cambio e dalle privazioni che hanno patito negli ultimi tempi. ha collaborato personalmente a far sì che le provviste non arrivassero puntualmente!

intanto, all'interno, Sergio ha messo insieme una specie di colazione con quel poco che hanno a disposizione, e l'altro uomo, che si chiama Marcello, è uscito per andare nel bagno.

non sa esattamente cosa sia, non ha visto nulla, ma fuori gli pare che ci sia un'atmosfera particolare, una specie di elettricità nell'aria...

"Boh, mi starò facendo suggestionare... desidero così tanto il cambio..." senza troppa convinzione Marcello scruta il panorama ancora grigiastro per la scarsa luce e fa il giro completo attorno alla costruzione. poi scrolla la testa e rientra.

Hachi

> Certo, decidi tu. :)

> Se ci tieni che la STORIA (che e' la vera protagonista di Levity, molto piu' dei personaggi) sia bella, dovrai ingegnarti...

ti dirò, questo meccanismo di scambiare i pg, di avere molti più pg che giocatori o di farli muovere tutti allo stesso giocatore mi lascia un po' perplessa.

è un bell'esercizio, e non dico che non sia divertente o affascinante. ma il bello del gdr è anche (il mio master direbbe che per me soprattutto...) l'immedesimazione con il pg, e se lo cambi non è facile immedesimarsi.

ok, io ho giocato praticamente solo a d&d. cioè, ho fatto un sacco di altre cose, in Con, one shot che si chiudono nel giro di qualche ora. ma come campagne, solo d&d. e ho avuto per nove o dieci mesi la stessa pg, mi piaceva tantissimo, l'avevo curata in ogni dettaglio, e a volte mi sembrava che non fosse nemmeno una decisione mia quello che faceva, ma una logica conseguenza di tutto il resto. quando è morta ho tenuto il broncio al master per un paio di mesi. ho fatto molta fatica a creare un'altra pg, e nessuna è mai stata amata come la prima, nè ha resistito così a lungo... adesso c'è quella che gioco in un play by mail che sta andando abbastanza bene, per fortuna.

però, nonostante le difficoltà, l'immedesimazione per me resta una cosa molto importante. e cambiando continuamente punto di vista, è difficile! e poi beh, è abbastanza scontato per chi tengo, e anche questo complica le cose... come essere "obiettiva" coi cattivi?



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Rob

> ti dirò, questo meccanismo di scambiare i pg, di avere molti più pg che
> giocatori o di farli muovere tutti allo stesso giocatore mi lascia un po'
> perplessa.
> è un bell'esercizio, e non dico che non sia divertente o affascinante.
> ma il bello del gdr è anche (il mio master direbbe che per me
soprattutto...)
> l'immedesimazione con il pg, e se lo cambi non è facile immedesimarsi.

Questo non e' impedito.

Vuoi giocare Sergio, da ora sino alla fine?

> quando è morta ho tenuto il broncio al master per un paio
> di mesi. ho fatto molta fatica a creare un'altra pg, e nessuna è
> mai stata amata come la prima, nè ha resistito così a lungo... adesso
> c'è quella che gioco in un play by mail che sta andando abbastanza bene,
> per fortuna. però, nonostante le difficoltà, l'immedesimazione per me
> resta una cosa molto importante. e cambiando continuamente punto di
> vista, è difficile!

Allora, in questo caso concordo con te che forse Levity non e' il massimo,
come sistema di gioco, perche' presuppone proprio che la storia si
arricchisca in base al fatto che cambiando punti di vista si generano
nuove sfaccettature e sfumature morali interessanti.

In ogni caso, non ti e' impedito il fatto di giocare con lo stesso
personaggio. Se giocassi con me a te farei fare sempre lo stesso PG e
gli altri li farei ruotare.

> e poi beh, è abbastanza scontato per chi tengo, e anche questo complica
> le cose... come essere "obiettiva" coi cattivi?

E' proprio questo il bello. Non sai mai dalla parte di chi devi stare. :)

Hachi

> Questo non e' impedito.

> Vuoi giocare Sergio, da ora sino alla fine?

no, è un esperimento e quindi ne accetto tutte le "stranezze" (detto nel
senso migliore del termine! non ti offendere)
non ti nego che se giocassi una campagna probabilmente ti chiederei di
lasciarmi lo stesso pg il più possibile.
e devo ammettere che sto capendo molto più da questo gioco via mail che
dalla lettura del manuale come funziona. mi sa che stavo proprio pensando a
una sessione troppo tradizionale, per il mio gruppo.
alla prossima con però non mi sfuggi, devo provare anche "dal vivo"!

Rob

> no, è un esperimento e quindi ne accetto tutte le "stranezze" (detto
> nel senso migliore del termine! non ti offendere)

Non mi offendo, non ti preoccupare... :)

> non ti nego che se giocassi una campagna probabilmente ti chiederei di
> lasciarmi lo stesso pg il più possibile.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Ed io te lo farei fare. Una delle particolarita' di un sistema leggero come questo e' che puoi gestire anche sessione ibride, in cui alcuni giocatori hanno la scheda ed altri no.

> e devo ammettere che sto capendo molto più da questo gioco via mail
> che dalla lettura del manuale come funziona. mi sa che stavo proprio
> pensando a una sessione troppo tradizionale, per il mio gruppo.

Una sessione tradizionale e' perfettamente giocabile (ed io lo faccio, talvolta).

Pero' a te volevo far provare le modalita' piu' sperimentali.

Rob

Ecco un'altra modalita'. Quella 'librogame', pero' questa volta la uso per farti decidere quale evento debba accadere...
Scegli tra una delle possiblita' seguenti.

A) "Gli stranieri sono svegli", dice il primo ferendal. "Non forziamo la situazione, sicuramente li prenderemo di sorpresa...". Il ferendal #2 resta in attesa.

B) Si senti' un forte botto in lontananza. C'era stata una forte esplosione. Marcello' si alzo' di scatto per andare a guardare. Il ferendal #1 si volto' verso la direzione dello scoppio.

C) "Buono.", esclama Sergio, guardando il volto di Marcello. "Si, buono...", risponde Marcello. Il ferendal #2 solleva il muso ed annusa l'aria "Sento odore di umani... Non riesco a resistere." Fa un passo verso il bunker e spezza un ramo. Il suono e' secco e si sente forte... Marcello dilata gli occhi e guarda Sergio "I ferendal, presto!", dice prendendo il fucile al plasma.

Hachi

ok, scelgo B
devo proseguire io o c'è la "pagina" già predisposta?

Rob

>>B) Si senti' un forte botto in lontananza. C'era stata una forte
>>esplosione. Marcello' si alzo' di scatto per andare a guardare. Il
>>ferendal #1 si volto' verso la direzione dello scoppio.

"Cosa e' stato?", disse il ferendal #1. "Non saprei, da quelle parti c'e' il deposito del carburante." disse il secondo.

*** MUOVI MARCELLO ***

Per i prossimi turni sarai Marcello.

Okkio, perche' ora vedrai in azione i tiri per riuscire e il combattimento
Dopodiche' mi sembra di averti fatto vedere praticamente tutto. :)

Hachi

> "Cosa e' stato?", disse il ferendal #1. "Non saprei, da quelle parti
> c'e' il deposito del carburante." disse il secondo.

Marcello esce dal posto di guardia, è agitato. Controlla con il binocolo il



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

punto da dove sembra che ci sia stata l'esplosione per cercare di capire cos'è successo.

"Maledizione, è saltato il deposito!" non ne ha la certezza assoluta, ma le probabilità che sia così sono molto alte.

Rientra dentro e concorda con Sergio come comportarsi.

Il sospetto che il deposito sia saltato per un attentato è quasi una certezza, e se è così c'è da aspettarsi un attacco.

Rob

Ok, adesso, probabilmente ti faccio vedere qualche 'Tiro per riuscire' o il 'Combattimento'.

Il Ferendal #1 decide che non e' piu tempo di esitare. A causa dello scoppio i due soldati di guardia saranno all'erta. Entrambi si avvicinano al bunker e si appoggiano alla parete posteriore, pronti a sferrare un attacco improvviso.

Muovi i due soldati.

Hachi

Dentro, Sergio e Marcello hanno preso le armi e indossato il giubbotto di protezione e si apprestano a uscire di nuovo.
La loro esperienza e una sorta di "sesto senso" suggerisce loro che sta per accadere qualcosa e sono pronti a intervenire.

Rob

Ok, vediamo se funziona questo 'sesto senso'.

In Levity ci sono diversi tiri per riuscire. Te ne spiego alcuni che possono tornare utili in questa situazione.

- Semplice, comunichi un valore da 1 a 5 e chiedi 1d6 di lancio se il lancio e' superiore allora l'azione riesce altrimenti non riesce. Ad esempio. Metto una soglia 3 per capire se Sergio e Marcello 'sentono che stanno per essere attaccati'. Nota: puoi anche imporre lanci per piu' di un personaggio contemporaneamente.

- "Senza Fallimento". Questo lancio, in questo caso, potrebbe essere interpretato così. Sergio e Marcello CERTAMENTE sanno di essere attaccati. Un lancio 3d6 serve per capire QUANTO riescono ad intuirlo. Nota: puoi anche imporre lanci per piu' di un personaggio contemporaneamente.

- "Con Fallimento". Questo lancio invece serve per gestire situazioni in cui non sai se i personaggi ce la fanno. Un lancio 3d6 serve per capire SE (rispetto ad un valore soglia, che e' 9, se non ci sono modificatori) e QUANTO riescono ad intuirlo (piu' si discosta in alto dalla soglia meglio riescono, piu' si discosta in basso, peggio riescono). Nota: puoi anche imporre lanci per piu' di un personaggio contemporaneamente.

Per questa occasione ti impongo un lancio "Senza Fallimento". Significa che RIESCONO certamente ad avvertire qualcosa. Vediamo quanto... Lancia 3d6 e poi confronta il risultato con il volume di



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Levity nella tabella "Tiro Senza Fallimento".

Hachi

> Per questa occasione ti impongo un lancio "Senza Fallimento".
> Significa che RIESCONO certamente ad avvertire qualcosa. Vediamo
> quanto... Lancia 3d6 e poi confronta il risultato con il volume di
> Levity nella tabella "Tiro Senza Fallimento".

allora, faccio 2, 4, 3 confermando la mia proverbiale sfiga con qualunque genere di dadi.

guardo la tabella:

l'azione riesce, gli esiti sono tendenzialmente favorevoli al personaggio.

quindi Sergio e Marcello riescono a capire che effettivamente l'esplosione è il preludio di qualcosa e che sono in pericolo.

perciò si armano e stabiliscono una strategia di difesa.

Rob

> dai, finiamo questa cosa. che mi sono divertita, ho imparato più
> che leggendo il manuale e voglio vedere come va a finire!

Ci sono ancora alcune cose da vedere... :)

Non abbiamo finito.

> quindi Sergio e Marcello riescono a capire che effettivamente

> l'esplosione è il preludio di qualcosa e che sono in pericolo.

> perciò si armano e stabiliscono una strategia di difesa.

Non troppa fretta... :)

NARRALO.

Perche' nella narrazione potresti introdurre particolari che possono tornare utili.

Hachi

> Non troppa fretta... :)

> NARRALO.

> Perche' nella narrazione potresti introdurre particolari che possono

> tornare utili.

ok, vedi, bastano due giorni e perdo il piglio... ;)

è che di strategia militare non so un accidente...

vediamo.

Sergio è il meno convinto. Ha passato ormai molti anni impegnato nelle forze armate ed è disilluso. il suo obiettivo primario è riportare la pellaccia a casa, dell'onore e di tutti quei bei discorsi non sa che farsene, non ti danno da mangiare se ti succede qualcosa e resti invalido. Marcello invece è più giovane ed è pieno di entusiasmo. inoltre Marcello ha ricevuto un addestramento più approfondito, e questo di tanto in tanto lo fa peccare di superiorità.

Ed è il suo sesto senso quello che "pizzica" in questo momento.

"Sergio, ti dico che quell'esplosione significa qualcosa! Non è stato un incidente!"

"Ma noi dobbiamo aspettare il cambio. Non possiamo mica abbandonare la nostra posizione senza aver ricevuto ordini!"



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

"E chi dice di abbandonarla? Sto solo dicendo che dobbiamo fare un giro di esplorazione qui intorno. Io non sono tranquillo, ho la certezza che ci sia qualcosa qui fuori"

"E vuoi affrontarlo da solo? Mi spieghi perchè vuoi farti ammazzare?"

"Perchè se restiamo qui quel qualcosa entrerà e ci beccherà di sorpresa! La sorpresa voglio fargliela io!"

"Quanto sei testardo... passami quel visore, dai andiamo. Non ti lascio andare da solo. Ma ricordati bene: non ci allontaneremo di qui. Facciamo un giro fino al limitare della boscaglia e torniamo indietro. E non voglio sentire storie, chiaro?"

Sergio si è fatto convincere. Crede che Marcello possa aver ragione, e anche se l'esperienza l'ha indurito non lascerebbe mai un compagno nel pericolo senza cercare di aiutarlo.

Inoltre, se l' fuori c'è davvero una di quelle bestiacce, farlo fuori sarebbe un buon modo per concludere questo noioso periodo di guardia su queste colline.

meglio così? ^__^

Rob

Sergio e Marcello escono dal bunker, con i sensi all'erta. Potrebbe accadere qualcosa da un momento all'altro. Troppe cose strane e... una specie di sesto senso. Sono armati ed indossano l'esoscheletro leggero. Sergio si porta sul ciglio della collina ed inizia a guardare con il visore. La colonna di fumo, in lontananza, rivela che, inequivocabilmente e' saltato il deposito del carburante. Probabilmente e' stato attaccato. Ed e' proprio in quel momento che i suoi sensi 'vibrano'. E' un combattente di esperienza... Si volta di scatto e vede le due bestie che stanno per attaccarli alle spalle, a circa 10 metri da loro.

Ok, imbarchiamoci in un combattimento, così' vedi anche come gestire i combattimenti.

Facciamo che decidiamo insieme una scena/sequenza e vediamo come gestirla oppure vuoi giocare una delle due parti in causa oppure un personaggio in particolare?

Decidi tu...

Hachi

> *****

> Ok, imbarchiamoci in un combattimento, così' vedi anche come gestire i combattimenti.

> Facciamo che decidiamo insieme una scena/sequenza e vediamo come

> gestirla oppure vuoi giocare una delle due parti in causa oppure un

> personaggio in particolare?

> Decidi tu...

> *****

direi che decidiamo insieme, oppure mi dai un pg da gestire ma mi "riveli" il meccanismo. si impara molto più facilmente! ;)

Rob

Ok, decidiamo insieme...

11.12.2007



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Se non ricordo male. Sergio e Marcello hanno un fucile al plasma, vero?
Facciamo che provano a dare una prima fucilata ai cattivoni?

Hachi

> Facciamo che provano a dare una prima fucilata ai cattivoni?

ok. diciamo che uno dei due (Sergio, che è sul ciglio della collina) vede per primo il nemico. e quindi è il primo ad agire, sfruttando la sorpresa. appena vede i due ferendal spara.

Marcello è poco distante che sta controllando verso il fondovalle* quando sente il colpo (chissà se i fucili al plasma fanno rumore...?) e i rumori dello scontro. Si precipita verso il compagno.

* non è lontano, ma uno stava esplorando "verso l'alto" e l'altro "verso il basso".

Rob

> ok. diciamo che uno dei due (Sergio, che è sul ciglio della collina)
> vede per primo il nemico. e quindi è il primo ad agire, sfruttando la
> sorpresa.
> appena vede i due ferendal spara.

Ok. Analizziamo questa mossa.

Sergio spara a distanza contro i due ferendal (nota: mira qualcosa in particolare, ad esempio uno dei due? o spara 'nel mucchio'?)
sfruttando la sorpresa.

Come gestiresti questa azione?

Hachi

> Come gestiresti questa azione?

nel senso come la gestirei usando il manuale o come la gestirei
narrativamente parlando fregandomene di qualunque regola e sistema?

Rob

> nel senso come la gestirei usando il manuale o come la gestirei
> narrativamente parlando fregandomene di qualunque regola e sistema?

Entrambi i casi...

In effetti Levity te li consente entrambi.

Non c'e' un metodo migliore in assoluto. IN QUESTO CASO, giocando via mail, tra un pranzo e l'altro, qual e' il metodo che pensi sia migliore?

Hachi

> Non c'e' un metodo migliore in assoluto. IN QUESTO CASO, giocando via
> mail, tra un pranzo e l'altro, qual e' il metodo che pensi sia
> migliore?

allora, lo scontro io lo farei "palese", gestendolo coi dadi.
palese perchè è un punto focale del nostro racconto, e coi dadi perchè così



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

c'è un criterio chiaramente casuale ma con dei punti fermi.
insomma, dare il successo per certo mi pare un po' assurdo, in questo caso.
userei la "differenza di forza".

Rob

> insomma, dare il successo per certo mi pare un po' assurdo, in
> questo caso. userei la "differenza di forza".

"Differenza di Forza" è usabile quando i due contendenti (o i due gruppi di contendenti) si stanno affrontando in 'sincrono' con attacco e difesa contemporanei. In questo caso, ma correggimi se sbaglio, vogliamo solo verificare se Sergio riesca a colpire, a distanza, almeno uno dei due ferendal...
Se e' cosi', io gestirei la cosa con un Tiro per Riuscire.
Sei d'accordo?

Hachi

> Se e' cosi', io gestirei la cosa con un Tiro per Riuscire.
> Sei d'accordo?

sì... ero già più avanti... ops.
stavo già pensando allo scontro vero e proprio.
sergio ha dalla sua la sorpresa, che potrebbe dargli un vantaggio... ma non mi è chiarissimo come "formalizzarlo".

Rob

> sergio ha dalla sua la sorpresa, che potrebbe dargli un vantaggio...
> ma non mi è chiarissimo come "formalizzarlo".

Continuiamo con il processo di scelta del "Tiro per Riuscire".
Tu quale dei seguenti tiri utilizzeresti, di quelli suggeriti da levity?

- * Tiro Semplice, scelgo un numero da 1 a 5. Il lancio deve essere superiore.
- * Tiro Semplice contro la caratteristica. Lancio 1d6 contro la caratteristica utilizzata. Il lancio deve essere inferiore.
- * Tiro Senza Fallimento. Quello che abbiamo già usato in precedenza. Nel caso specifico, Sergio certamente riesce perlomeno a ferire uno dei ferendal o a trarre vantaggio dalla mossa. Si lancia 3d6. Più e' alto, meglio e'.
- * Tiro Con Fallimento. Nel caso specifico, non siamo sicuri che Sergio ce la faccia e potrebbe anche fallire. Si determina una soglia (se non ci sono modificatori e' 9) e si lancia 3d6. Il lancio deve andare sopra la soglia. Più va sopra, meglio e'. Più va sotto, peggio e'.
- * Tiro Specifico. Si considera una caratteristica. Si lancia 3d6. Se almeno uno dei tre dadi ha un valore inferiore allora il lancio e' riuscito, altrimenti no. Se e' riuscito, più e' alto il valore meglio e'. Se non e' riuscito, più e' basso il valore peggio e'.

Hachi

11.12.2007



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> * Tiro Con Fallimento. Nel caso specifico, non siamo sicuri che Sergio
> ce la faccia e potrebbe anche fallire. Si determina una soglia (se non
> ci sono modificatori e' 9) e si lancia 3d6. Il lancio deve andare
> sopra la soglia. Piu' va sopra, meglio e'. Piu' va sotto, peggio e'.

ho fatto 14 (6,2,6)

è andata.

Sergio ha sparato e colpito un ferendal.

Rob

> ho fatto 14 (6,2,6)

> è andata.

> Sergio ha sparato e colpito un ferendal.

Ottimo...

Vai di narrazione.

Ed interpreta il risultato.

Supponiamo di aver determinato che se avessi fatto 18 (questo era qualcosa che potevi considerare tu a mente, ed e' sempre bene chiedere al giocatore l'obiettivo massimo che ha in mente) uccidevi il ferendal. Il tuo tiro 14, cade a meta' tra il 9 (risultato minimo per farcela) ed il 18 (massimo risultato raggiungibile). Sei a meta' (14). Come interpreti questo risultato?

Qui potrebbero non esserci tabelle per aiutarti. :)

Te la devi cavare da sola. Due narratori diversi potrebbero interpretare il risultato in modi diversi.

Vai.

Hachi

>>ho fatto 14 (6,2,6)

>>è andata.

>>Sergio ha sparato e colpito un ferendal.

il ferendal accusa il colpo e cade. Sergio esulta e spera di averlo ammazzato, ma purtroppo la creatura si rialza, non è ancora finita.

Sergio si dispone a sparare un secondo colpo sperando di eliminare il nemico, ma nel frattempo il secondo ferendal ha avuto modo di organizzarsi ed è ora lui che è pronto a colpire.

Marcello si avvicina alla massima velocità, l'arma già in pugno. Sparerà non appena il nemico sarà a portata.

Rob

> il ferendal accusa il colpo e cade. Sergio esulta e spera di averlo
> ammazzato, ma purtroppo la creatura si rialza, non è ancora finita.

Ok... Pero' il duro lavoro del narratore non e' finito. Se stessi giocando SENZA punti vita e caratteristiche potresti fermarti qui, ma abbiamo voluto fare le schede, ricordi? :)

Quindi ti compete dire quanti punti vita il ferendal perde. E se ci fosse qualche caratteristica impattata da questo dovresti anche variare quel valore (Es. il ferendal PRIMA del colpo aveva potenza di braccia:5, DOPO il colpo ha potenza di braccia: 1)

> Sergio si dispone a sparare un secondo colpo sperando di eliminare il
> nemico, ma nel frattempo il secondo ferendal ha avuto modo di



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> organizzarsi ed è ora lui che è pronto a colpire.

Ok. E' ovvio che adesso la soglia per colpire sarebbe piu' alta (non piu' 9), perche' l'effetto sorpresa e' svanito.
Quanto al secondo ferendal, non ha armi per colpire a distanza, mi sembra di ricordare, ma solo una spada d'osso... Quindi dovra' cercare di correre verso Sergio ed attaccarlo con un corpo a corpo.

> Marcello si avvicina alla massima velocità, l'arma già in pugno. Sparerà
> non appena il nemico sarà a portata.

Ok.

Hachi

ops. non ho riletto le mail vecchie... è vero, l'altro ha solo una spada.
diciamo che quello ferito è il #1, che aveva più PV.
però i nostri due sergio e marcello non hanno la scheda.
il confronto non è pari. ;)

>>il ferendal accusa il colpo e cade. Sergio esulta e spera di averlo
>>ammazzato, ma purtroppo la creatura si rialza, non è ancora finita.

>
> Ok... Pero' il duro lavoro del narratore non e' finito. Se stessi
> giocando SENZA punti vita e caratteristiche potresti fermarti qui, ma
> abbiamo voluto fare le schede, ricordi? :)
> Quindi ti compete dire quanti punti vita il ferendal perde.

però il manuale prevede che la quantificazione del danno avvenga col tiro
differenza di forza, che non abbiamo usato qui.
vado a occhio, decidendo che visto che il tiro ha fatto una via di mezzo
tra il successo pieno (la morte del ferendal) e il minimo per colpirlo, la
ferita che ha ricevuto è abbastanza grave. diciamo che se aveva 30 PV
adesso ne ha 0? è corretto? il F#1 ha anche 5 di autoguarigione.

>>Sergio si dispone a sparare un secondo colpo sperando di eliminare il
>>nemico, ma nel frattempo il secondo ferendal ha avuto modo di
>>organizzarsi ed è ora lui che è pronto a colpire.

>
> Ok. E' ovvio che adesso la soglia per colpire sarebbe piu' alta (non
> piu' 9), perche' l'effetto sorpresa e' svanito.

certo. tirando sempre 3d6, quindi avendo 18 come successo massimo, direi
che ora potremmo considerare un 12.

> Quanto al secondo ferendal, non ha armi per colpire a distanza, mi
> sembra di ricordare, ma solo una spada d'osso... Quindi dovra' cercare
> di correre verso Sergio ed attaccarlo con un corpo a corpo.

ok, allora F#2 si avvicina a Sergio, contando sul fatto che l'uomo è
concentrato nel riprendere la mira.

>>Marcello si avvicina alla massima velocità, l'arma già in pugno. Sparerà
>>non appena il nemico sarà a portata.

Marcello quindi ad un certo punto potrebbe vedere il F#2 che si avvicina e
decidere che è il pericolo maggiore.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Oppure non vederlo e proseguire per la sua strada...

Rob

> ops. non ho riletto le mail vecchie... È vero, l'altro ha solo una spada.
> diciamo che quello ferito è il #1, che aveva più PV.
> però i nostri due sergio e marcello non hanno la scheda.
> il confronto non è pari. ;)

Eheheh... :)

Vedrai che arriveremo in fondo lo stesso.

Nessuno ci vieta di mettere per Sergio e Marcello SOLO i punti vita, senza caratteristiche.

Vuoi farlo?

>>Ok... Pero' il duro lavoro del narratore non e' finito. Se stessi
>>giocando SENZA punti vita e caratteristiche potresti fermarti qui, ma
>>abbiamo voluto fare le schede, ricordi? :)
>>Quindi ti compete dire quanti punti vita il ferendal perde.

> però il manuale prevede che la quantificazione del danno avvenga col tiro
> differenza di forza, che non abbiamo usato qui.
> vado a occhio, decidendo che visto che il tiro ha fatto una via di mezzo
> tra il successo pieno (la morte del ferendal) e il minimo per colpirlo,
> la ferita che ha ricevuto è abbastanza grave. diciamo che se aveva 30 PV
> adesso ne ha 20? è corretto?

Altroche' se e' corretto.

Inoltre per rendere piu' credibile il danno comunica anche cosa hai colpito, per giustificare una perdita di 10 punti vita.

> il F#1 ha anche 5 di autoguarigione.

Esatto, che potrebbe tornare utile nel prossimo turno.

Ma per far si' che l'autoguarigione sia credibile devi dire che danno ha subito.

> certo. tirando sempre 3d6, quindi avendo 18 come successo massimo, direi
> che ora potremmo considerare un 12.

Esatto.

> ok, allora F#2 si avvicina a Sergio, contando sul fatto che l'uomo è
> concentrato nel riprendere la mira.

Esatto e quindi ha molte probabilita' di farcela.

Pensi di gestirla con un tiro per riuscire o di concederglielo senza bisogno di lanciare?

> Marcello quindi ad un certo punto potrebbe vedere il F#2 che si avvicina
> e decidere che è il pericolo maggiore. Oppure non vederlo e proseguire
> per la sua strada...

Esatto...

Puoi gestirla con un tiro per riuscire, oppure in modalita' librogame.
Cosa decidi che faccia Marcello?



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- A) Vede F#2 e lo attacca
- B) Non lo vede e prosegue per la sua strada.

Hachi

> Eheheh... :)
> Vedrai che arriveremo in fondo lo stesso.
> Nessuno ci vieta di mettere per Sergio e Marcello SOLO i punti vita,
> senza caratteristiche.
> Vuoi farlo?

allora, il manuale mi dice come fare. in ogni caso, per bene che vada il lancio, non ne avranno più di 24. i cattivi sono più forti.
vista sempre la mia sfiga coi dadi, faccio 1 solo d6 + 18. sennò rischio il 4...

allora, Marcello è quello più giovane e più preparato fisicamente.
quindi per lui metto il risultato migliore, ben 23. Sergio si accontenta di 20.
domanda: il manuale dà un solo criterio per i pv.
ma in questo caso i cattivi ne hanno di più del massimo... razze diverse hanno pv diversi? e come si calcolano le differenze?

> Inoltre per rendere piu' credibile il danno comunica anche cosa hai
> colpito, per giustificare una perdita di 10 punti vita.

la parte? come in cyberpunk?
è stato colpito al fianco.

>>il F#1 ha anche 5 di autoguarigione.
>
> Esatto, che potrebbe tornare utile nel prossimo turno.
> Ma per far si' che l'autoguarigione sia credibile devi dire che danno ha
> subito.

ok, così vediamo come funziona.

>>certo. tirando sempre 3d6, quindi avendo 18 come successo massimo, direi
>>che ora potremmo considerare un 12.
>
> Esatto.
>
>>ok, allora F#2 si avvicina a Sergio, contando sul fatto che l'uomo è
>>concentrato nel riprendere la mira.
>
> Esatto e quindi ha molte probabilita' di farcela.
> Pensi di gestirla con un tiro per riuscire o di concederglielo senza
> bisogno di lanciare?
>
>>Marcello quindi ad un certo punto potrebbe vedere il F#2 che si avvicina
>>e decidere che è il pericolo maggiore.
>>Oppure non vederlo e proseguire per la sua strada...
>
> Esatto...
> Puoi gestirla con un tiro per riuscire, oppure in modalita' librogame.
> Cosa decidi che faccia Marcello?

> A) Vede F#2 e lo attacca



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> B) Non lo vede e prosegue per la sua strada.

no, Marcello non lo vede, è concentrato sullo sparo che ha sentito e accorre in difesa di Sergio, quindi anche lui cercherà di colpire il F#1 già ferito.

Rob

> ma in questo caso i cattivi ne hanno di più del massimo... razze diverse
> hanno pv diversi?

Certo, potrebbero averne. Dipende da te, da come vuoi costruire il mondo. Assumi il valore massimo di 24 per gli 'umani' e poi tari il resto di conseguenza.

> e come si calcolano le differenze?

Con il buon senso. :)

>>Inoltre per rendere piu' credibile il danno comunica anche cosa hai
>>colpito, per giustificare una perdita di 10 punti vita.

> la parte? come in cyberpunk?
> è stato colpito al fianco.

Ok, quindi dal punto di vista 'meccanico' abbiamo 10 PV.
Dal punto di vista narrativo abbiamo un ferendal che e' stato ferito gravemente ad un fianco e lo possiamo immaginare mentre sta sanguinando copiosamente.

>>Esatto, che potrebbe tornare utile nel prossimo turno.
>>Ma per far si' che l'autoguarigione sia credibile devi dire che danno ha
>>subito.

> ok, così vediamo come funziona.

Anzitutto dobbiamo cercare di capire COSA ESATTAMENTE SIA questa autoguarigione. E' in grado di ripristinare ossa, muscoli e pelle e suturare la ferita sul fianco?

> no, Marcello non lo vede, è concentrato sullo sparo che ha sentito e
> accorre in difesa di Sergio, quindi anche lui cercherà di colpire il F#1
> già ferito.

Quindi ricapitoliamo.
F#2 (PV 30, se non ricordo male) si scaglia contro Sergio (PV 20) che sta ricaricando l'arma.
Marcello (PV23) cerca di sparare con il suo fucile F#1 (PV 20)?

Hachi

>>e come si calcolano le differenze?

>
> Con il buon senso. :)

a volte penso che troppo d&d rincretinisca. ti abitui così tanto ad avere



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

tabelle per qualsiasi cosa che poi se non ne hai ti chiedi "oddio e mo' che faccio?"... sigh.

> Anzitutto dobbiamo cercare di capire COSA ESATTAMENTE SIA questa
> autoguarigione. E' in grado di ripristinare ossa, muscoli e pelle e
> suturare la ferita sul fianco?

eh, ma hai deciso tu che i ferendal avevano autoguarigione... quindi tocca a te dire come funziona.
;P

da parte mia, ti direi che non la vedo come una magia. questi cosi sono probabilmente alieni, non mi vedo lo sgarcio che si rimargina da solo in un istante come se niente fosse e via come nuovo.
la ferita guarisce *molto* più rapidamente, in maniera prodigiosa, e diventa quindi di minore entità, ma in ogni caso non sparisce del tutto. se sei d'accordo.

> Quindi ricapitoliamo.
>
> F#2 (PV 30, se non ricordo male) si scaglia contro Sergio (PV 20) che
> sta ricaricando l'arma.
> Marcello (PV23) cerca di sparare con il suo fucile F#1 (PV 20)?

Quasi. sono andata a controllare i dati... ;)

F#2 (PV 25, spada) si scaglia contro Sergio (PV 20) che sta ricaricando l'arma (fucile) per colpire di nuovo F#1.
Marcello (PV 23) cerca di sparare con il suo fucile F#1 (PV 20 -> 30-10)?

i dati iniziali dei due nemici, prima del combattimento erano:

Ferendal #1
PV: 30 (concordiamo questo valore)
Resistenza alle condizioni climatiche: 6 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 5 (ho lanciato 1d6)

Ferendal #2
PV: 25 (1d6 + 24)
Resistenza alle condizioni climatiche: 3 (ho lanciato 1d6)
Visione notturna: 6 (ho lanciato 1d6)
Capacità di autoguarigione: 2 (ho lanciato 1d6)

Rob

> a volte penso che troppo d&d rincretinisca. ti abitui così tanto ad avere
> tabelle per qualsiasi cosa che poi se non ne hai ti chiedi "oddio e mo' che faccio?"... sigh.

Ahahah... :)
In Levity dovrei gestire molte cose 'a senso'.

> eh, ma hai deciso tu che i ferendal avevano autoguarigione... quindi
> tocca a te dire come funziona.
> ;P



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Giusto! :)

Anche io la vedo come te. Non vedo nulla di prodigioso, ma solo la capacita' di rimarginare ferite o guarire da malattie non particolarmente gravi in tempo piu' breve rispetto alla normalita' delle altre creature della stessa razza.

> F#2 (PV 25, spada) si scaglia contro Sergio (PV 20) che
> sta ricaricando l'arma (fucile) per colpire di nuovo F#1.
> Marcello (PV 23) cerca di sparare con il suo fucile F#1 (PV 20 -> 30-10)?

Ora perdonami se ti rimpallo la cosa, ma sei tu che devi progressivamente iniziare a fare il Narratore. :)
Come gestiresti questa situazione?
Spiegami in modo *dettagliato* la decisione che prendi e le motivazioni...

Ed ora (dopo che hai visto molte delle modalita' di gioco descritte nel manuale) iniziamo ad introdurre qualcosa di 'pirotecnico'.

Flashforward:

Il F#1 sbatte violentemente Marcello sull'albero e sta per strangolarlo. Marcello sembra agonizzante. Il F#2 grida a F#1: "Non ucciderlo! Ti prego, non ucciderlo".

La scena, per come e' descritta DOVRA' accadere in futuro.

Hachi

> Ora perdonami se ti rimpallo la cosa, ma sei tu che devi
> progressivamente iniziare a fare il Narratore. :)
> Come gestiresti questa situazione?
> Spiegami in modo *dettagliato* la decisione che prendi e le motivazioni...

Allora, la parte narrativa è facile...

Il F#2 si getta all'attacco. Finchè ha potuto ha sfruttato la copertura che la vegetazione offriva, ma quando ha visto il suo compagno venir colpito ha abbandonato le precauzioni e ha cercato lo scontro diretto, per evitare che l'umano potesse avere il tempo di sparare di nuovo.

Non ha visto il secondo umano, che nello stesso modo sta sopraggiungendo in aiuto del primo.

Il F#1 è ferito in maniera abbastanza seria e sta più che altro cercando di tamponare la ferita e di limitare i danni grazie alle sue superiori capacità di autoguarigione. sa che non riuscirà a far rimarginare la ferita nel breve periodo, ma se ha un momento di tregua almeno arresterà l'emorragia e sarà di nuovo in grado di combattere.

Lancia anche qualche imprecazione contro la sfortuna che ha impedito di fare un attacco di sorpresa al bunker. Erano così vicini a farcela!

Sergio è soddisfatto della prima fase del combattimento, anche se sa che il difficile deve ancora venire. Intanto chissà se il mostro è solo o no... difficile... e loro sono solo in due.

Il F#2 si lancia su Sergio, la spada in pugno. Sergio non ha modo di difendersi più di tanto in un corpo a corpo, ha le mani impegnate dal fucile

che per isitinto usa per cercare di parare il colpo.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

I due lottano per un po'. Il ferendal non è molto agile e Sergio riesce a schivare la maggior parte dei suoi colpi, anche se è armato in maniera inadatta a questo tipo di scontro.
In questa parte del combattimento non scenderei troppo nel dettaglio. si potrebbe fare un unico lancio di dado per vedere l'indicazione di massima.
Nel frattempo Marcello arriva. Diciamo appena il F#2 ha attaccato Sergio. Si blocca appena il nemico è a portata e spara.
Io qui direi che ci sta un tiro con fallimento per Marcello contro il F#1, perchè comunque è arrivato di corsa e non ha avuto modo di prendere la mira in maniera accurata. Inoltre vede che Sergio è nuovamente impegnato in un combattimento, questa volta corposa corpa, e ha un attimo di esitazione a decidere cosa fare.

Tiro i 3d6, ma fallisco, anche se di poco (7)

Marcello spara, ma benchè il F#1 non abbia moltissime energie per schivare il colpo, non colpisce il bersaglio.

Rob

> Tiro i 3d6, ma fallisco, anche se di poco (7)

> Marcello spara, ma benchè il F#1 non abbia moltissime energie per schivare il colpo, non colpisce il bersaglio.

Perfetto... :)

Vedo che sei partita.

Non ho piu' nulla da insegnarti. :D

>> -----
>>- Flashforward:
>> Il F#1 sbatte violentemente Marcello sull'albero e sta per strangolarlo. Marcello sembra agonizzante. Il F#2 grida a F#1: "Non ucciderlo! Ti prego, non ucciderlo".
>>
>> La scena, per come e' descritta DOVRA' accadere in futuro.
>> -----

Ci resta da "risolvere" solo questo problema.

Hachi

> Vedo che sei partita.

> Non ho piu' nulla da insegnarti. :D

addirittura? :D

e io che speravo in qualche commento più stretto...

beh, comunque se "non hai nulla da insegnare" è perchè le spiegazioni precedenti sono state esaurienti!

una cosa avrei da chiederla, e cioè la questione dell' "ipotizzare" un risultato, di scommettere su quanto si farà col dado.

il manuale mi ha illuminato poco sull'argomento.

Rob

> una cosa avrei da chiederla, e cioè la questione dell' "ipotizzare" un

11.12.2007



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> risultato, di scommettere su quanto si farà col dado.
> il manuale mi ha illuminato poco sull'argomento.

A cosa ti riferisci?

Alla soglia da mettere sui tiri per riuscire?

Allora, innanzitutto devi determinare se si tratta di tiro semplice, tiro con fallimento, tiro senza fallimento.

Poi, se e' un tiro semplice metti una soglia. Hai 5 valori. Da 1 a 5, in base a quanto pensi sia difficile.

Se invece e' un tiro senza fallimento non hai bisogno di soglia. Piu' e' alto il lancio meglio e'.

Se e' "con fallimento" allora devi ragionare cosi'. Se non metti soglia il valore e' 9. Se e' piu' difficile aumenti il valore, se piu' facile lo abbassi.

Ci sono ancora altre cose da esplorare.

1) Fai una simulazione di un 'differenza di forza' tra il F#2 e Sergio.

2) Facciamo finta che il F#1 provasse un tiro per riuscire su autoguarigione.

Dimmi come avresti gestito queste due cose.

Hachi

1) uhm... differenza di forza? non è una caratteristica che abbiamo deciso. e il manuale la sconsiglia anche come caratteristica... ah, ok, i PV. Sergio ha 20, il F#2 25.

La differenza di forza (PV) è media

Ottengo per Sergio 3 e per il Ferendal 4. la differenza è di 1.

Sergio, che è il più debole, ha 3 PV in meno.

però il F è armato, mentre Sergio sta usando il fucile per tenere lontano la spada del F.

questo non gli dà un ulteriore malus?

se la differenza di forza diventa alta, con 1 Sergio ha 5 PV in meno.

tu come la vedi?

Durente il combattimento, Sergio si difende al meglio considerato che non ha un'arma adatta allo scopo. Si limita a cercare di parare i colpi usando il fucile per tenere lontana la spada, e di spostarsi il più possibile, sperando di stancare il ferendal. Se solo riuscisse ad avere un momento di tregua potrebbe cercare di tirare fuori il coltello... sarebbe già meglio che parare col fucile! Ma il ferendal per quanto meno agile e più lento di lui sembra non patire lo scontro. Ad un certo punto un colpo più forte degli altri riesce a passare la difesa di Sergio, che rimedia una ferita a un braccio.

2) allora, il F#1 ha 5 di autoguarigione.

il manuale dice che devo fare *di meno* del valore, tirando 1 d6.

quindi ho un sacco di possibilità che vada a buon fine! ;)

faccio 3.

lo stabilire "quanto va bene" è questione di buon senso rapportato al risultato, immagino.

quindi visto che ho ottenuto una via di mezzo, il F#1 riesce ad applicare la sua capacità di migliorare la guarigione della ferita, ma resta comunque debilitato e deve fare attenzione a muoversi con un po' di cautela. non è



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

in pericolo di vita, ma non gli farebbe male poter stare a riposo e non correre rischi per un po'...

recupera dei PV? e i punti dell'abilità si "consumano" o potrà usare la stessa abilità quante volte gli serve? e se sì, deve logicamente rinunciare all'azione, giusto?

Rob

> uhm... differenza di forza? non è una caratteristica che abbiamo deciso.
> e il manuale la sconsiglia anche come caratteristica... ah, ok, i PV.
> Sergio ha 20, il F#2 25.
> La differenza di forza (PV) è media
> Ottengo per Sergio 3 e per il Ferendal 4. la differenza è di 1.
> Sergio, che è il più debole, ha 3 PV in meno.
> però il F è armato, mentre Sergio sta usando il fucile per tenere lontano
> la spada del F. questo non gli dà un ulteriore malus?

Ottimo ragionamento. Io infatti, avrei detto che il F#2 e' di POCO piu' "forte". "Forza", in questo caso, e' qualcosa che mette a fattor comune tutte le cose di cui stiamo parlando (caratteristiche, punti vita, bonus e malus di entrambi, le mette in un unico calderone e confronta i due contendenti)

Per cui, con una differenza di forza bassa, Sergio dovrebbe perdere 1 PV (vado a memoria).

Naturalmente, così' come hai fatto per F#1 dovrai interpretare nella narrazione cosa vuol dire questo risultato.

> se la differenza di forza diventa alta, con 1 Sergio ha 5 PV in meno.

Naturalmente, come Narratore, puoi modificare questi valori.

E dire ad esempio che Sergio, in un combattimento con differenza di forza alta perderebbe 15 punti al colpo.

> Durante il combattimento, Sergio si difende al meglio considerato che
> non ha un'arma adatta allo scopo. Si limita a cercare di parare i colpi
> usando il fucile per tenere lontana la spada, e di spostarsi il più
> possibile, sperando di stancare il ferendal.

Esatto. Per questo farei fare due o tre turni lanciando con 'differenza di forza'.

Oppure, se proprio vuoi, usi il combattimento 'completo' e quindi assegni i valori all'armatura ed all'arma ed usi eventuali caratteristiche che ti tornano utili.

> Se solo riuscisse ad avere un momento di tregua
> potrebbe cercare di tirare fuori il coltello... sarebbe già meglio
> che parare col fucile! Ma il ferendal per quanto meno agile e più lento
> di lui sembra non patire lo scontro. Ad un certo punto un colpo più forte
> degli altri riesce a passare la difesa di Sergio, che rimedia una ferita
> a un braccio.

Esatto. Per gestire questi eventi potresti fare uno o due tiri per riuscire, ogni tanto.

> 2) allora, il F#1 ha 5 di autoguarigione.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

> il manuale dice che devo fare *di meno* del valore, tirando 1 d6.
> quindi ho un sacco di possibilità che vada a buon fine! ;)
> faccio 3. lo stabilire "quanto va bene" è questione di buon senso
> rapportato al risultato, immagino.
> quindi visto che ho ottenuto una via di mezzo, il F#1 riesce ad applicare
> la sua capacità di migliorare la guarigione della ferita, ma resta
> comunque debilitato e deve fare attenzione a muoversi con un po' di
> cautela. non è in pericolo di vita, ma non gli farebbe male poter stare a
> riposo e non correre rischi per un po'...

Esatto.

Riguardo al QUANTO va bene, avresti potuto usare anche il tiro specifico, che è un check contro la caratteristica ma con uno spettro di risultati più ampio che può tornarti utile.

> recupera dei PV?

Potrebbe, questo lo decidi tu. Oppure potrebbe fermare l'emorragia e non perderne ulteriori.

> e i punti dell'abilità si "consumano" o potrà usare la stessa
> abilità quante volte gli serve?

Dipende dall'abilità. Aspetti di questo tipo puoi deciderli se scrivi una ambientazione basata su Levity.

> e se sì, deve logicamente rinunciare all'azione, giusto?

Esatto. A meno che il Narratore non gli conceda di poter fare altro.

La partita con Hachi è continuata con altri 5-6 post, ma la newsletter si ferma qui. ☺

Alla prossima...