

Levity News

Roberto Grassi

PLAY, Romics, Lucca!

Nei mesi di settembre ed ottobre ho partecipato con grande piacere a PLAY e Romics, le due fiere tenutesi rispettivamente a Modena e Roma.

In entrambi i casi molte persone hanno provato Levity (circa 60) e mi sembra che abbiano apprezzato il gioco ed il modo di giocare.

Tutto questo in attesa di quel grande evento che è Lucca, l'appuntamento più atteso dell'anno dai giocatori.

Spero di riuscire a far giocare tutti quelli che me lo chiederanno...

In caso negativo, scusate-mi, ma sono solo un essere umano. :)

Sarò a Lucca allo stand B202 di Scribabs. Venitemi a trovare così potrete provare Levity e Gesta Dannatamente Rozze.

Inoltre ricordo agli interessati che la presentazione del manuale di Gesta Dannatamente Rozze avverrà Giovedì 30 ottobre, alle ore 11,45, nella Sala Incontri Giovanni Ingellis.

Nel caso vogliate contattarmi per qualunque informazione scrivetemi pure al seguente indirizzo:

postmaster@levity-rpg.net



ottobre '08

Numero 24

Usare Levity

Volete usare Levity per le vostre ambientazioni ed avventure?

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

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

postmaster@levity-rpg.net

Per le scuole

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

postmaster@levity-rpg.net



Gesta Dannatamente Rozze!

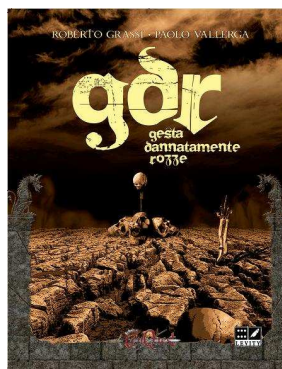
Mentre scrivo questa colonna, le copie dell'edizione limitata di Levity stanno terminando (dovrebbero esserne rimaste 6).

Sto preparando le copie per Lucca. Saranno 150 copie, con lo stesso formato dell'edizione limitata,

non numerate.

Se volete venire a trovarmi a Lucca, mi trovate allo stand B202 di Scribabs.

Sul sito di Levity trovate anche le schede dei personaggi.



Gesta Dannatamente Rozze



Il Questland non è una terra come le altre. L'insolito è quotidiano. Non esiste un ordine preconstituito.

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>



Una semplice sessione di gioco

Questa pagina inaugura la nuova sezione dedicata ai principianti, in cui cercherò di spiegare i concetti base dell'utilizzo di Levity per fornire, a chi non ha esperienza di giochi di questo tipo, gli strumenti per gestire una sessione di gioco.

La modalità più semplice in assoluto consiste nel raccontare una storia ai propri bambini, fermandosi in alcuni punti e chiedendo loro di scegliere tra una serie di opzioni predeterminate.

Ecco un esempio, immaginando di avere tre bambini interessati a giocare.

Dite loro: "Ora faremo un gioco in cui voi tre muoverete insieme un cervo, che sta cercando di capire perché l'acqua della foresta sia inquinata." [*Nota: Nel manuale di Levity 3.0, questa modalità di gestione dei giocatori, si chiama "Tutti per Uno"*].

Ed iniziate a narrare (qui dovrete necessariamente lavorare di fantasia. Ci sono modalità più avanzate di Levity in cui a narrare sono i giocatori e non il Narratore, ma le affronto nella sezione per gli esperti.)

E' giorno. La foresta si sta svegliando, ed anche voi... Il consiglio dei Cervi vi ha assegnato il compito di capire perché l'acqua della foresta sia avvelenata. E' un compito difficile e pericoloso e probabilmente sarà necessario salire sulle montagne, oltre il Passo della Morte. Alle vostre spalle si trova la radura, davanti a voi la Pianura ed in lontananza la Montagna. D'improvviso notate che in Pianura ci sono dei fuochi, forse accesi da alcune persone. In Montagna, invece, tutto tace...

Che cosa decidete di fare?

1. *Vi dirigete verso la Montagna.*
2. *Vi dirigete verso i fuochi.*
3. *Tornate nella Radura per chiedere consiglio a qualche Cervo anziano.*

I giocatori a questo punto decidono la mossa da fare, probabilmente decidendola a maggioranza e voi procedete con la narrazione. [*Nota: Nel manuale di Levity 3.0, questa modalità di gestione dei giocatori, si chiama "Librogame"*].

In base a quello che decidono di fare, li metterete di fronte ad altre scelte, inserendo altri frammenti di narrazione. Da notare che potete anche usare, se lo ritenete opportuno, la modalità librogame utilizzando il lancio di dado, come l'esempio che segue.

Avete deciso, quindi, di procedere verso i fuochi. Cercate di muovervi con circospezione. Gli umani sono pericolosi, ma ora non è stagione di caccia. Quei fuochi, tuttavia, sono sospetti. Mentre vi muovete in silenzio, sentite alcune grida. Forse vi hanno identificato! Lanciate il dado.

1. *Se fate da 1 a 3 allora vi hanno identificato.*
2. *Se fate da 4 a 6 allora non vi hanno identificato.*

Questa modalità, in realtà, non fornisce opzioni ai giocatori, ma gestisce l'accadimento o meno di eventi. Tuttavia, viene spesso percepita favorevolmente dai giocatori, soprattutto quelli piccoli, perché può generare aspettative sul risultato.

Si chiude qui questa prima pagina dedicata ai principianti. Spero che possa essere utile per iniziare a spiegare il sistema di gioco, partendo dalle basi. Alla prossima... Rob

La Gestione dei Conflitti (3)

In questo numero ritornerò sull'argomento dei conflitti tra Giocatori, facendo, come richiestomi, alcuni esempi. Ricordo che, rali conflitti, in base alla mia esperienza, certamente limitata e fallibile, possono essere ricondotti a tre categorie.

1. Conflitti generati da ciò che viene narrato da un giocatore che sta usando Potere Narrativo.
2. Conflitti In-Game che non si riescono a risolvere con le modalità presentate nella newsletter precedente.
3. Conflitti non classificabili in termini di gioco, dipendenti da atteggiamenti sociali sgraditi dal gruppo.

Esempi di conflitti del Tipo 1.

- Un giocatore o anche il Narratore, con potere narrativo, sta andando al di fuori dell'ambito di narrazione che gli è stato assegnato.
 - *“Ed ecco che l'assassino apre la porta e vede la sua futura vittima in lacrime nell'angolo...”. “No, un momento. Non ti ho concesso potere di narrazione sulla vittima. Tu non sai dove si trovi la vittima. Puoi dirci solo quello che fa l'assassino e che cosa vede quando apre la porta.”* In casi come questo, se il Narratore non ha specificato bene l'ambito cui si applicava il potere di Narrazione allora è bene ammettere il proprio errore. In caso contrario, invece, il giocatore di solito prende atto dell'errore e viene invitato a riformulare la narrazione. Questo caso si applica anche nelle modalità di gioco in cui il Narratore sta auto-delimitando il proprio Potere di Narrazione.
- Un giocatore o anche il Narratore, con potere narrativo, sta violando la coerenza interna della storia, per quanto è noto al momento in cui sta avvenendo la narrazione.
 - *“Ed ecco che l'uomo apre la porta e vede Jane in lacrime nell'angolo...”. “No, un momento. Ma Jane non era morta dieci turni fa?”*. Anche in casi come questo il giocatore, di solito, prende atto dell'errore e viene invitato a riformulare la narrazione. Si può anche andare alla votazione dei giocatori, se si decide di accettare quanto narrato all'interno della narrazione. Ad esempio, nel caso in questione il giocatore potrebbe dire *“Ma Jane è una zombi...”*. Questo caso si applica anche quando sta narrando il Narratore. Saranno i giocatori a farglielo notare e ad opporre veto.
- Un giocatore, o anche il Narratore, sta imponendo con la Narrazione parametri 'esteticamente' non desiderati dal gruppo di giocatori.
 - *“Ed ecco che l'uomo apre la porta e inizia a prendere a martellate sul cranio la vittima, facendole esplodere il cervello tra mille schizzi di sangue e di materia grigia.” “Ehm, direi che il tono della narrazione sta scadendo notevolmente. Se continuiamo così, mi alzo dal tavolo e me ne vado.”* In casi come questo, di solito, si procede con voto a maggioranza, che serve per delineare i canoni estetici graditi dal tavolo di gioco. Può anche essere utilizzato il tiro contrapposto se i giocatori al tavolo sono d'accordo. L'esempio è volutamente estremo, ma si può applicare anche per narrazioni con toni più sfumate o che magari stanno trattando temi eticamente sensibili.

I conflitti di tipo 2 sono generati da situazioni di stallo che non si riescono a risolvere In-Game e sono soprattutto quelli che implicano interazioni sociali tra i personaggi del gioco, per le quali potrebbe essere difficile trovare un metodo di risoluzione con i dadi.

Esempi di conflitti del Tipo 2

La Gestione dei Conflitti (3)

- Due personaggi stanno dialogando ed uno cerca di fargli capire che quanto ha visto è vero e deve fidarsi di lui. I giocatori non riescono a risolverlo tramite l'In-Game, ma un esito, in un senso o nell'altro è desiderato dai giocatori, per riuscire a procedere nella storia. In casi come questo suggerisco di risolverlo nei seguenti modi:
 - Se appare ovvio che l'esito debba essere di un certo tipo, faccio eseguire ad uno dei due giocatori un "Tiro Senza Fallimento". La gradazione del successo, dovrà essere da lui interpretata tramite la narrazione. Ecco un esempio.
 - Un mago con un certo carisma sta cercando di corrompere una guardia sempliciotta, ma nella gestione In-Game questo aspetto non riesce ad arrivare a risoluzione, per qualsivoglia motivo. Non c'è motivo per cui si perda tempo su questo aspetto. Il Giocatore esegue un Tiro Senza Fallimento per il Mago. Se fa un punteggio alto, potrebbe dire che non solo il Mago lo corrompe, ma il guardiano gli rivela anche cose non richieste. Se invece fa un punteggio basso lo corrompe ugualmente, ma la Guardia gli rivela poco.
 - Se invece l'esito è incerto faccio fare ai giocatori un tiro contrapposto sulla falsariga del combattimento One-Shot. Anche in questo caso, la parte che vince deve interpretare la gradazione del successo. Se la differenza è molto alta, come si dice, il "vincitore prende tutto", se invece la differenza è bassa, il vincitore porterà a casa la vittoria, ma tramite la narrazione dovrà cedere qualcosa. Ecco un esempio.
 - L'uomo torna a casa e la donna crede che sia stato con un'altra. Ma lui sta cercando di negare il fatto e ci sta riuscendo abbastanza bene. Alcuni lanci durante la sessione di ruolo non hanno risolto la situazione in un senso o nell'altro. I due giocatori lanciano 3d6 contrapposti, con eventuali modificatori.
 - Vince la donna di molto: "Mentre metto a posto la camicia trovo un paio di mutandine nel taschino... Maledetto!, grido."
 - Vince la donna di poco: "Abbassi lo sguardo, eh? Non mentire con me! So che sei stato con un'altra. Sei stato visto da tutti." (La donna sta probabilmente giocando un bluff, ma sente che l'uomo sta per cedere, il conflitto sta andando a suo favore)
 - In casi come quello precedente è anche possibile far lanciare un contrapposto ed i giocatori a favore di una o dell'altra parte agiscono da modificatori. Un esempio può chiarire quello che intendo.
 - Il giocatore A dice: "Secondo me non è verosimile che buchi un muro con quell'arma." Il giocatore B dice: "Secondo me sì." I giocatori C e D appoggiano A. Il giocatore E ed il Narratore appoggiano B. Entrambi lanceranno 3d6 (o 1d6) +2 (i giocatori che si sono schierati a loro favore).

I conflitti di tipo 3 sono quelli di più difficile gestione.

- *"Roberto, piantala di fare lo scemo con quel personaggio..." "Non è illegale, e poi a me piace..."*. *"Ok, da ora in poi tu e Antonio muoverete il personaggio e concorderete la mossa."* Oppure: *"Da ora in poi, tu definirai gli eventi scenici."*

Alla prossima... Rob

1950 Allarme UFO

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

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 Levity, è una riscrittura sostanziale del gioco originale, ed includerà anche una avventura pronta da giocare.

Come sempre, con la leggerezza di Levity...



Spazio 1999

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

Riduce in mille pezzi missili e robot.

Così cantavano gli Oliver Onions nella sigla finale di Spazio 1999, un meraviglioso telefilm di fantascienza trasmesso in Italia negli anni '70-'80.

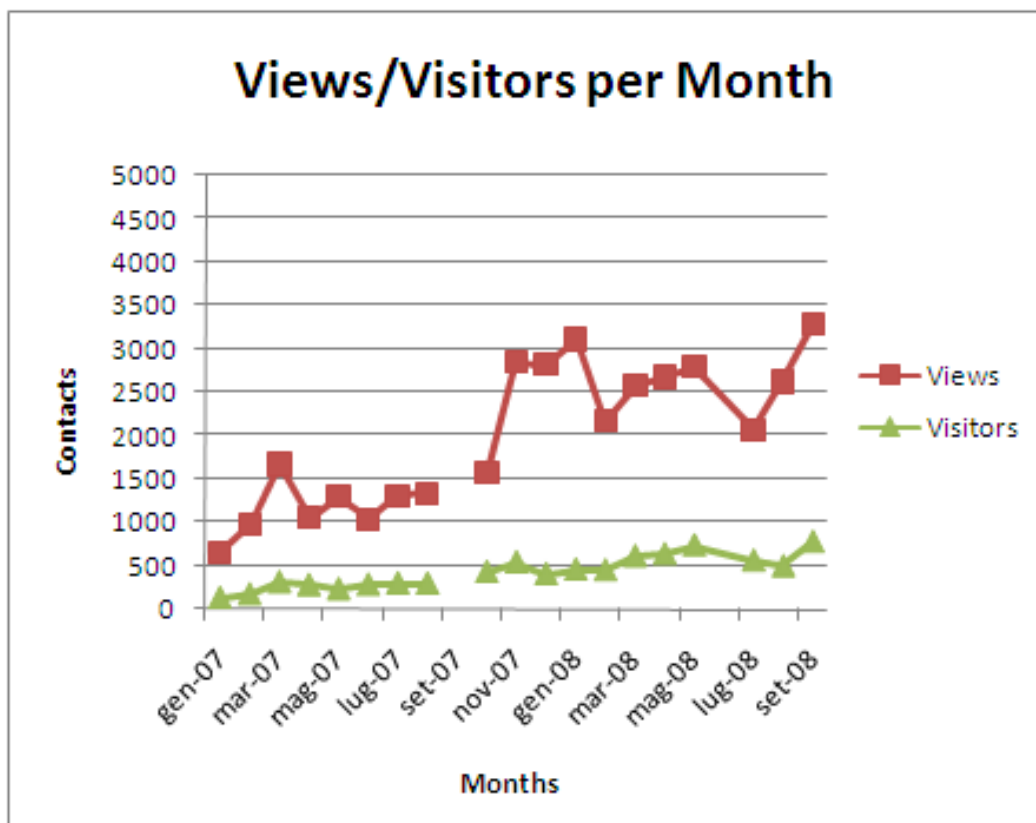
È quindi con un pizzico di nostalgia, ma anche con la consapevolezza di colmare un vuoto nel grande mondo dei giochi di ruolo, che sto lavorando alla stesura del gioco di ruolo di Spazio 1999.

Il lavoro sarà un mio omaggio personale alla serie di telefilm che più ho amato nel corso della mia adolescenza con la possibilità di interpretare il comandante Koenig, la dottoressa Russell o l'affascinante Maya.

Come sempre, con la leggerezza di Levity...

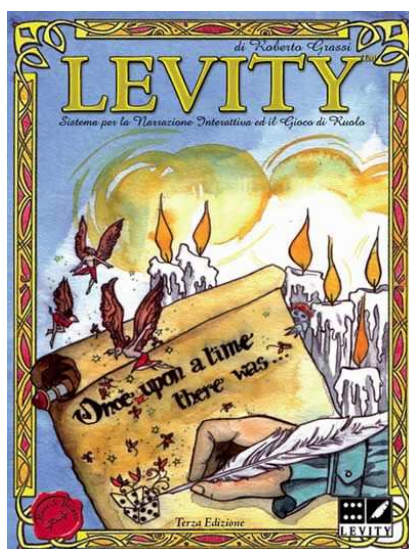


Utenti e Visite in aumento!



La mappa dei prodotti

<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

Levity

www.levity-rpg.net
postmaster@levity-rpg.net

Frequenta i Forum di Levity per maggiori informazioni:

levity.forumup.it/

Per gli utenti registrati:

<http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/Default.aspx>

Giocare con leggerezza



Le Valli di Artel sono l'unico angolo del mondo che non è ancora stato aggredito dalle Nebbie Nere, un miasma velenoso che porta con se morte e distruzione. Grazie all'influsso magico di alcuni fiori le Nebbie si diradano in prossimità delle Valli non riuscendo a superare le grandi montagne che le circondano. Le Nebbie sono il frutto di un incantesimo scagliato sul mondo da un folle imperatore ormai quasi tre secoli fa. Per scampare alle nebbie i popoli dovettero iniziare lunghi pellegrinaggi e fughe via mare. Nelle Valli di Artel le genti di tutto il mondo trovarono pace e decisero di colonizzare queste nuove terre dando vita ad un nuovo piccolo mondo con profonde differenze culturali e tecnologiche.

Tutti i popoli lottano contro le Nebbie nell'unico punto da cui tentano incessantemente di entrare: il Passo delle Ceneri. Questo guado è spettatore di cruenti battaglie e inattesi tradimenti, nel rispetto dell'equilibrio che ormai da secoli i popoli delle Valli mantengono sulle Nebbie. I fiori di Armia sembrano l'unica salvezza contro le Nebbie, i cercatori di tutti i regni setacciano le Valli al fine di riportare al loro paese il magico fiore e garantire la salvezza delle loro genti.

<http://levallidiartel.mondisospesi.it>

Le Valli di Artel usano Levity 3.0

La T-Shirt di Levity



15 Euro, comprese le spese di spedizione

S - M - L - XL - XXL

Scrivete a

postmaster@levity-rpg.net