


Vi invio il resoconto di una sessione di gioco giocata a Modcon, con gli amici di ArsLudika, Beho, Uther ed Abbacchio, in modo da farvi entrare nel mondo delle possibilità di Levity con esempi concreti.

Non avevo preparato nulla ed i giocatori non conoscevano il regolamento. Io ricoprivo il ruolo di Narratore. Non ho mai usato Modificatori. Inoltre, giocando senza caratteristiche, ho deciso che avrei usato solo due tipi di tiri per riuscire (trovate le spiegazioni nel manuale base).

- “Tiro Con Fallimento”
- “Tiro Senza Fallimento”

Durata: 30 minuti circa.

Lanci di dadi: 7

<p style="text-align: center;"><b>Narrazione / In Game</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Meccaniche / Spiegazioni Out-Of-Game</b></p>
<div style="text-align: center;">  <p><i>Aprite la porta di casa e posate il mazzo di chiavi sul mobile all'ingresso, accanto al portaritratti con la foto di vostra moglie.</i></p> </div>	<p>Il Narratore chiede ai giocatori di iniziare a delineare qualcosa del personaggio. I tre giocatori muovono il marito e devono concordare la mossa.</p> <p>Dopo alcune battute di discussione si decide che il personaggio ha circa 60 anni ed è benestante. E' tornato a casa dal lavoro.</p>
<p>Il Marito chiama la moglie ma non riceve risposta..</p>	<p>Il Narratore annuncia che la moglie è chiusa in bagno, insieme con un assassino entrato dalla finestra, che la stringe a se, puntandole un coltello alla gola.</p> <p>Il narratore cambia modalità di gioco:          Giocatore A = impersona il Marito          Giocatore B = impersona la Moglie          Gocatore C = impersona l'assassino</p> <p>Senza aggiungere troppe descrizioni, ogni giocatore delinea in proprio la psicologia del personaggio. La moglie è remissiva e non fa storie, l'assassino diventa un ladro d'appartamenti, il marito si spazientisce perchè non trova la moglie.</p>

<p>Il Marito inizia a spazientirsi. L'assassino intima in un primo momento alla moglie di non fiatare, quando poi sente il marito avvicinarsi alla porta del bagno le ordina di dire che è occupato e che deve riuscire per comprare la carta igienica finita.</p>	<p>Il Narratore chiede un "Tiro con fallimento" per capire se il marito 'abbocca'. Il lancio e' di poco superiore a 9. Il marito si convince, anche se non e' ancora completamente tranquillo.</p>
<p>Il Marito è leggermente stupito da quella richiesta, ma non ha motivo di sospettare che ci sia qualcosa di strano. Però... non è del tutto convinto.</p> <p>Ci sono alcuni istanti di silenzio e di tensione,, con l'assassino che minaccia la donna di fare silenzio. D'improvviso suona la porta.</p> <p>Il marito apre. E' il ragazzo che porta le pizze. Pochi scambi di battute, il signore compra le pizze (probabilmente le ha ordinate la moglie). Convinto che il vecchio sia uscito, l'assassino chiede alla moglie di aprire la porta del bagno. Fanno per uscire e quando vede l'uomo anziano ancora in casa, gli scaraventa contro la moglie. Nella situazione concitata, continuando ad agitare il coltello di fronte alla donna chiede al marito di mettersi in ginocchio dopodiché gli sferra un pugno sul naso, rompendoglielo.</p> <p>In tutto questo caos, l'assassino continua a chiedere i soldi e i gioielli. I due coniugi gli danno quel che hanno indosso, ma la moglie non vuole cedere l'anello nuziale.</p>	<p>//</p>
<p>L'assassino continua a chiedere i soldi e dove si trova la cassaforte. I due negano.</p>	<p>Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" per verificare che l'assassino molli tutto e decida di scappare. Il tiro va male.</p>
<p>L'assassino non e' convinto e tira un pugno in faccia all'uomo. Nel frattempo, assolutamente inattesa, una voce dal piano di sopra... "Mamma? Cosa sta succedendo?"</p> <p>Suona ancora il campanello.</p> <p>Momenti di tensione. Potrebbe essere ancora l'uomo delle pizze. Oppure...</p>	<p>//</p>

L'uomo va verso la porta e prende, non visto, un pesante posacenere.	Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" con esito positivo per verificare che l'uomo riesca a prendere il posacenere senza essere visto. Il Tiro riesce.
L'assassino si ritrae dietro la porta con la moglie in ostaggio. E' un agente di polizia. L'uomo parla all'agente e mima la parola "Aiuto". L'agente, insospettito dal volto con un rivolo di sangue che esce dal naso, capisce al volo e fa domande di rito, poi congela l'uomo che chiude la porta.	Al Giocatore B viene cambiato il personaggio da guidare. Dalla moglie sotto shock, passa a impersonare il poliziotto. Il Narratore muove la moglie.
L'assassino si mette con le spalle alla porta. Il poliziotto, dopo aver valutato la possibilità di entrare da altri ingressi si accosta, in silenzio alla porta principale. Spia dalla fessura delle lettere e vede le scarpe dell'assassino. Decide quindi di sfondare la porta con un calcio.	Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" per verificare che l'assassino riesca a rimanere in piedi dopo il colpo. Il Tiro riesce.
L'assassino cade per terra ma riesce subito a rialzarsi. Il Marito e la Moglie ne approfittano per correre fuori. L'assassino spaventato dall'accaduto corre via, salendo le scale verso il secondo piano, probabilmente in cerca del bimbo di cui ha sentito la voce per usarlo come ostaggio.	//
Il poliziotto tenta di sparare...	Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" per verificare che il poliziotto colpisca il malvivente. Il Tiro riesce, ma è di poco superiore al 9.
L'assassino viene ferito di striscio ad una gamba, ed è comunque in grado di salire di corsa verso le scale e si nasconde in una delle stanze.	

<p>Il secondo piano ha 4 porte tutte sullo stesso lato.</p>	<p>Giocatore C (Assassino) ha facoltà di scegliere in segreto in quale porta si è nascosto. Il Narratore saprà solo al momento in cui il giocatore dichiarerà la sua mossa, dove questi si è nascosto. L'intero meccanismo di 'immersione' si basa sulla buona fede del Giocatore C, su cui si concentrano molti degli esiti narrativi.</p>
<p>Il Poliziotto si dirige al piano superiore. Tutte le porte sono chiuse. In fondo al corridoio c'è la porta del bagno. Il Marito, preoccupato per le sorti del figlio, prende un coltello e segue il poliziotto al piano superiore. Il Poliziotto comincia a perquisire la prima stanza che trova sul corridoio.</p>	<p>//</p>
<p>Il vecchio si apposta alla fine delle scale, dietro l'angolo tra i gradini e il corridoio del secondo piano. Ogni tanto si sporge per vedere cosa fa il poliziotto. Il poliziotto perquisisce a puntino la prima stanza, controlla sotto il letto, negli armadi e dietro gli angoli bui. Poi sente la voce del ragazzo e si dirige immediatamente da lui, nella quarta stanza. Il giovane è chiuso in un polmone d'acciaio, può solo muovere la testa e non riesce a parlare bene. Il poliziotto gli chiede se ha visto il ladro e gli fa cenno di sì con la testa ma fa anche capire che non si trova lì.</p>	<p>//</p>
<p>Intanto l'assassino, nascosto nel ripostiglio della seconda stanza, sentendo la voce del poliziotto lontana tenta una sortita. Esce di fretta in direzione delle scale convinto di riuscire a scappare, ma non sa che anche il vecchio è ancora in casa. Quest'ultimo, infatti, vedendolo di corsa sulle scale, gli fa uno sgambetto...</p>	<p>Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" per verificare che l'uomo riesca a far cadere l'uomo sulle scale. Il Tiro riesce.</p>

<p>.... ed il ladro rotola giù per le scale facendosi molto male.</p> <p>Nonostante tutto, l'assassino è ancora cosciente e ora è anche molto arrabbiato. Da una parte ha la via di fuga, l'uscita della casa, dall'altra l'odiato anziano che gli ha causato la caduta.</p> <p>Si volta ed i due uomini si fronteggiano con i due coltelli.</p>	<p>Cambio di personaggio</p> <p>Giocatore A e Giocatore C si scambiano i personaggi.</p> <p>Ora chi faceva l'assassino è il vecchio e chi impersonava il vecchio veste i panni dell'assassino.</p> <p>Momento di interdizione tra i giocatori.</p>
<p>Intanto arriva anche il poliziotto, l'assassino decide che è meglio scappare.</p> <p>Il vecchio, impotente nell'inseguimento, tenta di lanciare il coltello che aveva preso in cucina in direzione dell'assassino...</p>	<p>Il Narratore chiede un "Tiro con Fallimento" per verificare che l'uomo riesca a colpire l'assassino. Il Tiro fallisce.</p>
<p>... ma il coltello cade in un punto indefinito del soggiorno.</p> <p>L'assassino, che sta ora scappando dalla casa, incontra la moglie.</p>	<p>Il Narratore chiede al giocatore cosa vuole fare. Il giocatore decide che l'assassino odia questa famiglia.</p>
<p>L'assassino accoltella quindi la moglie e poi continua a scappare.</p> <p>Il poliziotto continua l'inseguimento, il vecchio chiama una ambulanza, la moglie rimane a terra, gravemente ferita.</p> <p>La partita finisce qui.</p>	