

Levity



infinite-designs.com

Ralph Mantz © 2002

Di Roberto Grassi
Manuale e linee guida
Versione 1.1 - 09/11/2004
levity@robertograssi.net

1.	Introduzione.....	5
1.1.	Documentazione e riferimenti.....	7
1.1.1.	Documenti.....	7
1.1.1.	Riferimento.....	7
2.	Informazioni generiche sugli RPG.....	8
2.1.	Prefazione.....	8
2.2.	I Giochi di Ruolo.....	9
2.3.	Esempio di partita.....	11
3.	‘Levity’: generalità.....	16
3.1.	I punti di forza di Levity.....	17
3.1.1.	Narrazione e enigmi.....	18
3.1.2.	Modalità “avventura testuale”.....	20
3.1.3.	Modalità “librogame”.....	23
3.1.4.	Modalità “uno per tutti”.....	23
3.1.5.	Modalità “scambio di personaggio”.....	24
3.1.6.	Modalità “salto del turno”.....	24
3.2.	I punti di debolezza di Levity.....	25
4.	I personaggi.....	26
4.1.	Creare il proprio personaggio.....	26
4.2.	Personaggi non giocatori.....	27
4.2.1.	Personaggi animati.....	28
4.2.2.	Personaggi non animati.....	28
5.	Azioni e esiti.....	29
5.1.	Azioni possibili.....	29
5.2.	Azioni non possibili.....	30
5.3.	Azioni forzate.....	32
6.	Combattimento e Danno.....	33

LEV-GEN-001

6.1.	Concetto di combattimento.....	33
6.2.	Tipi di combattimento	33
6.2.1.	Limitazioni al combattimento.....	35
6.3.	Il fattore di correzione	36
6.4.	Gestione del combattimento	37
6.4.1.	Risultato del combattimento.....	37
6.4.2.	Esempi di combattimento	38
6.4.3.	Calcolo del danno e morte del personaggio	42
6.5.	Recupero dei punti.....	43
Appendice A.	Simulazione di sessione di gioco.....	44
Appendice B.	Consigli per il master	47
Appendice C.	Esempi di caratteristiche	49
	Personaggi animati.....	49
	Personaggi non animati	49
Appendice D.	Esempio di scheda del personaggio	50
Appendice E.	Riferimenti	51
Appendice F.	Ringraziamenti e note.....	53
Appendice G.	Change Log	54
Appendice H.	Indice delle figure	56

*A Paola e Cesare
senza i quali
nulla di tutto questo
avrebbe senso*

*A Marzia, Marco e Luca
per poter giocare alla “mappa”
anche senza lo zio.*

1. Introduzione

Levity è un sistema 'rulelight' per la creazione e la gestione di semplici e veloci partite RPG (Role Playing Games).

Le sue caratteristiche principali vogliono essere:

- Semplicità del gameplay
- Uso molto ridotto di regole
- Uso ridotto del lancio di dadi
- Maggiore attenzione posta sulla narrazione piuttosto che sul combattimento.

Per questi motivi, si presta in particolar modo ad essere utilizzato da:

- Ragazzi e adolescenti, che non vogliano studiare numerosi 'tomi' prima di poter iniziare a giocare un roleplaying.
- Neofiti e principianti, per introdurli alle tematiche e alle caratteristiche del gioco di ruolo.
- Giocatori RPG in cerca di un veloce sistema di gioco per imbastire rapidamente una partita.

Il sistema è concepito per potersi facilmente adattare a qualunque ambientazione, dal momento che si limita a fornire semplici modelli di comportamento.

L'idea di Levity è nata dalla necessità di far giocare i miei nipotini adolescenti. Se ha funzionato con loro non vedo perchè non debba funzionare con gli altri.

Un'unica raccomandazione: il master deve essere una persona molto motivata e con molta fantasia, perchè deve gestire molti parametri di gioco, soprattutto dal punto di vista 'narrativo' senza farli "pesare" (Levity, appunto) sui giocatori.

Nel testo, potreste trovare riferimenti a parole e concetti per i quali si assume che il lettore conosca già il significato. Se non è così, mi scuso, e lo rimando ad altri siti in cui questi concetti vengono spiegati. In appendice troverete un elenco di siti Internet che potrebbero esservi utili. Cercherò di produrre un indice analitico nelle prossime versioni di questo manuale.

1.1. Documentazione e riferimenti

1.1.1. Documenti

I seguenti documenti costituiscono il set di base ufficiale e supportato per poter usare Levity:

- Manuale e linee guida per il Master e per i giocatori (questo documento, cod. LEV-GEN-001)
- Guida veloce di riferimento (LEV-GEN-002): un estratto del manuale principale.

1.1.1. Riferimenti

La homepage di Levity si trova qui:

<http://www.robertograssi.net/Meyroan/rpg.asp>

2. Informazioni generiche sugli RPG

Le seguenti righe sono riprese, per gentile concessione, dal sito del Nucleo (<http://www.ilnucleo.org/>)

2.1. *Prefazione*

Da bambini il gioco era la nostra attività principale, quella alla quale veniva dedicata la maggior parte del tempo, passato a fantasticare mondi immaginari ed amici invisibili, gesta eroiche o semplicemente ispirate a quei "grandi" che influenzavano la nostra crescita e cercavamo di emulare. Poi, crescendo, ci siamo inevitabilmente trovati a dedicare più tempo ad attività comunemente ritenute più "serie", ma la voglia di giocare rimane sempre in tutti noi, anche quando non ce ne accorgiamo, anche quando non vogliamo riconoscerlo.

Il gioco è una valvola di sfogo naturale, un modo per sdrammatizzare gli avvenimenti della vita di tutti i giorni attraverso lo scherzo, l'immaginazione, la fantasia. Una persona incapace di giocare è una persona che ha perso una delle più importanti leve che abbiamo per mantenere il nostro equilibrio, per trovare la forza di affrontare le difficoltà e, in generale, per confrontarsi con gli altri in modo sereno. Giocare serve. Giocare è utile. Giocare fa bene.

Tanti sono i giochi che si possono fare, dai più semplici e banali ai più complessi e impegnativi; anche solo raccontare una barzelletta o fare uno scherzo ad un amico è già giocare, in qualche modo. Certo, difficilmente un adulto si ritroverà a giocare con gli orsacchiotti, così come è improbabile che un bambino giochi una complessa simulazione della battaglia di Waterloo, ma l'importante è riconoscere la necessità di sfogo che è in noi. Da questa accettazione scaturirà naturalmente il gioco che più si presta al nostro caso: con i mezzi e le capacità di cui si dispone solo

da adulti, potrebbe anche essere possibile realizzare il sogno di creare il proprio gioco.

[\[Dal regolamento di Act'n Play \]](#)

2.2. *I Giochi di Ruolo*

Fra i tanti modi di giocare possibili, il gioco di ruolo è certamente quello che maggiormente sollecita e dà sfogo alla nostra fantasia. Non sono necessarie pedine e tabelloni, né regolamenti particolarmente complessi e difficili da assimilare: la chiave di tutto è nella vostra immaginazione. Se siete capaci di sognare ad occhi aperti, di immaginare mondi fantastici, di immedesimarvi nel protagonista di un libro o di un film, probabilmente siete in grado di fare un gioco di ruolo.

In estrema sintesi, in un Gioco di Ruolo i giocatori impersonano degli individui di fantasia che affronteranno varie situazioni proposte e gestite da un arbitro, comunemente chiamato Master. I giocatori dovranno dettagliare i tratti caratteriali dei propri personaggi, interpretarli in modo convincente, recitarne la parte specificando come intendono affrontare le varie situazioni, senza necessariamente avere una conoscenza approfondita del regolamento del sistema di gioco. D'altra parte, il Master è invece colui che deve conoscere le regole per poter gestire ogni azione dei personaggi, dando al contempo l'impressione di una narrazione quanto più fluida e coerente possibile.

Ogni giocatore ha solo una scheda che riassume le caratteristiche del proprio personaggio: nome, tratti caratteriali, caratteristiche fisiche, cosa sa fare, e così via; durante il gioco il Master proporrà le varie situazioni che si presentano nello svolgimento della trama, ed i giocatori decideranno come affrontarle conformemente al proprio personaggio, ai suoi ideali, desideri, etc.. In genere, il gioco di Ruolo favorisce la

cooperazione, diversamente dai giochi tradizionali, in quanto il gruppo lavora per raggiungere obiettivi più o meno comuni (recuperare un oggetto, salvare una persona, debellare un nemico) e non c'è solitamente competizione fra i giocatori. Infatti, in un Gioco di Ruolo non c'è mai un vincitore, ma solo la soddisfazione del divertimento di immedesimarsi in un personaggio fantastico che vive e si evolve in un mondo immaginario, di volta in volta.

Praticamente una partita ad un Gioco di ruolo può essere paragonata alla scrittura di un libro, i cui eventi si formano man mano che i Giocatori ed il Master prendo le decisioni, sia nel bene che nel male. Per questo sarà molto apprezzato, soprattutto dal Master, se descriverete durante il gioco le vostre azioni in maniera molto dettagliata.

Ricordatevi sempre che voi non siete il personaggio (o viceversa) ma voi interpretate il Personaggio! C'è una differenza sostanziale! Questo vuol dire che il Personaggio può avere gusti, simpatie o antipatie completamente differenti dalle vostre, e come tale va interpretato. È da questo che si distingue un buon giocatore da uno pessimo e comunque vi garantiamo che agendo così ci si diverte almeno il doppio. Spesso, quando un Giocatore decide di interpretare un Personaggio, commette l'errore di pensare che questi sia una sorta di suo alter-ego virtuale, trasfondendovi le sue idee, il suo modo di pensare, le sue antipatie e simpatie e via dicendo. Niente di più sbagliato! Potrete interpretare una immensa varietà di Personaggi. Questo sarà sicuramente spassoso, potrà essere veramente molto interessante e, perché no, istruttivo cercare di vedere il mondo con occhi diversi.

Esistono poi molte sfumature di giochi di ruolo. I sistemi di gioco più tradizionali hanno un corposo regolamento che si dipana attraverso più manuali ed un insieme di regole e meccanismi che devono essere noti,

almeno in parte, anche ai giocatori; altri sistemi più recenti, comunemente indicati come Giochi di Narrazione o di Interpretazione, hanno regolamenti molto scarni e si basano quasi esclusivamente sulla recitazione dei giocatori, affrontando le situazioni più con il buon senso che con il regolamento. Entrambi gli approcci hanno pregi e difetti, naturalmente, e ciascuno può scegliere il sistema che più è in linea con le proprie idee.

[\[Dal regolamento di Act'n Play \]](#)

2.3. *Esempio di partita*

Per darvi un'idea di come si svolge una partita di un gioco di ruolo eccovi un esempio.

Due personaggi, un guerriero ed un ladro, dopo aver cavalcato a lungo verso nord decidono che è arrivato il momento giusto per concedersi un pó di riposo. Si guardano in giro e identificano il limitare di un vicino bosco come il luogo più adatto. Mentre stanno preparando il loro piccolo accampamento sentono delle grida provenire da est seguiti da una serie di suoni.

Kalin, il guerriero, riconosce subito l'inequivocabile cozzare di un arma contro uno scudo. Con un semplice sguardo comunica a Relis la sua intenzione di indagare. Legano i cavalli e impugnando le loro armi si avviano nella direzione del combattimento.

Master: "Vi state inoltrando nel fitto del bosco. La vegetazione si fa più intricata, ma vi lascia ancora la possibilità di proseguire. Man mano che vi avvicinate i rumori diventano più forti."

Relis: "Questa situazione non mi piace affatto, non dovremmo impicciarci di cose che non ci riguardano" Kalin: "Sai benissimo come la

penso sui combattimenti, specialmente se di mezzo può esserci una dolce fanciulla da salvare. E poi guarda il lato positivo magari è un ricco mercante che ti darà una lauta ricompensa per avergli salvato la vita".

Relis: "Già, o magari sono una dozzina di orchetti che si stanno allenando o qualcosa di peggio, come dei minotauri..."

Kalin: "Sciocchezze non ci sono minotauri in questa zona e comunque voglio solo dare un'occhiata da lontano."

Relis: "Sì, come quella volta che hai quasi distrutto quella locanda."

Kalin: "Ci avviciniamo cautamente, badando sempre a non far rumore e a rimanere nascosti dai cespugli."

Relis: "Preparo una freccia sul mio arco."

Master: "Dopo circa dieci minuti di cammino a passo sostenuto arrivate ad una piccola radura circolare. Al centro di questa adesso potete chiaramente vedere la causa di tutto questo trambusto. Un elfo è attaccato da due creature umanoidi somiglianti a iene, armati di albarde. La loro pelle di colore grigio-verde spicca notevolmente sotto all'armatura nera di cuoio che indossano. L'elfo armato di una spada lunga ed uno scudo medio, sul quale notate un grifone d'oro che stringe negli artigli due rose, simbolo della casata dei Terin, appare in difficoltà. La sua armatura di piastre è coperta di sangue, e una ferita alla spalla destra sta sanguinando copiosamente, inoltre il suo respiro è molto affannato. Guardandovi intorno notate che il combattimento probabilmente dura già da un pò, come testimoniano i cadaveri di altri quattro esseri."

Relis: "Maledizione degli gnoll, lo sapevo..."

Kalin: "Rilassati, siamo in vantaggio, non ci hanno ancora visto, e poi il nostro amico ha già fatto la maggior parte del lavoro. Ok, io mi muovo a destra, tu vai a sinistra."

Master: "I due gnoll sferrano l'attacco contemporaneamente con le loro lunghe armi, credendo che il loro avversario sia ormai alla fine, ma questi con l'agilità tipica degli elfi e con una serie di parate e fendenti, che denotano un eccellente addestramento militare, riesce a schivare tutti gli attacchi, rendendo, almeno per il momento, vani i loro tentativi."

Relis: "Dobbiamo muoverci, non resisterà ancora a lungo."

Master: "Eseguite un check sulla vostra saggezza."

[Entrambi i giocatori tirano un dado da venti e confrontano il risultato con il loro punteggio di saggezza (questo vale solo per AD&D, ogni gioco ha delle sue regole per verificare l'esito di una determinata situazione).]

Master (che ha controllato i loro punteggi): "Kalin ti accorgi che una creatura che assomiglia ad uno gnoll, ma più bassa, tozza e muscolosa e con il corpo ricoperto da una pelliccia bruno-rossastra si sta avvicinando all'elfo sfruttando la sua distrazione, tentando di colprlo alle spalle. É armato con una spada corta, ed è ormai a meno di sette metri da lui e a circa quattro metri da voi."

Kalin: "Estraggo il mio pugnale dallo stivale e lo lancio sulla creatura."

Relis: "Io scocco una freccia dal mio arco mirando alle spalle di uno dei due gnoll che combattono con l'elfo."

[A questo punto vengono lanciati dei dadi e consultate delle tabelle per verificare l'esito delle azioni dei nostri due eroi.]

Master: "Kalin colpisci il flind con il tuo pugnale esattamente alla base del collo. Questo stramazza al suolo con un orribile grido gutturale. Relis

la tua freccia manca completamente il bersaglio e va a conficcarsi in un albero dietro al gruppetto."

Kalin: "Estraggo la mia spada bastarda impugnandola a due mani e corro nella mischia lanciando il mio grido di battaglia."

Relis: "Lascio l'arco, estraggo anch'io la mia spada e seguo Kalin."

Master: "I due gnoll sono colti completamente di sorpresa. Si girano dalla vostra parte ignorando per un momento l'elfo. Questi approfittando di questa distrazione cala un terribile fendente su uno dei due. La faccia di Kalin è l'ultima cosa che vede prima di passare a miglior vita. (lancia dei dadi senza che i due giocatori possano vedere il risultato) L'altro gnoll abbandona la sua arma, si gira verso il bosco cercando di fuggire."

Kalin: "Cerco di colpire la malefica creatura alle spalle mentre fugge."

[Vengono lanciati nuovamente dei dadi.]

Master: "Colpisci lo gnoll alla schiena, uccidendolo. Relis è dietro di te, ma il combattimento è ormai terminato. L'elfo alza la spada e lo scudo nella vostra direzione, aspettandosi un nuovo attacco."

Relis: "Calmati amico, ti abbiamo appena salvato la vita. Non abbiamo cattive intenzioni. Mi chiamo Relis e questo è il mio compagno Kalin."

Master: "Rendendosi conto dell'accaduto, l'elfo si rilassa e abbassa le armi, concedendosi finalmente qualche attimo di riposo."

Laesis: "Grazie stranieri, ormai ero allo stremo. Sicuramente senza di voi non c'è l'avrei mai fatta. Mi chiamo Laesis della casa dei Terin e sono onorato di fare la vostra conoscenza."

A questo punto i nostri eroi raccontano la loro storia, medicano le ferite di Laesis che li invita a proseguire il viaggio insieme lui verso la sua terra...

3. 'Levity': generalità

Per giocare a Levity è necessario che ci siano:

- Almeno un **master**. Il master è il responsabile della sessione di gioco e deve garantire la correttezza delle azioni. Nel corso di questo manuale verranno esplicitati i suoi compiti.
- Almeno un **giocatore**. Il giocatore è il protagonista della storia ed è lui che deve cercare di superare gli ostacoli che il master gli porrà di fronte. Per ottenere questo scopo dovrà scegliere di compiere alcune azioni, e scartarne altre. Dopo aver scelto l'azione da fare la comunicherà al master. Quest'ultimo comunicherà l'esito e la conseguenza dell'azione scelta, come nell'esempio seguente:
- 1 dado a 6 facce.
- Carta, matite, penne e gomme.



Esempio:

MASTER: *"Ti trovi, solo, in un vicolo laterale. La luce di un lampione illumina debolmente la scena. Un gatto si muove tra i rifiuti, in cerca di qualcosa. Una piccola porta di metallo, ora chiusa, si apre su questo vicolo. Che cosa fai?"*

A questo punto tocca al giocatore che deciderà di compiere una azione. Ad esempio:

GIOCATORE: *"Mi avvicino ai rifiuti e cerco qualcosa tra di essi. Magari qualcuno ha buttato via un oggetto di valore."*

MASTER: *"Ti avvicini ai rifiuti ma il gatto soffia e non ti lascia avvicinare."*

GIOCATORE: *"Minaccio il gatto."*

MASTER: *"Minacci il gatto, che scappa via. Ora puoi rovistare tra i rifiuti."*

Se avete letto il capitolo “Informazioni generiche sugli RPG” allora siete pronti a giocare a Levity. Tuttavia, non è necessario *conoscere* le modalità di gioco “role playing” perchè il meccanismo di gioco è molto semplice, come avete visto dall’esempio precedente e può essere facilmente spiegato dal master.

3.1. I punti di forza di Levity

Quando ho “creato” Levity ho dovuto fare una scelta su quale dovesse essere il meccanismo di gioco privilegiato. In altre parole, dovevo scegliere tra:

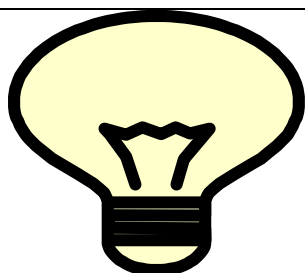
- Un GDR “puro” con classi, razze, etc... con tutti i suoi pro/contro.
- Un free-form, con tutti i suoi pro/contro.

Anche i seguenti aspetti dovevano essere tenuti in conto:

- Semplicità di gioco/uso da parte sia del master che dei giocatori.
- Velocità di impostazione della partita senza perdere tempo nelle fasi iniziali di spiegazione.
- Necessità di non voler/dover leggere numerosi manuali per poter iniziare a giocare.
- Necessità di impostare e gestire un “gioco” che dovesse puntare alla narrazione, alla logica, alla risoluzione di enigmi e alla “discussione” tra i giocatori come aspetto principale.
- Necessità di svincolare i consueti attributi di “abilità” mentali da attribuire al personaggio.
- Necessità di ridurre, per quanto possibile, l’aspetto “magico” che porta spesso a situazioni che sfuggono dal controllo dei master.

Ho dunque optato per un meccanismo di gioco che viene definito “rulelight”. In altre parole, la dinamica di gioco viene gestita da una sovrastruttura “leggera” di regole che si limitano a orientare il flusso di

gioco e a “dirimere” solo le questioni più spinose. Tutto il resto viene delegato al master e ai giocatori.

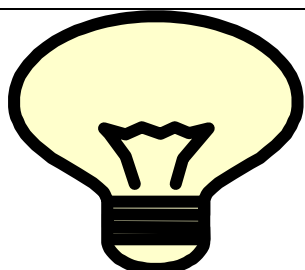


Per capire come può svolgersi una partita a Levity, consiglio di leggere una simulazione di sessione di gioco, in appendice.

Nei prossimi paragrafi descrivo i meccanismi di gioco che sono molto importanti nella dinamica di gioco di “Levity”. A voler ben vedere, ne costituiscono la vera struttura portante.

3.1.1. Narrazione e enigmi

I giocatori devono essere guidati soprattutto dalla narrazione e devono cercare di immedesimarsi nei personaggi. Il master ha quindi questo compito, particolarmente difficile, di coinvolgere i giocatori nel gioco.



Una partita a Levity deve essere ‘immersiva’.

È dunque necessario che il master sia dotato di una buona prosa, molta fantasia e di una buona dialettica. Gli sarà richiesto di impersonare, in maniera molto spinta, anche i personaggi non giocanti, che dovranno essere dotati di volontà e autonomia, e dovranno perseguire scopi autonomi che possono anche essere *indipendenti* dal gioco o da quello che i giocatori riescono a *vedere* dell’intero plot.

È necessario che il plot e l’impianto narrativo siano studiati in dettaglio dal master, prima di iniziare a giocare. Questa parte può anche essere omessa, a patto che il master sia in grado di gestire sessioni di gioco di Levity con un grado di qualità elevato.

Poichè il combattimento, e comunque le soluzioni *violente*, devono essere *tendenzialmente* evitate sarà cura del master predisporre la ambientazione in modo che per ogni *enigma* ci siano almeno:

- Una soluzione *violenta*, se necessaria.
- Una soluzione *non violenta*.

Vediamo un piccolo esempio di “narrazione ed enigma” con i due tipi di soluzioni.



Esempio con soluzione “violenta”:

MASTER: “Siete finalmente arrivati alla casa maledetta. Vi trovate sotto un ampio porticato che costeggia la casa. La porta principale è saldamente chiusa e qualcuno l’ha anche inchiodata con alcune travi, per evitare che qualcuno possa entrarci. Tuttavia le finestre, impolverate, sembrano essere una via di entrata più facile. Bisogna fare attenzione però, se c’è qualcuno all’interno della casa potrebbe sentirvi.”

GIOCATORE: “Spio dentro la finestra più vicina.”

MASTER: “Ti avvicini alla finestra ma non riesci a vedere nulla.”

GIOCATORE: “Rompo la finestra.”

MASTER: “Rompi la finestra con un pugno deciso. Ti ferisci e perdi un punto di resistenza fisica. Hai fatto rumore! Dall’interno della casa si sente una voce: <<Chi va là?>>”



Esempio con soluzione “non violenta”:

MASTER: *“Siete finalmente arrivati alla casa maledetta. Vi trovate sotto un ampio porticato che costeggia la casa. La porta principale è saldamente chiusa e qualcuno l’ha anche inchiodata con alcune travi, per evitare che qualcuno possa entrarci. Tuttavia le finestre, impolverate, sembrano essere una via di entrata più facile. Bisogna fare attenzione però, se c’è qualcuno all’interno della casa potrebbe sentirvi.”*

GIOCATORE: *“Spio dentro la finestra più vicina.”*

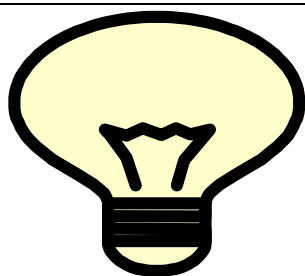
MASTER: *“Ti avvicini alla finestra ma non riesci a vedere nulla.”*

GIOCATORE: *“Esamino tutte le finestre del porticato con circospezione.”*

MASTER: *“Esamini tutte le finestre. Stai per perdere le speranze, quando ti accorgi che una di esse sembra già essere stata forzata. Potete entrare da lì, senza fare rumore.”*

3.1.2. Modalità “avventura testuale”

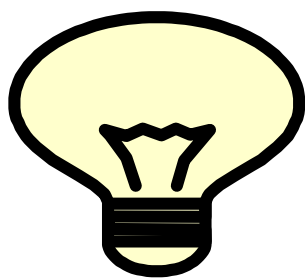
Una delle cose che avevo in mente quando ho scritto Levity era quella che sarebbe stato interessante riportare il mondo delle avventure testuali negli RPG.



In una avventura testuale, di solito, non è affatto importante di che razza sia il protagonista, quanti siano i suoi punti vita, se abbia uno scudo, etc... Si assume che sia una persona dotata di intelligenza ‘media’ e di corporatura ‘media’, perchè intelligenza e corporatura non sono affatto importanti.

Ciò che è importante, dunque, è l’aspetto legato alla parte *cerebrale*. Per procedere in una avventura testuale è importante compiere le azioni giuste e, di solito, questo deve accadere dopo un profondo ragionamento.

In quest'ottica, le probabilità di successo di una azione sono 0% o 100%. Levity dovrebbe tendere a essere proprio questo. Nella quasi totalità dei casi non sarà necessario lanciare uno o più dadi per capire se una azione abbia una certa probabilità di riuscita o meno.



Se non ci sono motivi per cui questa azione abbia esito negativo allora l'azione riuscirà. Se la buona riuscita di questa azione prevede che altre azioni accessorie debbano essere svolte prima, allora qualunque tentativo avrà esito negativo.

Dunque, se volete giocare a Levity, non preoccupatevi affatto di avere l'abilità 'scala roccia' o 'lettura del pensiero degli elfi'. Un buon master non leggerà mai il successo di una azione ad una abilità particolare.

Come si vede dall'esempio seguente, non è affatto necessario lanciare alcun dado per gestire questa situazione. Inoltre, la riuscita della mossa non dipende affatto dalla "corporatura" o dalla "intelligenza" del personaggio giocante.



Esempio di modalità "avventura testuale"

MASTER: *"Finalmente hai scoperto il nascondiglio dove si nasconde la mummia assassina. Potrebbe anche trattarsi del luogo in cui si nasconde lo spettro del faraone Tymohosis IV, da cui comanda questa orda infernale. Una grossa lastra di marmo malmessa lascia intravedere una scala che scende*

verso il basso."

GIOCATORE: *"Sollevo la lastra."*

MASTER: *"La lastra è molto pesante."*

GIOCATORE: *"Spingo la lastra, spostandola a lato, senza sollevarla."*

MASTER: *"Sposti la lastra. Davanti ai tuoi occhi compare una scala, scavata*

nella pietra, che si perde nel buio, in profondità. Dai sotterranei senti alcuni rumori sinistri e grida inquietanti. Ti chiedi se stai facendo la cosa giusta...”

Inoltre, le avventure testuali si giocano sempre *in solitario*.

In altre parole, il personaggio giocante, fatte le necessarie e debite eccezioni, è sempre uno solo. Questo mi ha fatto venire l'idea di gestire alcune situazioni in cui tutti i giocatori sono obbligati a dover muovere *forzatamente* UN solo personaggio.

Questo aspetto è tendenzialmente in contrasto con una normale sessione di RPG, in cui ognuno muove sempre e solo il proprio personaggio.

Il master può, dunque, chiedere che **TUTTI** i giocatori, contemporaneamente, debbano muovere un personaggio solo, secondo un meccanismo di votazione della mossa da scegliere.

Il master ha, inoltre, anche la facoltà di *sospendere* la mossa per alcuni giocatori e far procedere solo UNO dei personaggi senza che il tempo di gioco per gli altri, stia scorrendo. Questo dà un taglio quasi cinematografico al gioco e sposta la modalità di gioco verso una avventura testuale giocata in maniera interattiva fra il master e il giocatore.

Vediamo un esempio:



**Esempio di modalità “avventura testuale” –
Tutti i giocatori ne muovono uno solo**

MASTER: “Era proprio una trappola. Marzia e Marco sono caduti in un fosso, scavato proprio per intrappolare i curiosi e giacciono per terra, storditi. Solo Luca è riuscito a salvarsi, ma deve fare in fretta. Presto il signor Holden arriverà per scoprire da dove arrivano questi rumori. Già si sentono in lontananza i rumori dei suoi

cani. Che cosa fa Luca, che è l'unico che può muovere?"

"QUESTA MOSSA DEVE ESSERE SCELTA E VOTATA A MAGGIORANZA DA TUTTI E TRE I GIOCATORI."

3.1.3. Modalità "librogame"

L'altra forma di Interactive Fiction interessante è il librogame, i cui esempi cartacei sono rappresentati dai "libri a scelte multiple".

Anche questa modalità può essere utilizzata dal master.

Ad esempio, i giocatori possono essere messi in situazioni per le quali non è previsto che essi debbano muovere autonomamente i personaggi, ma che possano scegliere tra una serie di opzioni fisse, proposte dal master.



Esempio di modalità librogame

MASTER: *"Finalmente arrivate, di sera, sulla vostra autovettura nel piccolo paese di Bettlesham, da dove stanno arrivando notizie di sparizioni improvvise di bambini e ragazzi. Cosa decidete di fare?"*

- A) Vi dirigete alla locanda
- B) Andate alla taverna
- C) Decidete di fare una passeggiata

3.1.4. Modalità "uno per tutti"

Una modalità interessante, ma che deve essere usata poco, è quella di far muovere TUTTI o ALCUNI dei personaggi giocanti da un solo giocatore.

Questo può, ovviamente, generare alcune difficoltà, perchè a nessuno farebbe piacere vedere il proprio personaggio manovrato, seppur temporaneamente, da un'altra persona.

Il master, tuttavia, se lo ritiene opportuno, può utilizzare anche questa modalità. Ad esempio, potrebbe essere utile servirsene nel caso in cui ci siano dei giocatori che hanno difficoltà di integrazione o nei casi in cui il loro personaggio stia seguendo una parte della storia che lui reputa poco interessante, in modo da motivarlo.

Esempio di modalità “uno per tutti”

MASTER: *“Siete stati catturati e ora vi trovate rinchiusi in tre celle separate. MARCO, muovi tutti i tre personaggi che si trovano nelle stanze. MARZIA e LUCA, NON potete aiutare Marco nella scelta.”*



3.1.5. Modalità “scambio di personaggio”

Un'altra modalità a disposizione del master è quella di poter ‘forzare’ il fatto che un giocatore debba cambiare personaggio giocante e scambiarlo con quello di un altro giocatore.

Esempio di modalità “scambio di personaggio”


MASTER: *“Luca è finalmente entrato nella stanza del tesoro. MARZIA, da questo momento ti scambi con Luca. Tu controlli il personaggio entrato nella stanza del tesoro e Luca controlla il tuo, che si trova nella cantina.”*



3.1.6. Modalità “salto del turno”

L'ultima modalità a disposizione del master è quella di poter forzare il fatto che un giocatore debba saltare il turno, indipendentemente dal fatto che il suo personaggio giocante sia in stato di incoscienza o meno.

In altre parole, non è detto che tutti possano poter muovere ad ogni turno. Questa modalità può essere utilizzata, ad esempio, per forzare eventi drammatici e di tensione, come l'esempio che segue.

	<p>Esempio di modalità “salto del turno”</p> <p>MASTER: <i>“Marco è scivolato in una trappola ed è caduto in un pozzo che si sta riempiendo velocemente di acqua. Per i prossimi tre turni resta fermo. MARZIA e LUCA dovete trovare una soluzione veloce se lo volete salvare.”</i></p>
--	---

3.2. *I punti di debolezza di Levity*

Levity non è concepito per essere un sistema di gioco premiante. Il premio consiste nel raggiungere l'obiettivo di scoprire il mistero alla base della storia, oppure nel riuscire a raggiungere lo scopo che il master ha richiesto ai giocatori quando hanno iniziato a giocare (ad esempio, sconfiggere un drago, trovare un manufatto di immenso valore, etc...)

In altre parole, non è importante far evolvere il proprio personaggio per portarlo a livelli esorbitanti e poter acquisire nuove abilità. Questo non è escluso, a priori. Tuttavia un master di Levity dovrà dare poco peso alle abilità dei personaggi poichè i fattori principali di Levity devono essere la 'logica' e la narrazione.

Inoltre, anche i combattimenti dovranno essere evitati il più possibile. È per questo motivo che la meccanica di gioco del combattimento prevede che subisca il danno anche chi attacca. Non si esclude, a priori, che sia **necessario** combattere. Questa opzione, tuttavia, dovrà essere scelta solo dopo altre soluzioni non violente.

4. I personaggi

4.1. *Creare il proprio personaggio*

La creazione del personaggio è molto semplice.

Esso è costituito da sole quattro caratteristiche:

- ❖ **Forza Fisica (FF):** Rappresenta la capacità del personaggio di compiere attacchi o azioni che implicano sforzo fisico e *non* mentale. Questo concetto verrà descritto meglio nella sezione dei combattimenti.
- ❖ **Resistenza Fisica (RF):** Rappresenta la capacità del personaggio di resistere ad attacchi o azioni compiuti dalla forza fisica degli altri personaggi o di altri oggetti. Questo concetto verrà descritto meglio nella sezione dei combattimenti.
- ❖ **Forza Magica (FM):** Rappresenta la capacità del personaggio di compiere azioni che implicano sforzo *non* fisico e mentale. Questo concetto verrà descritto meglio nella sezione dei combattimenti.
- ❖ **Resistenza Magica (RM):** Rappresenta la capacità del personaggio di resistere ad attacchi o azioni compiuti dalla forza magica degli altri personaggi o di altri oggetti. Questo concetto verrà descritto meglio nella sezione dei combattimenti.

Nella creazione del personaggio bisogna seguire le seguenti regole:

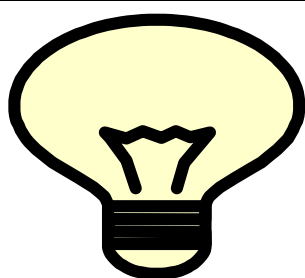
- Ogni giocatore può creare il personaggio e la classe che desidera.
- Il giocatore ha a disposizione 240 punti da assegnare ad ognuna di queste caratteristiche per creare il proprio personaggio.
- I punti possono essere liberamente assegnati, con le seguenti restrizioni:
 - Non è possibile dotare un personaggio della sola FORZA (magica o fisica) e della sola RESISTENZA (magica o fisica).

Nella tabella seguente si forniscono alcuni valori consigliati per classi di personaggi.

	FF	RF	FM	RM	Totale
Guerriero	90	100	30	20	240
Mago	40	40	80	80	240
Elfo	65	70	45	60	240

Quando viene terminata la creazione del personaggio bisogna confrontare i valori i Forza Fisica e Forza Magica. Varranno i seguenti casi:

- Forza Fisica \geq Forza Magica: la natura del personaggio è *sostanzialmente fisica*.
- Forza Fisica $<$ Forza Magica: la natura del personaggio è *sostanzialmente magica*.



Quando la Forza Magica di un personaggio di natura sostanzialmente magica va a zero, la sua natura diventa sostanzialmente fisica.

La natura “sostanziale” del personaggio è importante ai fini dei combattimenti.

Durante il gioco, il personaggio può acquisire abilità particolari, oppure entrare in possesso di oggetti speciali, che possono essere usati in combattimento (o magari possono aiutare a risolvere un enigma).

In questo caso, le abilità e gli oggetti possono essere usati in combattimento modificando il fattore di correzione, secondo le modalità descritte nel capitolo dei combattimenti.

4.2. Personaggi non giocanti

Si distinguono i personaggi non giocanti in animati e non animati. Anche i personaggi non giocanti sono dotati delle 4 caratteristiche

precedentemente esposte. Sarà compito del master assegnare i valori opportuni. Per i personaggi non giocatori possono non applicarsi le regole di creazione definite per i personaggi giocatori.

4.2.1. Personaggi animati

Tutte le creature appartenenti al mondo animale e vegetale e che hanno la possibilità di interazione volontaria con i personaggi giocatori. Possono valere eccezioni a questa regola generale, decise dal master.

4.2.2. Personaggi non animati

Tutte le creature appartenenti al mondo minerale che non hanno la possibilità di interazione volontaria con i personaggi giocatori. In quest'ottica i personaggi non animati **non sono dotati di forza fisica e forza magica**. Possono valere eccezioni a questa regola generale, decise dal master.

In questa categoria rientrano anche gli “oggetti” intesi in senso lato. Possono valere eccezioni a questa regola generale, decise dal master.

In appendice trovate un breve elenco con esempi di caratteristiche per personaggi animati e non animati.

5. Azioni e esiti

In linea generale, il master deve consentire la massima libertà di azione ai giocatori. TUTTE le azioni devono essere possibili e devono avere una probabilità di riuscita del 100%, senza necessità del lancio di dado.

Se una azione non è possibile, in quel determinato momento e per cause definite, dovrà esserlo in un momento successivo se le cause ostative sono state rimosse.

Le azioni si dividono in:

- Azioni possibili
- Azioni non possibili
- Azioni forzate

5.1. Azioni possibili

In linea di principio, tutte le azioni sono possibili.

La esecuzione della azione sarà dunque concessa, a meno che il master non decida che si tratta di una azione violenta e quindi si passa al combattimento, e il suo esito potrà essere positivo o negativo.



Esempio di azione possibile senza combattimento

GIOCATORE: *"Decido di 'leggere il pensiero' di questo bambino."*

MASTER *"Con la tua capacità psionica leggi i pensieri del bambino, ma non trovi nulla di speciale che possa aiutarti."*



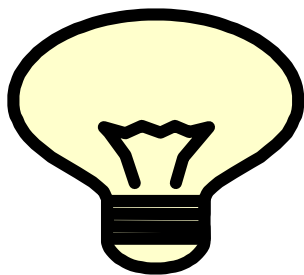
Esempio di azione possibile con combattimento

GIOCATORE: *“Decido di ‘leggere il pensiero’ di questo bambino.”*

MASTER: *“Con la tua capacità psionica cerchi di leggere i pensieri del bambino, ma avverti una forte resistenza. PER LEGGERE LA SUA MENTE*

SARA’ NECESSARIO COMBATTERE. Vuoi farlo?”

E’ anche consentito il suicidio del proprio personaggio giocante, se il giocatore lo desidera.



In casi molto particolari, da usare con estrema moderazione, il master può chiedere che il giocatore lanci un dado da 6 per l’esito positivo di una azione.

- Se il lancio è superiore a 2 l’azione viene eseguita con risultato positivo.
- Se il lancio è inferiore a 3 l’azione viene eseguita con risultato negativo.

Sono ammesse variazioni a questa regola, decise dal master.


E’ importante affermare, tuttavia, che questa modalità, tuttavia, NON DEVE diventare la normale modalità di gioco.

5.2. Azioni non possibili

Le azioni non possibili sono di tre tipi e il loro esito sarà sempre negativo.

- Non possibili a causa del “world model”: in altre parole, quelle che non sono consentite dalla fisica che sottende il modello del mondo. Ad esempio, il giocatore NON può far fare un salto di 50 metri al proprio guerriero. Il master può consentire, con MOLTA moderazione, eccezioni a questa regola.

- Non possibili, in quel momento, perchè ci sono altre azioni che devono essere compiute in precedenza.




Esempio di azione non possibile in un momento particolare

GIOCATORE: *“Mi tuffo nel pozzo.”*

MASTER: *“Il pozzo è vuoto. Dovrai riempirlo di acqua se vuoi tuffarti e non morire.”*

- Non possibili per mancanza di forza. In sostanza, non è possibile, a meno che non si tratti di una azione forzata, spiegata successivamente, o se esplicitamente consentito dal master, attaccare un personaggio non giocante se la somma della propria forza magica e fisica è inferiore ad $\frac{1}{5}$ della somma della forza fisica e magica dell'avversario. Questa regola vale solo **prima dell'inizio di un combattimento** e non a combattimento in corso.



Esempio di azione non possibile per mancanza di forza.

GIOCATORE: *“Attacco il Drago.”*

MASTER *“Somma la tua forza fisica e la tua forza magica.”*

GIOCATORE: *“70.”*

MASTER: *“Non puoi attaccarlo. Il Drago ha un valore di 400, sommando la sua forza fisica e magica. Questo valore è maggiore di 5 volte rispetto al tuo potenziale di attacco.”*

5.3. Azioni forzate

In alcuni casi, il master può ignorare le decisioni prese dai giocatori e obbligarli a compiere una azione. Questa tipologia di azione è da usare con molta moderazione.



Esempio di azione forzata.

MASTER: *“Sembra proprio che siete arrivati in fondo alla vostra avventura. Ora dovete solo capire cosa significano quelle lettere scritte sulla parete. Che cosa decidete di fare?”*

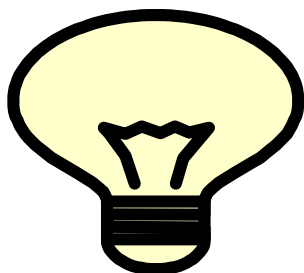
I GIOCATORI INIZIANO A DECIDERE LE PROPRIE MOSSE. QUALCUNO DI ESSI L’HA GIA’ SCELTA. ALL’IMPROVVISO IL MASTER:

MASTER: *“Ci sono dei rumori! Qualcuno sta scendendo in cantina! Vi nascondete tra le botti di vino, cercando di non far rumore. Passa qualche secondo. Qualcuno è in cantina con voi. Non riuscite a capire chi sia. Cosa fate?”*

6. Combattimento e Danno.

6.1. *Concetto di combattimento*

Il concetto di combattimento in Levity è leggermente diverso da quello degli RPG tradizionali.



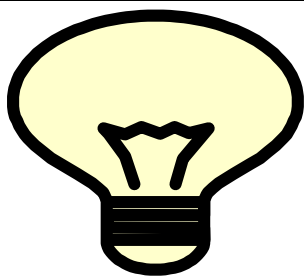
In sostanza, viene inteso come combattimento ogni azione che richieda uno sforzo fisico e mentale non trascurabile o che cerca di affrontare in modo violento un ostacolo o un personaggio.

Azioni **NON violente** possono essere:

- ❖ Aprire una porta
- ❖ Saltare un muro
- ❖ Parlare con un personaggio

Azioni **violente** possono essere:

- ❖ Sfondare una porta
- ❖ Demolire un muro
- ❖ Attaccare un altro personaggio

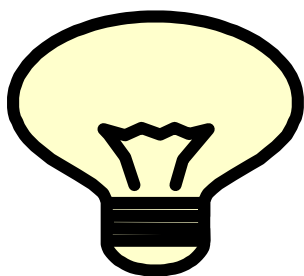


Nel caso di incertezza il Master decide della natura violenta di una azione e i giocatori devono regolarsi di conseguenza.

6.2. *Tipi di combattimento*

Levity considera tre tipi di combattimento:

- Fisico
- Magico
- Misto



Il tipo di combattimento si deduce dalla combinazione del tipo di attacco e del tipo di difesa..

Possono dunque esistere quattro combinazioni:

- Attacco Fisico - Difesa Fisica -> Combattimento Fisico
- Attacco Fisico - Difesa Magica -> Combattimento Misto
- Attacco Magico - Difesa Fisica -> Combattimento Misto
- Attacco Magico - Difesa Magica -> Combattimento Magico

Concetti importanti sono:

- Un personaggio di natura sostanzialmente fisica, se non dichiarato diversamente dal giocatore, fa un attacco fisico e si difende con una difesa fisica.
- Un personaggio di natura sostanzialmente magica, se non dichiarato diversamente dal giocatore, fa un attacco magico e si difende con una difesa magica.

In ogni caso, il giocatore puo' decidere di effettuare un attacco in controtendenza rispetto alla sua natura. Ad esempio, un mago puo' decidere di attaccare fisicamente.

I "combattimenti", così definiti, possono quindi essere di tre tipi:

- **Fisico**, quando viene compiuto un attacco (oppure una azione violenta) di natura fisica contro un personaggio (animato o non animato) che si difende in modo fisico. Le componenti da tenere in conto nel combattimento saranno FF e RF. Esempi di combattimento fisico:
 - Un guerriero affronta un altro guerriero

- Un mago cerca di sfondare una porta (non magica)
- **Magico**, quando viene compiuto un attacco (oppure una azione violenta) di natura magica contro un personaggio (animato o non animato) che si difende in modo magico. Le componenti da tenere in conto nel combattimento saranno FM e RM. Esempi di combattimento magico:
 - Un mago affronta un altro mago
 - Un elfo cerca di carpire segreti da un antico albero
- **Misto**, quando viene compiuto un attacco (oppure una azione violenta) di natura magica contro un personaggio (animato o non animato) che si difende in modo fisico. Oppure quando viene compiuto un attacco (oppure una azione violenta) di natura fisica contro un personaggio (animato o non animato) che si difende in modo magico. Le componenti da tenere in conto nel combattimento saranno FF, RF, FM e RM. Esempi di combattimento misto:
 - Un guerriero cerca di distruggere un manufatto magico.
 - Un mago attacca un cavaliere con natura sostanzialmente fisica.

6.2.1. Limitazioni al combattimento

Le limitazioni al combattimento, in prima approssimazione, sono due:

- Quelle legate alla ‘mancanza di forza’, come descritto nel paragrafo “Azioni impossibili”.
- Quelle legate alla impossibilità di poter effettuare un determinato tipo di attacco.

Le limitazioni del secondo tipo riguardano sostanzialmente la impossibilità, in alcuni casi e a discrezione del master, di poter effettuare, ad esempio, un attacco magico contro un personaggio (animato o non animato) che in un certo qual modo è “immune” all’attacco magico e può

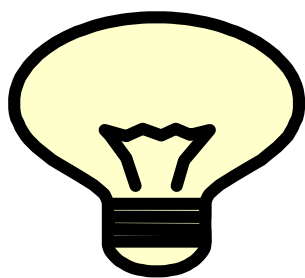
essere attaccato solo fisicamente. Questo stesso esempio può essere riutilizzato per la impossibilità di effettuare attacchi fisici contro personaggi che possono essere attaccati solo magicamente.

6.3. Il fattore di correzione

Il giocatore, nel corso del gioco, può acquisire abilità particolari o entrare in possesso di oggetti che possono conferirgli alcune capacità che non aveva in precedenza.

Nel caso in cui ci siano combattimenti, ogni abilità che possa essere utilizzata in combattimento apporta un contributo di 0.1 da sommare al fattore di correzione, come vedremo in seguito.

Nel fattore di correzione intervengono tutte le eventuali abilità e gli item speciali in dotazione al personaggio che li usa (scudi, abilità magiche particolari, etc...). La loro natura, la loro effettiva efficacia e il loro 'peso' vengono decisi dal master di volta in volta prima di ogni sessione di combattimento.



Nel caso in cui non ci siano abilità o item speciali, il fattore di correzione vale 1.

Ogni item o abilità speciale contribuisce con un valore di 0.1 al calcolo del fattore di correzione.

Il fattore di correzione non può, in ogni caso, superare il valore di 1.5.

Il fattore di correzione può anche essere inferiore a 1 nel caso, ad esempio, di giocatore che ha subito molte ferite, oppure è stato accecato, etc...

6.4. Gestione del combattimento

La gestione dei combattimenti viene gestita con le normali modalità dei turni di gioco:

- Il giocatore in attacco dichiara il proprio tipo di attacco.
- Il giocatore in difesa dichiara il proprio tipo di difesa.
- Il master convalida il tipo di combattimento e si pronuncia sul fattore di correzione, considerando gli item e le abilità in gioco.
- L'attaccante lancia un dado da 6.
- Il giocatore in difesa, di solito il master, aspetta l'attacco e poi lancia il proprio dado da 6. Durante il combattimento le parti in gioco possono affrontare la ritirata, esponendosi però ad un attacco senza difesa. In questo caso però il calcolo dell'eventuale danno viene dimezzato. Possono valere eccezioni a questa regola, decise dal master.
- Viene effettuato il calcolo del risultato e dei danni (vedere paragrafo successivo). Si procede dal punto iniziale, nel caso in cui non ci sia la morte di uno dei due combattenti o il suo ritiro effettuato con successo.

6.4.1. Risultato del combattimento

Il calcolo del risultato del combattimento si determina come segue:

- Combattimento Fisico:

$$\begin{aligned} &[(FF_1 + RF_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ &- [(FF_2 + RF_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \end{aligned}$$

- Combattimento Magico:

$$\begin{aligned} &[(FM_1 + RM_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ &- [(FM_2 + RM_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \end{aligned}$$

- Combattimento Misto:

$$[(FF_1 + RF_1 + FM_1 + RM_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ - [(FF_2 + RF_2 + FM_2 + RM_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}]$$

dove:

FF₁: Forza fisica del personaggio in attacco

RF₁: Resistenza fisica del personaggio in attacco

FF₂: Forza fisica del personaggio in difesa

RF₂: Resistenza fisica del personaggio in difesa

FM₁: Forza magica del personaggio in attacco

RM₁: Resistenza magica del personaggio in attacco

FM₂: Forza magica del personaggio in difesa

RM₂: Resistenza magica del personaggio in difesa

1d6: Lancio di un dado a 6 facce

- In caso di risultato negativo, vince la difesa.
- In caso di risultato positivo, vince l'attacco.
- In caso di parità perdono entrambi.

Le equazioni sopra esposte, apparentemente complesse, dicono sostanzialmente che bisogna confrontare i valori ottenuti dal lancio dell'attaccante con i valori ottenuti dal lancio del difensore. Possono verificarsi tre casi:

- L'attacco supera la difesa.
- La difesa supera l'attacco.
- L'attacco e la difesa sono in parità.

Tranne il caso in cui sono in parità, nei due restanti casi sia l'attacco che la difesa perdono punti, come spiegato dagli esempi del paragrafo successivo.

6.4.2. Esempi di combattimento

Vediamo ora i tre esempi di combattimento: fisico, magico, misto.

6.4.2.1. Combattimento Fisico

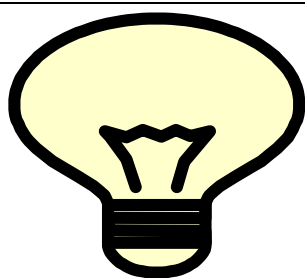
Ipotizziamo che un troll voglia sfondare una porta e che abbiano questi valori.

	FF	FM	RF	RM
Troll	80	15	120	25
Porta	0	0	200	0

Ipotizziamo anche che:

- il troll disponga della “mazza ferrata di Fethyr”, che è un oggetto molto potente. In questo caso, il fattore di correzione per il lancio del troll è:

$$1 \text{ (il valore base)} + 0.1 \text{ (a causa dell'oggetto che usa)} = 1.1$$



Ci troviamo in presenza di un combattimento di tipo “fisico”, dato il tipo di attacco del troll e del tipo di difesa di natura fisica della porta.

Il troll, in attacco, lancia il dado da 6 e ottiene 4.

La porta, in difesa, lancia il dado da 6 e ottiene 2.

Usiamo la equazione per il combattimento di tipo fisico.

$$\begin{aligned} &[(FF_1 + RF_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ &- [(FF_2 + RF_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \end{aligned}$$

e sostituiamo i valori corrispondenti.

$$\begin{aligned} &[(80 + 120) * 4 * 1.1] \\ &- [(0 + 200) * 2 * 1] \end{aligned}$$

Il risultato è:

480

Il troll, in attacco, vince questo turno di combattimento, perchè il risultato è positivo.

6.4.2.2. Combattimento Magico

Ipotizziamo che un mago decida di sferrare un attacco contro un elfo e che abbiano questi valori.

	FF	FM	RF	RM
Mago	40	80	40	80
Elfo	60	65	40	75

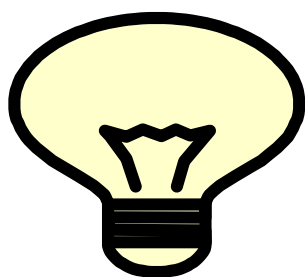
Ipotizziamo anche che:

- il mago disponga della “sfera di luce blu”, che è un oggetto molto potente. In questo caso, il fattore di correzione per il lancio del mago è:

$$1 \text{ (il valore base)} + 0.1 \text{ (a causa dell'oggetto che usa)} = 1.1$$

- l'elfo disponga della abilità “schiva sfere di luce”, che è una abilità molto potente. In questo caso, il fattore di correzione per il lancio dell'elfo è:

$$1 \text{ (il valore base)} + 0.1 \text{ (a causa della abilità che possiede)} = 1.1$$



Ci troviamo in presenza di un combattimento di tipo “magico”, dato il tipo di attacco magico del mago e della difesa magica tentata dall'elfo.

Il mago, in attacco, lancia il dado da 6 e ottiene 4.

L'elfo, in difesa, lancia il dado da 6 e ottiene 4.

Usiamo la equazione per il combattimento di tipo magico.

$$\begin{aligned} &[(FM_1 + RM_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ &- [(FM_2 + RM_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \end{aligned}$$

e sostituiamo i valori corrispondenti.

$$\begin{aligned} &[(80 + 80) * 4 * 1.1] \\ &- [(65 + 75) * 4 * 1.1] \end{aligned}$$

Il risultato è:

132

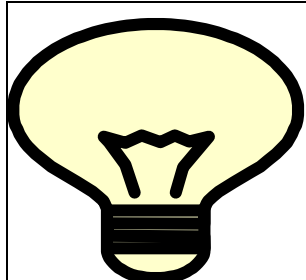
Il mago, in attacco, vince questo turno di combattimento, perchè il risultato è positivo.

6.4.2.3. Combattimento Misto

Ipotizziamo che un guerriero attacchi un mago e che abbiano questi valori.

	FF	FM	RF	RM
Guerriero	90	30	100	20
Mago	40	80	40	80

Ipotizziamo anche nessuno dei due abbia dei fattori di correzione, in sostanza, che nessuno dei due stia usando oggetti speciali o abbia abilità particolari.



Ci troviamo in presenza di un combattimento di tipo “misto”, data il tipo di attacco fisico e del tipo di difesa magico messo in campo dai due contendenti.

Il guerriero, in attacco, lancia il dado da 6 e ottiene 3.

Il mago, in difesa, lancia il dado da 6 e ottiene 4.

Usiamo la equazione per il combattimento di tipo misto.

$$\begin{aligned} &[(FF_1 + RF_1 + FM_1 + RM_1) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \\ &- [(FF_2 + RF_2 + FM_2 + RM_2) * 1d6 * \text{Fattore di correzione}] \end{aligned}$$

e sostituiamo i valori corrispondenti.

$$\begin{aligned} &[(90 + 100 + 30 + 20) * 3 * 1] \\ &- [(40 + 40 + 80 + 80) * 4 * 1] \end{aligned}$$

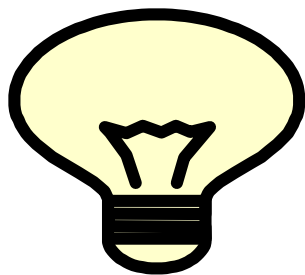
Il risultato è:

-240

Il mago, in difesa, vince questo turno di combattimento, perchè il risultato è negativo.

6.4.3. Calcolo del danno e morte del personaggio

Terminato il calcolo del combattimento, passiamo ora al calcolo del danno.

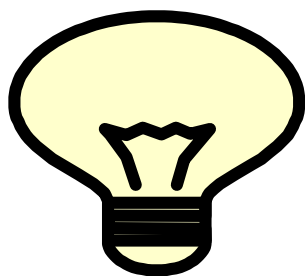


La parte che perde sottrae il valore della differenza del risultato del combattimento diviso per 10.

Il master può gestire eccezioni a questa regola, infliggendo un danno superiore o, più spesso, inferiore rispetto a quello calcolato algebricamente.

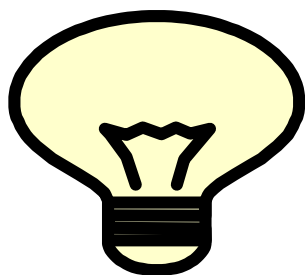
Utilizzando l'esempio precedente, il guerriero, che perde, sottrarrà $240/10 = 24$ punti dalle sue caratteristiche, con la seguente sequenza:

- Resistenza Magica
- Forza Magica
- Resistenza Fisica
- Forza Fisica



Quando tutti gli indicatori raggiungono lo zero il personaggio giocante muore.

E' importante, inoltre, ricordare che, quando gli indicatori magici vanno a zero, il personaggio cambia la sua natura sostanziale, che diventa fisica.



La parte che vince sottrae il valore del danno dell'avversario diviso il risultato del lancio di 1d6.

Se il risultato è inferiore a 3 allora il lancio vale 3.

In ogni caso la parte che vince non può ricevere un danno superiore a 15 punti.

Il master può inoltre, in alcuni casi, assegnare un danno nullo alla parte che vince.

Utilizzando l'esempio precedente, il mago, che vince, lancia un dado da 6 e ottiene 2. Dovrebbe sottrarre, dunque, $24/2 = 12$ punti, tuttavia, a causa della regola precedente sottrarrà $24/3 = 8$ punti dalle sue caratteristiche, con la seguente sequenza:

- Resistenza Magica
- Forza Magica
- Resistenza Fisica
- Forza Fisica

In alcuni casi, il master può gestire una sottrazione dei punti che non rispetta la sequenza qui descritta. Ad esempio, se un giocatore attacca una porta, per sfondarla, il master potrebbe decidere di sottrarre solo punti fisici all'attaccante.



Tutti i valori ricalcolati che presentano cifre decimali vanno arrotondati per difetto.

Esempi:

$$24.73 = 24$$

$$12.1 = 12$$

$$5.9 = 5$$

6.5. Recupero dei punti

La possibilità di recuperare i punti perduti verrà discussa di volta in volta dai giocatori con il master. Tendenzialmente, i punti **non possono essere recuperati**. Tuttavia, dato che questo sistema si rivolge ai ragazzi e ai neofiti, questo può essere troppo punitivo. Sarà compito del master risolvere questo problema in base alle condizioni di gioco (età dei partecipanti, motivazione, prossimità alla fine della storia, etc...)

Appendice A. Simulazione di sessione di gioco

Master:

La email che avete ricevuto vi diceva di raggiungere il vostro amico Sergio a Bettlesham. Qui avreste dovuto indagare su misteriosi casi di sparizioni di bambini. Purtroppo, lungo la strada, avete sbagliato direzione e quando arrivate a Bettlesham è ormai notte. Superate con la vostra auto il cartello stradale:

<<Benvenuti a Bettlesham>>

E' notte fonda e certamente tutti quanti sono a letto. Sperate che il proprietario dell'albergo sia ancora sveglio e possa accogliervi.

Arrivate con l'automobile nella piazza principale del paese, illuminata da alcuni lampioni. Notate subito la meravigliosa fontana centrale, ora spenta, che raffigura Nettuno con il suo tridente, che naviga sul dorso di un delfino, seguito da tanti altri animali fantastici.

Data l'ora le uniche cose che potete fare sono:

- 1. Dormite nella vostra auto*
- 2. Cercate con l'auto l'albergo dove avete prenotato*
- 3. Scendete dall'auto e decidete di fare una passeggiata.*

Giocatori:

Cerchiamo con l'auto l'albergo.



Master:

Marzia, alla guida, accende l'auto e iniziate a cercare l'albergo. Il problema è che non sapete proprio dove andare. Sergio non ha saputo dirvi di più che arrivare a Bettlesham. La linea telefonica non arriva in questo paese abbandonato e anche il cellulare è inutilizzabile.

Proseguite lungo la strada principale e ammirate la bellezza di questo paesino abbandonato. La luce della luna è spettrale, ma la visione è fantastica.

Tuttavia, rimanete un po' inquietati dalla assenza di rumori. Sembra un paese abbandonato.

Proseguite con la vostra auto fino ad un bivio. Una strada porta in discesa, l'altra in salita.

Cosa decidete di fare?

Marzia:

Decido di tornare alla piazza principale.

Marco:

Scendo dall'auto e proseguo in salita.

Luca:

Scendo dall'auto e proseguo in discesa.



Master:

Luca e Marco scendono dall'auto. "Io seguo la strada in discesa.", dice Luca, consigliando a Marco di prendere la strada in salita.

Marzia invece: "Torno al centro del paese, magari qualcuno passa di lì e può darci una indicazione."

Marzia arriva al centro della piazza e spegne l'auto, in attesa.

Luca prende la strada in discesa, costeggiando un grande bosco alla sinistra. Alcune case, invece, si trovano alla sua destra.

Marco risale la strada, costeggiando un grande bosco alla sua destra. Alla sua sinistra, dopo breve tempo, si apre una piccola piazzetta. C'è una sola statua centrale, illuminata dalla luce della luna. Raffigura un unicorno e sembra essere in bronzo. E' certamente di ottima fattura.

Cosa decidete di fare?

Marzia:

Attendo in auto.

Levity – Versione 1.1 - 09/11/2004

LEV-GEN-001

Marco:

Provo a bussare ad una delle case.

Luca:

Esamino la statua in bronzo.

Eccetera... Eccetera...

Per esempi specifici relativi alle modalità di gioco guardare le sezioni “Azioni ed esiti” e “Regole di combattimento e calcolo del danno”.

Appendice B. Consigli per il master

Ecco una serie di consigli per il master:

- Pianificate sempre bene la vostra avventura.
- Prevedete sempre almeno una soluzione violenta e una non violenta per i vostri “enigmi”. Nel caso in cui sia disponibile solo la soluzione violenta questo deve essere ben chiaro ai giocatori (ditelo esplicitamente se questo non viene compreso).
- Cercate di far immedesimare i giocatori.
- Costellate il racconto di personaggi secondari, sottotrame e particolari degni di attenzione.
- Nel dubbio, favorite i giocatori.
- Tenete presente che sarete costretti a improvvisare. Per quanto siate bravi a pianificare il gruppo farà certamente qualcosa che non avevate previsto.
- Non esagerate nelle azioni forzate.
- Non esagerate nella modalità “uno per tutti” e “avventura testuale”. I giocatori devono anche poter essere liberi di usare il proprio personaggio.
- Esercitatevi a raccontare bene una storia.
- Nel caso in cui un combattimento sia troppo rischioso per i personaggi, cercate di evitarlo. Non c'è nulla di divertente nel far morire un personaggio giocante.
- Usate sempre la vostra fantasia.
- Non create una storia troppo complessa. Vi sfuggirà di mano.
- Quando muovete i personaggi non giocanti non fateli apparire come ‘burattini’. Date loro personalità e obiettivi e muoveteli con

semplicità. E' meglio un PNG semplice ma interessante che uno complesso che però non si riesce a manovrare.

- Potreste anche tenere un blocco note per appuntare alcune cose particolari (ad esempio l'inventario dei personaggi)
- Se avete voglia potete distribuire i cosiddetti "feelies", cioè disegni, immagini, mappe, foto, che danno una idea della ambientazione.

Appendice C. Esempi di caratteristiche

Ricordare che i valori per i personaggi non giocatori non devono necessariamente sottostare alle regole che valgono per la creazione dei personaggi giocatori.

Personaggi animati

	FF	RF	FM	RM
Mago Nero	30	20	110	80
Umano	50	75	0	0
Cavallo	95	160	0	0
Drago	250	250	250	250
Troll	85	80	35	35
Albero magico	0	150	70	70

Personaggi non animati

	FF	RF	FM	RM
Scudo	0	30	0	0
Amuleto	0	0	0	55
Finestra	0	1	0	0
Cancello magico	0	100	0	100

Appendice D. Esempio di scheda del personaggio

Qui sotto riporto un esempio di scheda del personaggio:

Nome		Kahn Demian	
			Inventario
Forza Fisica	75		
Resistenza Fisica		95	
Forza Magica	25		
Resistenza Magica		45	
			Abilità e Oggetti Speciali
Totale Forza	100		
Totale Resistenza		140	
Note			

Appendice E. Riferimenti

Sul Gioco di Ruolo:

- In Italia:
 - Newsgroup sui giochi di ruolo:
 - <http://mygate.mailgate.org/mynews/it/it.hobby.giochi.gdr>
 - Il Nucleo - Homepage:
 - <http://www.ilnucleo.org>
 - Il Nucleo - Forum:
 - <http://www.freeforumzone.com/viewforum.aspx?f=3552>
 - Giochi di Ruolo Gratuiti – Amatoriali:
 - <http://www.ilnucleo.org/GdRFree/gdr-free.html>
 - Roleplaying.it
 - <http://www.roleplaying.it/>
- Nel mondo:
 - RPG Gateway:
 - <http://www.rpggateway.com/>
 - RPG Index:
 - <http://www.rpg-index.com>



Sulle avventure testuali:

- In Italia:
 - Newsgroup sulle avventure testuali:
 - <http://mygate.mailgate.org/mynews/it/itcomp.giochi.avventure.testuali>
 - Roberto Grassi AT:
 - <http://www.robertograssi.net/at>
 - Avventure Testuali:
 - <http://www.avventuretestuali.com>



Sul librogame:

- **In Italia:**
 - Forum “Il mondo dei librogames”:
 - <http://www.forumfree.net/?c=18077>



Sulla Interactive Fiction:

- **In Italia:**
 - Terra d’IF, fanzine di interactive fiction:
 - <http://www.robertograssi.net/at/terradif.asp>



Generici:

- **In Italia:**
 - OldGames:
 - <http://www.oldgames.it>

Appendice F. Ringraziamenti e note

I miei ringraziamenti vanno:

- A Salkaner, Argo e Gurgaz, per i loro utili commenti e le sagge critiche.
- A Francesco e Davide per la disponibilità nella correzione.
- A Luca Giuzzi, punto di riferimento per tutto ciò che c'è di serio nelle cose inutili.

Questo manuale sarà soggetto a continue verifiche e miglioramenti.

Se volete segnalarmi errori, incongruenze o migliorie scrivete a:

levity@robertograssi.net

Appendice G. Change Log

Release	Data	Note
0.1	01/07/2004	Informazioni principali sul sistema.
0.2	02/07/2004	Scrittura dei capitoli iniziali generali. Brevi correzioni.
0.3	02/07/2004	Brevi correzioni. Scrittura del concetto di Forza minima per compiere una azione di combattimento. Scrittura del capitolo delle azioni possibili. Riscrittura del capitolo dei combattimenti.
0.4	03/07/2004	Riscrittura generale del manuale, con riorganizzazione dei contenuti e dei capitoli. Introduzione degli esempi di gioco.
0.5	04/07/2004	Piccole aggiunte sul fattore di correzione. Stesura dei capitoli relativi alle azioni..
0.6	05/07/2004	Correzioni minori. Stesura delle appendici relative ai ringraziamenti e ai riferimenti.
0.7	07/07/2004	Stesura del capitolo 1 sulle informazioni generiche dei GdR.
0.7a	08/07/2004	Reimpaginazione e ridisegno layout.
0.8	11/07/2004	Ritorno alla impaginazione precedente e piccole correzioni. Inizio stesura del capitolo della simulazione di sessione di gioco.

Levity – Versione 1.1 - 09/11/2004

LEV-GEN-001

0.9	12/07/2004	Fine stesura capitolo simulazione sessione di gioco. Stesura capitolo consigli per il master. Chiusura capitolo ringraziamenti e note.
1.0	13/07/2004	Correzioni finali. Rilascio.
1.1	04/11/2004 09/11/2004	Inizio stesura versione 1.1. Copertina. Ridefinizione capitolo introduttivo. Stesura capitolo “Documenti e riferimenti”. Correzioni generali e revisione.

Appendice H. Indice delle figure

Copertina:

http://www.infinitee-designs.com/Ghost_Wizard.htm