Levity

Guida per il Narratore

Di Roberto Grassi

Allineato a Levity
Versione 2.0.8
02/09/2006

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

Questo manuale sarà soggetto a continue verifiche e miglioramenti.
Se volete segnalarmi errori, incongruenze o migliorie scrivete a:
levity@robertograssi.net
Visitate la mia homepage dedicata al mondo dei giochi di ruolo:
http://www.robertograssi.net/gdr

Introduzione 4
Generalità 4
Sezione del giocatore 4
Sezione del giocatore 5
Creazione e punti vita 5
Abilità 7
Combattimento e Danno 11
Sezione del narratore 13
Modalità di gioco e narrazione 13
Azioni ed esiti 15
Crediti 17
Licenza 18

Introduzione

Levity è un sistema universale per la creazione e la gestione di ambientazioni o moduli pronti per partite GdR (Gioco di Ruolo).

Questo manuale nasce con il primario intento di fornire supporto, idee e spunti di riflessione per i Narratori che si accingono ad usare il sistema.

Il sistema, infatti, è molto compatto e per motivi di sintesi non lascia spazio nel chiarimento di alcuni assunti o nella precisazione di alcune sezioni dal senso più oscuro.

Per questo motivo, la presente guida dovrebbe fungere da complemento al manuale base e chiarire meglio, ove possibile, il funzionamento del sistema.

In tutte le sezioni ho cercato di proporre esempi di casistiche diverse, in modo da fornire al Narratore soluzioni e possibilità di gestione della sessione di gioco.

Come ogni buon libro di consigli, mi aspetto che lo leggiate almeno una volta e, dopo averlo chiuso, ne facciate a meno.

Buona lettura,
Roberto Grassi

Generalità

Tutto quello che leggerete nei capitoli successivi deve essere interpretato “cum grano salis”.

Si tratta solo di alcuni consigli personali dettati dall’esperienza e, come tali, non devono essere presi come oro colato. Fatene buon uso.

Solo il Narratore, in base alla sessione ed ai giocatori, può sapere qual è la soluzione migliore per garantire il fatto che la storia sia sempre bella ed affascinante da giocare sino alla fine.

Inoltre, il Narratore dovrà tenere in conto molti fattori come l’età dei partecipanti, le loro aspettative, etc…

E’ facile intuire che non posso, in queste poche pagine prendere in considerazione tutto lo spettro delle situazioni che si possono verificare durante una partita.

Sezione del giocatore

Creazione e punti vita

Dal Regolamento: *Il giocatore crea il personaggio lanciando due volte il dado a 6 facce, sommando il risultato ed aggiungendo 12 (2d6+12).*

Lo scopo di questo passaggio è ovviamente quello di garantire che il giocatore abbia un quantitativo di punti vita sufficientemente alto per non essere subito ucciso.

Esempi e consigli*:* Nulla vieta al Narratore di utilizzare dei metodi alternativi. Ne suggerisco alcuni:
- 1d6+18: Punti Vita tra 19 e 24.
- 3d6 + 6: Punti Vita tra 9 e 24.
- 4d6 + 0: Punti Vita tra 4 e 24.
- Assegnare a proprio piacimento il numero di Punti Vita al giocatore compreso tra 1 e 24.
- Concordare con il giocatore il numero di Punti Vita.
- Altre possibilità interessanti sono quelle di assegnare un numero di punti vita oscillante. In questo caso si concorda un massimo ed un minimo di punti vita che rappresentano la variazione della sua forza/resistenza (vedi paragrafo successivo) durante la sessione di gioco.

Il significato dei punti vita, in senso lato, tiene conto degli aspetti di forza/resistenza. A tale scopo, l'entità dei punti vita è in qualche modo un parametro che il Narratore deve tenere presente per capire lo stato di salute del PG e se gli è possibile effettuare una azione (Vedere paragrafo relativo alle azioni non possibili).

Dal Regolamento: *Quando i PV arrivano a zero il personaggio muore.*

Naturalmente anche la regola relativa alla morte del personaggio può non essere tenuta in considerazione. In particolare, se i giocatori sono molto giovani, può essere frustrante accettare la morte del personaggio.

Esempi e consigli:
- Portare il giocatore ad uno stato di morte apparente e poi risvegliarlo.

- Far "morire" un personaggio e poi resuscitarlo.

Dal Regolamento: *Durante il gioco il personaggio può recuperare i PV perduti, ma non può superare quelli iniziali.*

Relativamente al fatto che non si possono superare i punti vita iniziali, mi sembra una regola generale di buon senso. E' ovvio che anche in questo caso ci sono le eccezioni, ed alcune di esse possono tornare utili ad un buon Narratore.

Esempi e consigli:

- Far giocare un flashback in cui il PG impersona un bambino con 8 PV. Quando il flashback termina il PG si ritrova 20 anni dopo con un numero maggiore di punti vita.

Equipaggiamento

Dal Regolamento: *Ogni personaggio potrà dotarsi di equipaggiamento (viveri, armi…) ma dovrà gestirne il trasporto, la quantità e l'ingombro concordandolo con il narratore, perché potrebbe provocare disagi nell'effettuazione delle proprie mosse o durante il combattimento (quando non addirittura, l'impossibilità al trasporto).Durante il gioco il personaggio*

può recuperare i PV perduti, ma non può superare quelli iniziali.

Anche in questo caso la regola generale è quella del buon senso. Credo sia molto complicato dettagliare tutte le casistiche possibili di equipaggiamento e combinarle con tutte le possibilità di utilizzo.

Esempi e consigli:

- Il consiglio principale che mi sento di dare è cercare di immaginare tutte le tipologie di equipaggiamento che sono verosimilmente utilizzabili nello scenario e suddividerle in tre grandi categorie. Le categorie saranno utili quando l'equipaggiamento concorrerà come modificatore nel tiro per riuscire o nella gestione del combattimento.

Al di là delle categorie, i concetti con cui un Narratore deve avere a che fare quando considera l'equipaggiamento sono l'ingombro (cioè quanto l'oggetto è pesante, o grande, da trasportare) e come questo aspetto può impattare durante l'esecuzione delle azioni da parte del PG.

Abilità

Dal Regolamento: *Ogni personaggio può avere un massimo di tre abilità.*

Qui credo di dover parlare per molto. Ho sfogliato molti manuali per gioco di ruolo e devo ammettere che tutti mi facevano venire il mal di testa. Che si chiamassero tratti, doni, attributi, caratteristiche, specializzazioni poco importa.

Alla fine si tratta di attributi con un valore da associare al personaggio per far capire quanto questo personaggio è più o meno dotato in quella particolare caratteristica.

Più diventano le caratteristiche (e le loro relazioni), più difficile diventa per il Narratore avere il controllo della storia e per il Giocatore tenere a mente le reali possibilità del proprio personaggio.

Così, alla fin fine, ciò che serve (nel "contratto" di gioco tra il giocatore ed il Narratore) è un semplice, e breve, elenco di cose in cui un PG è più "bravo della media".

E' stato da qui che sono nate le tre abilità ed i sei valori. Le abilità devono tenere conto di quello che un personaggio è in grado di fare e che lo diversificano da un personaggio "normale".

Naturalmente, come tutte le scelte di design, una scelta del genere ha pro e contro. Dei pro ho accennato in precedenza.

I contro sono:

- Tre abilità sono poche per descrivere a "tutto tondo" un personaggio.
- L'evoluzione del personaggio è fortemente limitata.
- Il giocatore sceglierà tre abilità estremamente generiche in modo che possano essere utili nella maggior parte dei casi.

Si tratta di obiezioni corrette. Naturalmente, il numero di abilità che un giocatore può concordare con il

Narratore può essere alto a piacere. Non c'è alcuna limitazione a questo.

Quanto alla genericità, rimando alle seguenti righe.

Dal Regolamento: *Queste abilità vengono concordate tra i giocatori ed il narratore, che verifica se siano consistenti e consentite nel mondo in cui la storia dovrà essere ambientata.*

Questo passaggio dovrebbe consentire al Narratore di dover gestire un elenco di abilità che non generino troppi problemi o incomprensioni tra il gruppo di gioco.

Esempi e consigli:

- Può non essere necessario concordare le tre abilità all'inizio del gioco.
- Se necessario si può concordare un numero di abilità diverso per ogni giocatore.

Dal Regolamento: *Dopo aver concordato le tre abilità con il narratore il giocatore lancia tre volte il dado da 6 ed assegna, a suo piacere, il corrispondente grado di conoscenza alle abilità.*

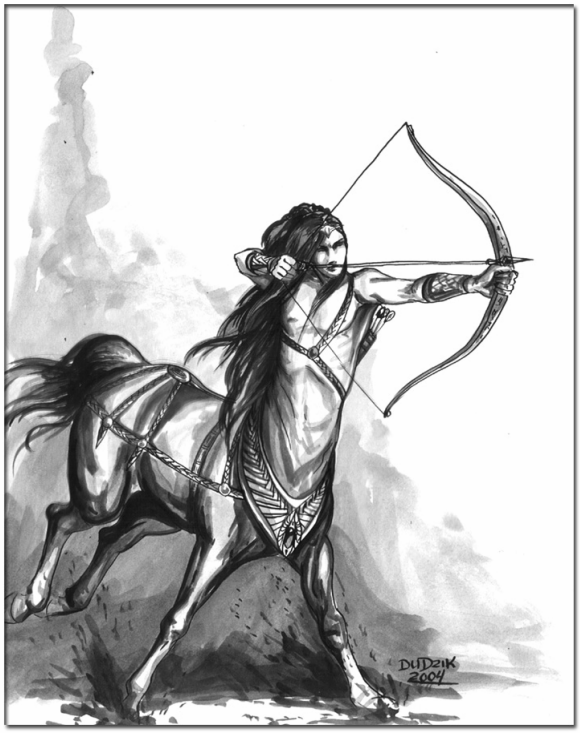
Ecco come dovrebbe avvenire il tutto. Il giocatore lancia tre volte il dado da 6 ed ottiene i valori 3, 6, 1. Le sue abilità sono: Arrampicata, Pesca d'Altura, Orientamento.

Alloca i valori, ad esempio, in questo modo:

- Arrampicata: 6
- Orientamento: 1
- Pesca d'Altura: 3

Esempi e consigli:

- D'accordo con il Narratore, il giocatore può anche chiedere di ridefinire i valori delle abilità del proprio personaggio a patto di non superare il totale ottenuto dal lancio dei dadi. Riprendendo l'esempio di prima, il totale del lancio dei dadi (10), può essere riallocato nel seguente modo:
  - Arrampicata: 4
  - Orientamento: 3
  - Pesca d'Altura: 3



Dal Regolamento: *Il miglioramento o il peggioramento del grado di conoscenza nelle abilità viene comunicato dal narratore, in base al comportamento del personaggio durante la storia o alla fine di essa..*

Questo è un aspetto molto importante. L'obiettivo di Levity è quello di giocare di ruolo in maniera intelligente e soprattutto insieme agli altri, cercando di costruire anche una buona storia da un punto di vista narrativo.

Il comportamente dei giocatori, per questo motivo, dovrà essere attentamente valutato e giudicato dal Narratore che, alla fine della sessione di gioco, consentirà ad un personaggio di evolvere e migliorare per la sessione successiva.

Esempi e consigli:
- L'evoluzione ed il miglioramento possono essere gestiti aumentando il grado di conoscenza di una abilità, oppure consentendo al giocatore di poterne attivare una nuova.

Il Tiro per riuscire

Dal Regolamento (Sintesi): *Durante il gioco il Narratore può richiedere che si lancino i dadi per verificare il successo o meno di una azione. Il Narratore comunica un valore compreso tra 3 e 23 ed eventuali 'malus' di cui tenere conto. Il giocatore lancia tre volte il dado da 6 e somma eventuali valori derivanti da una abilità che può contribuire al successo. Se il risultato è superiore al valore enunciato dal Narratore l'azione ha esito positivo.*

Per gli amanti delle formule si tratta di un "**3d6 + Abilità > Difficoltà**". Anche in questo caso si tratta di una precisa scelta di design, con i suoi pro e i suoi contro.

L'idea di base sta nel fatto di poter avere a disposizione un'ampia forchetta di valori per gestire il lancio dei dadi indipendentemente dall'abilità.

Il Tiro per Riuscire può essere invocato in qualunque momento e potrebbe verificarsi il caso che nessun giocatore abbia abilità particolari che possano essere utili per raggiungere il risultato.

Oppure, il Narratore potrebbe aver bisogno di un'ampia forchetta di valori per giustificare il fatto che la stessa azione possa risultare più difficile per un giocatore rispetto ad un altro.

Riporto alcuni esempi di gioco, ricordando ai Narratori, tuttavia, di cercare di gestire le sessioni di gioco facendo poco ricorso ai lanci di dado.

Esempi e consigli:
- Un Nano ed un Elfo giungono davanti ad un alto muro di cinta. Entrambi vogliono

scavalcarlo. Non c'è bisogno di nessuna abilità particolare per farlo, tuttavia, per mettere un po' di divertimento alla storia, il Narratore chiede loro di lanciare un Tiro per Riuscire, per determinare se riescano più o meno facilmente ad ottenere ciò che vogliono. Il Narratore, tuttavia, considera che il Nano ha evidenti difficoltà nel farlo e che l'Elfo si è leggermente ubriacato in precedenza. Il Narratore inizia quindi a comunicare i seguenti valori di Tiro per Riuscire: Elfo (8 + 1 a causa del fatto che è alticcio), Nano (15). Durante le discussioni, il Nano decide di salire sulle spalle dell'Elfo e di tentare di scavalcare il muro. Il valore per riuscire diventa molto più basso (6), mentre per l'Elfo resta lo stesso di prima. I giocatori lanciano i dadi. Il Nano ottiene 13, l'Elfo ottiene 6. L'azione per il Nano riuscirà, l'Elfo rimane ai piedi del muro, lasciandosi sfuggire un singhiozzo alcolico.

- *[Questo esempio può anche valere come esempio valido per il paragrafo successivo di "Combattimento e Danno"]*

Un arciere decide di colpire un nemico che si sta avvicinando alle mura della città. L'arciere possiede l'abilità di "Tiro con Arco Lungo" ed ha un grado di conoscenza di Novizio. Questo gli garantisce un +2 sul risultato del lancio dei dadi. Il Narratore inizia a comunicare il valore del Tiro per Riuscire: (12 + 2, a causa del fatto che la visibilità è molto bassa). In quell'istante tuttavia, un mago riesce a lanciare una sfera di luce che illumina la zona. Il 'malus' va a zero e diventa un bonus per l'arciere. Il Tiro per Riuscire passa a 8 ed il Narratore concede un bonus di +2 all'Arciere. Il giocatore a questo punto decide di lanciare i 3 dadi da 6 ottenendo 9. Al 9 somma il +2 derivante dall'abilità ed il +2 del bonus della visibilità, ottenendo il totale di 13 punti. L'azione riesce con esito positivo.

Sul newsgroup dei giochi di ruolo mi è stato fatto immediatamente notare che le probabilità di riuscita di un'azione sono, in questo caso, fortemente dipendenti da fattori aleatori visto il contributo molto pesante che viene dato al totale dal lancio del dado. E' giusto. Tuttavia, anche in questo caso il Narratore può gestire questi aspetti in maniera 'leggera'.

Esempi e consigli:

- Nessuno vieta al Narratore di adottare un range più stretto di valori, ad esempio tra 1 e 11. In questo caso, il contributo portato al totale dall'Abilità sarebbe molto più significativo.

Combattimento e Danno

Questo capitolo rischia di diventare quello più complesso di tutti. Per questo motivo cerco di renderlo semplice mediante esempi di gioco e consigli.

Esempi e consigli:

- Un gruppo di giocatori giunge nei pressi di una gola e cade in una imboscata. Dall'alto, un gruppo di fuorilegge inizia a sparare. Non c'è bisogno di lanciare dadi. Il Narratore annuncia che uno dei PG viene ferito gravemente e perde 8 punti vita e che un altro PG viene ferito leggermente, perdendo 2 PV.

- Un Mago ed un Guerriero si scontrano in un duello all'ultimo sangue. Il Mago ha le abilità **attacco psichico** (maestro, +5), **conoscenze storia** (cultore, +4), **agilità** (iniziato, +3) e possiede un bastone magico come equipaggiamento (+2). Il Guerriero ha le abilità: **uso della spada** (cultore, +4), **uso dell'arco** (cultore, +4), **uso dello scudo** (cultore, +4) e possiede scudo, spada ed armatura tutte con valore +1. Prima di passare al combattimento gestito 'rigidamente' con i dadi il Narratore prova a capire come si possa risolvere la cosa da un punto di vista meno rigido. Ad esempio, fare in modo che il guerriero perda qualche punto vita perché è stato colto di sorpresa. Oppure gli attacchi finiscono sempre pari, oppure entrambi perdono punti vita, in funzione di come "sia importante" che proceda la storia. Se, invece si vuole passare ai dadi, ecco una simulazione (Il combattimento non si divide in semiturni di attacco e difesa.)

	Mago	Guerriero
Lancio del dado	5	1
Abilità utili	8 (Attacco Psichico e Agilità)	8 (Uso dello Scudo e Uso della Spada)
Equipaggiamento	2 (Bastone)	3 (Armatura, Scudo e Spada)
Bonus/Malus	//	//
Totale	**15**	**12**

Il Guerriero perde 3 punti vita (15-12).

Dal Regolamento: *Il narratore, dopo alcuni turni di combattimento, si riserva la possibilità sottrarre PV ai duellanti, indipendentemente da quelli calcolati sino ad allora, per simulare lo sforzo e le ferite minori provocate dal combattimento.*

Questa precisazione serve per evitare il fatto che un PG non perda nessun PV anche dopo sforzi e combattimenti molto lunghi.

Esempi e consigli:

- Un soldato è stato impegnato tutta la giornata in trincea ed ha resistito ad ogni attacco portato dai nemici. Tuttavia, lo sforzo è stato troppo forte e, in attesa dei rinforzi si stende cercando di riposare. Il PG sottrae 1 PV a causa della tensione e della fatica.

Sezione del narratore

Modalità di gioco e narrazione

Una sessione soddisfacente di gioco di ruolo impone che il Narratore sia padrone di tutte le possibilità che Levity gli consente dal punto di vista della gestione dei giocatori. I seguenti paragrafi contengono consigli che possono tornare utili.

Avventura Testuale

Riguarda sostanzialmente la gestione della sessione di gioco senza dover verificare continuamente la probabilità di riuscita di una azione. Le probabilità di riuscita sono sempre 0% o 100% perché non dipendono da abilità particolari o da caratteristiche legate al personaggio.

Esempi e consigli:

- **Narratore**: "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."

PG: "Sollevo la lastra."

Narratore: "La lastra è molto pesante."

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

Narratore: "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...".

- **Narratore:** "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?"

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

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

PG: "Minaccio il gatto."

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

- *[Esempio con soluzione "violenta"]*:

Narratore: "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."

PG: "Spio dentro la finestra più vicina."

Narratore: "Ti avvicini alla finestra ma non riesci a vedere nulla."
PG: "Rompo la finestra."
Narratore: "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"]*:
Narratore: "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."
PG: "Spio dentro la finestra più vicina."
Narratore: "Ti avvicini alla finestra ma non riesci a vedere nulla."
PG: "Esamino tutte le finestre del porticato con circospezione."
Narratore: "Esamini tutte le finestre. Stai per perdere le speranze, quando ti accorgi che una di esse sembra già essere stata forzata. Potreste entrare da lì, senza fare rumore."

- *[Esempio in cui tutti i giocatori ne muovono uno solo]*:
Narratore: "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."

Librogame

Questa modalità concede il diritto al Narratore di far obbligare i giocatori a scegliere tra alcune scelte predefinite anziché potersi muovere liberamente.

Esempi e consigli:
- **Narratore**: "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.

Uno per tutti

In questa modalità un giocatore può muovere anche tutti gli altri PG, o parte di essi.

Esempi e consigli:
- **Narratore**: "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."

Scambio del personaggio

In questa modalità due giocatori sono obbligati a scambiare PG.

Esempi e consigli:

- **Narratore**: "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."

Salto del turno

In questa modalità il Narratore forza il salto del turno ad un PG.

Esempi e consigli:

- **Narratore**: "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."

Azioni ed esiti

Azioni possibili

Dal Regolamento: *In linea di principio, tutte le azioni sono possibili.*

Esempi e consigli:

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

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

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

Narratore: "Con la tua capacità psionica cerchi di leggere i pensieri del bambino, ma avverti una forte resistenza. PER LEGGERE LA SUA MENTE SARA' NECESSARIO effettuare un Tiro per Riuscire. Vuoi farlo?"

Azioni non possibili

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

Esempi e consigli:

- *[Esempio di azione non possibile a causa del World Model]*:

PG: "Faccio un salto di 50 metri."

Narratore: "Non è fisicamente possibile."

- *[Esempio di azione non possibile in un momento particolare]*:

PG: "Mi tuffo nel pozzo."

Narratore: "Il pozzo è vuoto. Dovrai riempirlo di acqua se vuoi tuffarti e non morire."

- *[Esempio di azione non possibile per mancanza di forza]*:

PG: "Voglio tornare a combattere.."

Narratore: "Non ne hai più la forza. Il combattimento ti ha sfibrato. Devi

tornare a riposare per recuperare le forze (e i Punti Vita)."

Azioni forzate

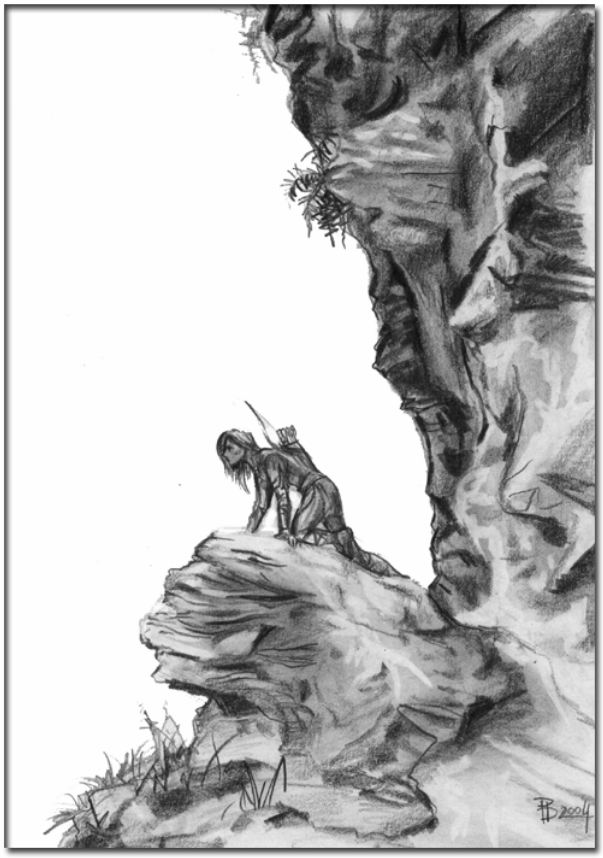
Dal Regolamento: *In alcuni casi, il narratore può ignorare le decisioni prese dai giocatori e obbligarli a compiere una azione contro la loro volontà.*

Esempi e consigli:

- **Narratore**: "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 NARRATORE DICE:

Narratore: "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?"



Crediti

La prima persona che devo ringraziare è Paula Dudzik, le cui splendide immagini impreziosiscono questo manuale. Il suo sito è:
http://www.blackunicorn.prv.pl/

Pag. 4 – Such a long way together
Pag. 5 – The power (II)
Pag. 6 – Odalisque
Pag. 7 – Last Rose of the Summer
Pag. 8 – Centaur
Pag. 9 – Darkness and Stardust
Pag. 10 – Whitness
Pag. 11 – Keraam
Pag. 12 – Choices
Pag. 13 – The second day
Pag. 16 – Lost Path

Devo inoltre ringraziare i seguenti amici che hanno collaborato per migliorare la stesura e i contenuti di questo manuale:
//

Infine, ringrazio Paola e Cesare, per la loro infinita pazienza e per permettermi di poter sottrarre loro del tempo prezioso.

Licenza

creative commons
COMMONS DEED

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:

BY: Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.

Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

- In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del
Codice Legale (la licenza integrale).
Limitazione di responsabilità

Levity – 2006 – Di Roberto Grassi
levity@robertograssi.net
http://www.robertograssi.net/gdr