



1d6

Levity

Sistema Universale per GdR
Di Roberto Grassi



Versione 2.0.8
16/03/2006

*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>

Levity – Versione 2.0.8

Introduzione	4
Generalità.....	4
Sezione del giocatore.....	5
Punti Vita, Classi e Razze	5
Abilità	5
Combattimento e Danno	7
Sezione del narratore	9
Premessa.....	9
Gestione del gioco.....	9
Modalità di gioco e narrazione	9
Personaggi non giocanti.....	11
Azioni ed esiti	11
Crediti	13
Licenza.....	14

Introduzione

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

Le sue caratteristiche principali vogliono essere soprattutto la semplicità d'uso e la maggiore attenzione da porre sulla gestione delle dinamiche di gruppo (anche se può essere utilizzato per partite in solitario).

Questi due aspetti fanno di Levity un sistema orientato all'introduzione al GdR per ragazzi ed adolescenti o per neofiti del genere.

Questa versione (2.0) differisce in modo significativo da quella precedente (1.1). Come ogni cosa, infatti, anche Levity sente l'esigenza di cambiare ed adattarsi alle mutevoli esigenze di chi lo usa per giocare e di chi lo ha scritto.

Spero che Levity vi piaccia.

Buona lettura,
Roberto Grassi

Generalità

Levity mette a disposizione un set di regole e di modalità di conduzione 'leggera' di un gioco di ruolo, basandosi sull'utilizzo di un dado a 6 facce.

Tali regole sono ripartite, per comodità di fruizione, in due sezioni, quella del giocatore e quella del narratore (che è l'arbitro del gioco).

Nella sezione del giocatore sono affrontati i seguenti argomenti:

- Creazione ed evoluzione del personaggio
- Abilità e tiro per riuscire
- Gestione del combattimento e danno

Nella sezione del narratore sono affrontati i seguenti argomenti:

- Gestione dei turni di gioco
- Modalità di narrazione
- Personaggi non giocanti
- Azioni ed esiti

Il sistema cercherà di rimanere ad un livello 'universale' in modo da consentire una facile creazione di ambientazioni e/o moduli con cui poterlo adattare.



Sezione del giocatore

Punti Vita, Classi e Razze

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

Il risultato ottenuto è compreso tra 14 e 24 e rappresenta i **Punti Vita** del personaggio, abbreviati in seguito con la sigla **PV**. Quando i **PV** arrivano a zero il personaggio muore. Durante il gioco il personaggio può recuperare i **PV** perduti, ma non può superare quelli iniziali.

Ogni giocatore può assegnare al proprio personaggio il sesso, la classe e la razza che desidera, a patto che questa non risulti fuori contesto o che non venga consentito dal modulo o dalla ambientazione che si sta usando. Il narratore, in ogni caso, ha la parola finale per accettare il personaggio proposto dal giocatore.

Equipaggiamento

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).

Quando è necessario, il narratore considera se l'equipaggiamento possa influire con un "bonus" o con un "malus" per la riuscita delle azioni. (cfr. "Il tiro per riuscire" e "Gestione del combattimento").

Abilità

Ogni personaggio può avere un massimo di tre abilità. Ogni abilità ha un grado di conoscenza in base alla seguente tabella.

Valore	Grado di conoscenza
6	Padrone
5	Maestro
4	Cultore
3	Iniziato
2	Discepolo
1	Novizio



Levity - Versione 2.0.8

Per determinare le abilità ogni giocatore descrive un sommario background del proprio personaggio e propone le tre abilità da assegnargli.

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.

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.

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.

Le abilità ed il loro grado di conoscenza servono nei combattimenti e nel tiro per riuscire. Fare riferimento ai paragrafi appositi per maggiori dettagli.

Il Tiro per riuscire

Durante il gioco è probabile che il narratore richieda che, per l'esito positivo di una azione, si debbano effettuare dei lanci di dadi.

Se questo accade, il narratore deve comunicare un numero compreso tra 3 e 23.

Il narratore considera anche il caso in cui si debba applicare un "malus", per qualsiasi motivo, e lo comunica al personaggio notificandogli l'entità del modificatore negativo.

Il giocatore, a questo punto, lancia tre volte il dado da 6 e somma il risultato.

Se, per il buon esito dell'azione, il narratore considera valida una abilità posseduta dal personaggio si applicano i seguenti modificatori.



Grado di conoscenza	Modificatore
Padrone	+ 6
Maestro	+ 5
Cultore	+ 4
Iniziato	+ 3
Discepolo	+ 2
Novizio	+ 1

Se la somma è superiore al numero richiesto dal narratore l'azione ha esito positivo.

Se la somma è uguale o inferiore al numero richiesto dal narratore l'azione ha esito negativo.



Combattimento e Danno

In caso di combattimento il narratore dovrà considerare i seguenti aspetti.

In alcuni casi dovrà considerare se concedere l'iniziativa o l'effetto sorpresa ed associare o meno un danno in punti vita all'avversario, da assegnare a sua discrezione.



In altre situazioni gli attacchi a sorpresa portati da lontano hanno probabilità di riuscita ed esito positivo. Anche in questo caso il danno viene assegnato a discrezione dal narratore.

Se le armi utilizzate portano un danno che non è necessario calcolare in maniera raffinata il narratore comunica l'entità di quest'ultimo a sua discrezione.

In qualche caso il narratore può anche far evitare il combattimento, annunciando l'esito e proponendo ai

giocatore un numero di punti vita in cambio.

Se la relazione tra numero di attaccanti e difensori è diversa da 1:1 il narratore dovrà gestire il turno di combattimento dividendolo in mosse singole oppure in una mossa unica di attacco o di difesa da parte di chi attacca/difende.

In tutti i casi in cui il combattimento comporta la gestione di attacchi e difesa con dinamiche più complesse (ad esempio attacco e contrattacco con difesa attiva) e danno da calcolare in maniera più raffinata valgono le seguenti regole.

Il giocatore in attacco e quello in difesa lanciano, rispettivamente, 1 dado da 6 e applicano i bonus in attacco e difesa come segue.

Se l'abilità posseduta ed il grado di conoscenza contribuiscono all'attacco o alla difesa si applicano i seguenti modificatori.

Grado di conoscenza	Modificatore
Padrone	+ 6
Maestro	+ 5
Cultore	+ 4
Iniziato	+ 3
Discepolo	+ 2
Novizio	+ 1

Se il personaggio possiede equipaggiamento o oggetti utili all'attacco o alla difesa si applicano i seguenti modificatori.

Arma / Scudo	Modificatore
Pesante / Potente	+ 3
Media / Normale	+ 2
Leggera / Debole	+ 1

Levity - Versione 2.0.8

Il narratore considera anche il caso in cui si debba applicare un “malus”, per qualsiasi motivazione, e lo comunica al personaggio notificandogli l'entità del modificatore negativo.

A questo punto si sottrae il valore ottenuto dall'attaccante con quello ottenuto dal difensore e si determina chi ha perso lo scontro e chi subisce il danno in punti vita, come l'esempio che segue.

	Attaccante	Difensore
Lancio del dado	5	4
Abilità	+ 2	+ 3
Arma/ Scudo	+ 2	+ 3
Malus	- 1	//
Totale	8	10

Il combattimento viene vinto dal difensore, perché ha un totale più alto. L'attaccante sottrae 2 punti vita (10-8).

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.



Sezione del narratore

Premessa

Gli obiettivi di Levity sono quelli di fornire un sistema 'leggero' e veloce di regole per gestire una partita GdR.

Gli obiettivi di un gioco sono quelli di divertire, far riflettere, far rilassare e far socializzare le persone.

Il narratore dovrebbe avere sempre in mente questi scopi in modo da essere in grado di capire quando e quanto Levity debba essere applicato alla lettera o meno.

Tutto quello che è scritto in questo sistema può essere cambiato dal narratore in base alle necessità di gioco e della narrazione.

L'importante è divertirsi.



Gestione del gioco

La sequenza del gioco dovrebbe avvenire essere la seguente.

Il narratore presenta ai giocatori una scena dando loro la possibilità di muovere i personaggi ed interagire con l'ambiente (cfr. "Modalità di gioco e narrazione")

I giocatori annunciano a turno la loro mossa ed il narratore verifica se sia una mossa legale. In caso positivo, procede con la gestione della azione e del suo esito (cfr. "Azioni ed esiti" nella sezione del narratore, "Abilità e



Livelli" e "Gestione del combattimento" nella sezione del giocatore).

E così via sino alla fine del gioco.



Modalità di gioco e narrazione

Questo è il cuore di Levity.

Un buon narratore fa la differenza e il gioco sarà tanto migliore quanto più il narratore avrà la capacità di affascinare e saper raccontare una storia. È dunque necessario che il narratore sia dotato di una solida prosa, molta fantasia e di una buona dialettica.

Gli sarà richiesto di impersonare anche i personaggi non giocatori, 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 narratore, prima di iniziare a giocare.

Le modalità di gioco e narrazione qui descritte sono quelle suggerite. Non sono escluse altre possibilità.

Avventura Testuale

Una delle cose che avevo in mente quando ho scritto Levity era quella che sarebbe stato interessante collegare il mondo delle avventure testuali a quello dei giochi di ruolo

In una avventura testuale, di solito, non

Levity – Versione 2.0.8

è affatto importante di quale razza sia il protagonista, quanti siano i suoi punti vita, se abbia uno scudo, etc...

Si assume che sia un personaggio dotato di intelligenza 'media' e di corporatura 'media', perchè intelligenza e corporatura non sono affatto importanti.

Ciò che è importante è l'aspetto legato alla parte cerebrale del giocatore che lo interpreta.

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 questo comportamento. Nella quasi totalità dei casi non dovrebbe essere necessario lanciare i dadi per capire se una azione abbia una certa probabilità di riuscita o meno.

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

Un buon narratore non dovrebbe mai legare il successo di una azione ad una abilità, classe, razza, o caratteristica particolare.

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 può consentire al narratore la possibilità di gestire alcune situazioni in cui tutti i giocatori siano obbligati a dover muovere forzatamente UN solo personaggio.

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

Il narratore 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 aspetto può dare un taglio quasi 'cinematografico' al gioco e sposta la modalità di gioco verso una avventura



testuale giocata in maniera interattiva fra il narratore ed il giocatore.

Librogame

L'altra modalità di narrazione interattiva interessante è il librogame, i cui esempi cartacei sono rappresentati dai "libri a scelte multiple".

Anche questa modalità può essere utilizzata dal narratore. 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 narratore.

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 narratore, 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.

Scambio del personaggio

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

Salto del turno

L'ultima modalità a disposizione del narratore 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 muovere ad ogni turno. Questa modalità può essere utilizzata, ad esempio, per sottolineare eventi drammatici e di tensione.



Personaggi non giocanti

Si distinguono i personaggi non giocanti in animati e non animati.

Per personaggi non giocanti animati si intendono tutte le creature che hanno la possibilità di interazione volontaria con i personaggi giocanti.

Per personaggi non giocanti non animati si intendono tutte le creature che non hanno possibilità di interazione volontaria con i personaggi giocanti. In questa categoria rientrano anche gli "oggetti" intesi in senso lato.

Anche i personaggi non giocanti possono essere dotati di punti vita, classi, razze e livelli.

Sarà compito del narratore assegnare i valori di punti vita opportuni facendo in modo che siano ben contestualizzati ed equilibrati nella ambientazione.



Azioni ed esiti

In linea generale, il narratore deve consentire la massima libertà di azione ai giocatori. TUTTE le azioni, di massima, dovrebbero essere possibili ed avere una probabilità di riuscita del 100%. Non si sta parlando qui del loro esito positivo,



Levity – Versione 2.0.8

ma solo della possibilità che un'azione venga compiuta. Per la riuscita con esito positivo di un'azione fare riferimento al paragrafo “Il Tiro per riuscire”.

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

Le azioni si dividono in: azioni possibili, azioni non possibili ed azioni forzate.

Azioni possibili

In linea di principio, tutte le azioni sono possibili.

La esecuzione della azione con esito positivo sarà dunque concessa, a meno che il narratore non ritenga di dover sottoporre il buon esito di una azione ad un lancio di dado, come descritto nel paragrafo “Il Tiro per riuscire” nella sezione del giocatore.

Azioni non possibili

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

Non possibili in assoluto, a causa del “world model”: in altre parole, quelle che non sono consentite dalla fisica sottesa al modello del mondo.

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

Non possibili a causa delle caratteristiche del personaggio. In sostanza, non è possibile, a meno che questo non sia esplicitamente consentito dal narratore, poter compiere azioni che quest'ultimo non ritiene ragionevolmente possibili viste le condizioni e/o le abilità fisiche o mentali del personaggio.

Azioni forzate

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



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 – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 5 – The power (II) – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 6 – Odalisque – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 7 – Last Rose of the Summer – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 8 – Centaur – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 9 – Darkness and Stardust – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 10 – Whitniss – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 11 – Keraam – [Link alla pagina originale](#)

Pag. 12 – Choices – [Link alla pagina originale](#)

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

Salkaner, Argo, Gurgaz, Francesco G. (I), Luca G., Davide C., NeoPlumCake, Francesco G. (II), Angelcir, Ragnarok, Beren Erchamion, Costantino, Adriano B.

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

Licenza



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:



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](#)