

Levity 3.0

Guida del Narratore

Public Draft

Sommario

Introduzione	3
Cosa manca nel manuale base	3
Ringraziamenti.....	4
Informazioni.....	4
Dedica	4
Le essenze di Levity	5
La Prima Essenza.....	5
La Seconda Essenza	6
La Terza Essenza	7
Fondamenti di narrazione	8
Il Plot.....	8
I Personaggi	9
L'ambientazione	10
Tecniche di narrazione	10
Limiti della narrazione statica.....	11
La Narrazione con Levity	12
Il Potere di Narrazione.....	12
Il Potere di Decisione	16
I Ruoli ed i Conflitti	17
Il Ruolo del Narratore	17
Il Ruolo dei Giocatori	17
I Conflitti In-Game	18
I Conflitti Out-Of-Game	19
La costruzione di una storia con Levity	20
Costruire "campagne narrative"	20
Conosci e gestisci i tuoi giocatori.....	21
Caso di gioco estesamente commentato	24
Conclusione	28
Informazioni.....	28

Introduzione

Mi sono chiesto molte volte se avesse senso pubblicare questa guida.

In effetti, la mia idea riguardo Levity è sempre stata quella di fornire delle linee guida “minime” per consentire, ad ogni gruppo, di sviluppare il proprio modo di giocare. Tuttavia dopo molte sessioni con giocatori di qualunque età ed esperienza, mi sono reso conto che sostenere la natura narrativa di un sistema non comporta, “ipso facto”, che venga giocato come tale.

Inoltre, da più parti, mi sono giunte sollecitazioni nel rilasciare una Guida del Narratore che costituisca il complemento al manuale base di Levity 3.0. Questo è stato determinato dal fatto che molti giocatori e narratori desideravano che fossero raccolti in un unico manuale le tecniche di narrazione che uso e che “sovrappongo” alle meccaniche base di Levity.

Ecco, quindi, la “Guida del Narratore”. Mi ci è voluto molto tempo per consolidare i concetti e chiarire bene quello che volevo dire e soprattutto COME volevo farlo. In effetti, sono passati quasi due anni dal rilascio della terza edizione del manuale base (che NON avrà ulteriori edizioni) e almeno sette anni da quando ho iniziato ad usare Levity, usando, in alcuni casi, le tecniche presenti in questo manuale.

Mi piace pensare che quanto scritto in questo manuale costituisca lo strato “narrativo” sopra Levity, che può rimanere un sistema autonomo per la gestione di sessioni di giochi di ruolo semplici e standard (ed in effetti è stato usato molte volte anche in questo modo). In altre parole, mi piace pensare che questa guida mostri come usare Levity sfruttandone le potenzialità di sistema per la narrazione interattiva.

Un sistema narrativo deve fornire linee guida per la costruzione di storie interessanti. Se non spiega come favorire la narrazione non credo raggiunga il suo scopo. Il concetto chiave è proprio la "costruzione di storie" e questa vuole fornire ispirazioni ed aiuti per fabbricare avventure usando Levity e le regole del manuale base.

Questo manuale non è concepito per i neofiti ed anche i suoi contenuti, sebbene mi sia sforzato per poterli rendere chiaramente comprensibili a tutti, potrebbero apparire tecnicamente ostici. In effetti, SONO tecnicamente ostici.

Un'ultima nota per i Narratori con maggiore esperienza e preparazione teorica.

Questo manuale viene scritto in un periodo (2008/2009) in cui stanno entrando in Italia i giochi “narrativisti”, che in qualche modo, sviluppano, in modi diversi, e basandosi su teorie diverse, sistemi di gioco di ruolo che privilegiano la costruzione della storia e la focalizzazione su alcune esperienze di gioco che esaltino i temi narrativi.

Levity, che ha ormai quasi sette anni di vita, non nasce da quel filone, anche se alcuni concetti risulteranno evidentemente simili, a causa della generalità degli argomenti trattati e cerca di rimanere un sistema “generico” finalizzato alla narrazione interattiva ed al gioco di ruolo, senza dichiarare esplicitamente quale “agenda creativa” intende facilitare. Nel prosieguo del manuale mi auguro che diventi chiaro per quale motivo non può assolvere al compito di definire un'agenda creativa, che invece deve essere cercata dal gruppo, sempre che desideri averne una.

Cosa manca nel manuale base

Ciò che è sempre stato sottolineato è che nel manuale base non fossero descritte le tecniche e le linee guida per sviluppare una sessione “narrativa”.

E' vero. Non sono state messe volutamente, perché il manuale base deve rimanere un manuale che possa essere sfogliato ed usato da chiunque. E' fuori di dubbio, secondo me, che imparare a gestire in maniera "narrativa" una sessione di gioco di ruolo APPAIA più difficile che gestirla in un modo normale. Per questo motivo, ho pensato che fosse più facile iniziare ad introdurre i fondamenti di Levity nel manuale base, e riservare la trattazione di quello che io chiamo lo strato "narrativo" al di sopra di questi fondamenti.

Come vedrete, quello che si dice in questa Guida, NON VIOLA quello che c'è scritto nel manuale base, anzi lo usa a piene mani, mostrando in quanti modi diversi è possibile usare quello che vi è scritto per sviluppare sessioni di gioco narrative.

Si è trattata di una scelta "forte" che ho dovuto fare. Spero di non aver sbagliato.

In caso contrario, perdonatemi.

Ringraziamenti

Ringrazio tutte le persone che hanno provato Levity e tutte coloro che vorranno provarlo dopo la lettura di questo manuale. Inoltre ringrazio, di cuore, i revisori che hanno fatto sì che questa guida fosse il più possibile chiara e leggibile: Marco Donadoni, Diego De Cortes, Hachi, Giorgia Menozzi, Raffaele "Rafman" Vota, Bruno Guerzoni.

Informazioni

Se volete ulteriori informazioni su Levity:

- Iscrivetevi gratuitamente al sito: <http://www.levity-rpg.net>. Potrete accedere all'archivio delle newsletter ed al forum per gli utenti registrati
- Scrivete a postmaster@levity-rpg.net

Dedica

A Paola, Cesare e Michele. Senza di voi, tutto questo non avrebbe senso.

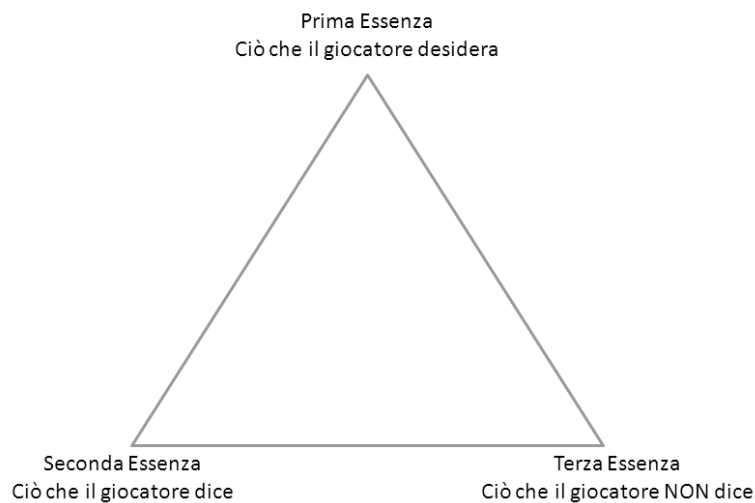
Le essenze di Leivity

Qualunque cosa leggiate negli altri capitoli, tenete bene a mente quello che leggerete in questo, perché se coglierete, in queste righe, l'essenza di Leivity, non avrete più bisogno d'altro.

Quando un gruppo di persone si siede attorno ad un tavolo per giocare di ruolo, indipendentemente dal sistema utilizzato, ha come scopo ultimo quello di generare eventi in un mondo immaginario.

Se questi eventi siano in sequenza temporale, se abbiano dei legami tra di loro e se siano adatti per generare una "storia" non sarà oggetto di questo capitolo. Perché questo capitolo parlerà solo di quello che i giocatori ed il Narratore desiderano e non del fatto che riescano a realizzare i loro desideri.

Ho identificato tre "essenze" nello strato narrativo di Leivity, come si può vedere dal disegno sottostante.



La Prima Essenza

“Ciò che desideri accada, avrà una probabilità di riuscita.”

Questa è la Prima Essenza. In sostanza, afferma che uno qualunque dei giocatori può desiderare che qualcosa accada nel mondo di gioco per come egli la sta immaginando.

Ecco alcuni esempi:

Narratore: “Il tuo personaggio si trova di fronte ad una porta chiusa. Al di là di questa porta si sente un sommesso singhiozzare. Forse è Ann, la tua ragazza. E se è lei, forse hai scoperto dove l’hanno portata i rapitori.”

Giocatore 1 (desiderio): “Vorrei entrare a salvare Ann.”

Giocatore 2 (desiderio): “Vorrei capire se Ann sta morendo o è ferita.”

Giocatore 3 (desiderio): “Vorrei capire se c’è qualcuno nella stanza o se è da sola.”

Ciò che i giocatori desiderano è estremamente importante. Infatti, nel caso in cui non riescano ad esprimere esattamente quello che vogliono ottenere, il Narratore dovrà fare loro domande di questo tipo: “Cosa vuoi ottenere **davvero?**”.

Più cose il giocatore desidera, più bassa sarà la probabilità che queste diventino vere nello spazio immaginario. In altri termini, desiderare questo:

“Vorrei provare a sfondare la porta.”

Sarà qualcosa di molto diverso rispetto a desiderare questo:

“Vorrei sfondare la porta e poi trovare Ann legata, ma vorrei slegarla e nello stesso tempo guardarmi intorno per capire se c’è qualche presenza ostile.”

Quando si deve valutare la “Prima Essenza” si deve cercare di capire, dunque, quello che il giocatore sta desiderando. Il suo desiderio avrà una probabilità di riuscita. Questa probabilità di riuscita dovrà essere discussa e determinata dal gruppo dei giocatori, compreso il Narratore.

Chi decide cosa e chi narra, sono cose che vedremo dopo. Ora si tratta solo di interpretare i desideri...

La Prima Essenza, tuttavia, per poter vivere deve tenere conto della Seconda Essenza. E la Seconda Essenza può esserle letale.

La Seconda Essenza

“Ciò che dici esplicitamente per farlo accadere avrà una probabilità di riuscita.”

Questa è la Seconda Essenza. In sostanza è “tutto quello che il giocatore dirà esplicitamente per far capire agli altri giocatori cosa desidera ottenere da quella specifica interazione di gioco.”

La Seconda Essenza costituisce la parte fondamentale e, in prima analisi, ciò che viene valutato principalmente dal gruppo e dal Narratore. Con lo scopo di determinare una probabilità di riuscita per essa.

Ecco alcuni esempi:

Narratore: “Il tuo personaggio si trova di fronte ad una porta chiusa. Al di là di questa porta si sente un sommesso singhiozzare. Forse è Ann, la tua ragazza. E se è lei, forse hai scoperto dove l’hanno portata i rapitori.”

Giocatore 1 (desidera): “Vorrei entrare a salvare Ann.”

Giocatore 1 (dice): “Mi avvicino alla porta per sentire se ci sono rumori.”

Giocatore 2 (desidera): “Vorrei capire se Ann sta morendo o è ferita.”

Giocatore 2 (dice): “Mi avvicino alla porta per sentire se ci sono rumori.”

Giocatore 3 (desidera): “Vorrei capire se c’è qualcuno nella stanza o se è da sola.”

Giocatore 3 (dice): “Mi avvicino alla porta per sentire se ci sono rumori.”

Come vedete, a fronte di tre desideri diversi, tre giocatori possono DIRE la stessa cosa.

Quando si deve valutare la “seconda essenza” si deve cercare di interpretare, dunque, quello che il giocatore sta dicendo. Ciò che dice avrà una probabilità di riuscita. Questa probabilità di riuscita dovrà essere discussa e determinata dal gruppo dei giocatori, compreso il Narratore.

Come ho già detto per la Prima Essenza, chi decide cosa e chi narra, sono cose che vedremo dopo. Ora si tratta solo di capire ciò che viene detto...

La Prima e la Seconda Essenza sono due entità fondamentali e, da sole, costituiscono il mattone fondamentale per decidere che cosa può o non può accadere nel mondo di gioco.

Esse, tuttavia, si occupano solo di ciò che viene desiderato o viene detto ed hanno una validità che è limitata a ciò che il giocatore sta gestendo in quel momento (un personaggio, una descrizione...). Per lo sviluppo della narrazione, è molto più importante ciò che NON viene detto.

Di questo, si occupa la Terza Essenza.

La Terza Essenza

“Ciò che non è accaduto o non è stato detto esplicitamente può essere usato dagli altri.”

Questa è la Terza Essenza, quella che serve a tutti gli altri giocatori; infatti per ogni cosa detta ci sarà qualcosa di non specificato.

Esempio:

Giocatore 1 (ciò che dice): “La figura sta camminando sul bordo del marciapiede quando, improvvisamente un’auto si accosta ed abbassa il finestrino”.

Non ha detto se la figura sia maschio o femmina, se sia giorno o notte, se si tratti di una persona anziana o meno o quante persone ci sono nella macchina.

Tutto quello che non viene detto esplicitamente, o che non accade, può essere utilizzato per introdurre altri e nuovi elementi narrativi. Di questo se ne dovrà tenere conto quando i giocatori avranno potere di narrazione, come vedrete più avanti.

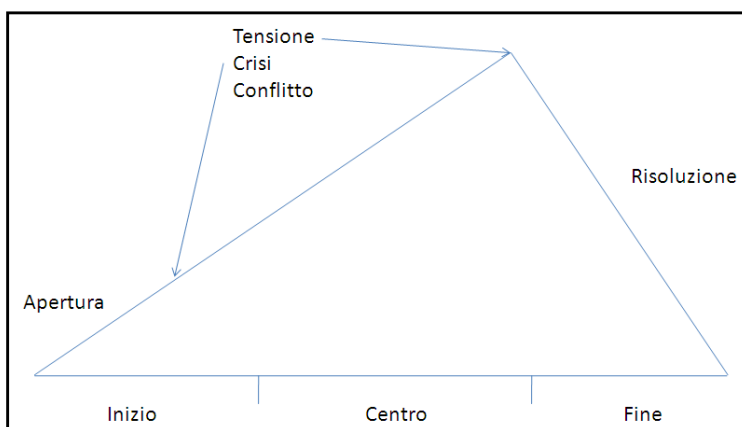
Fondamenti di narrazione

Una trattazione esaustiva della narratologia non è l'obiettivo di questo manuale e rimando quindi ad articoli e testi specializzati, ed alle newsletter che pubblico periodicamente legate a Levity. Mi limiterò, tuttavia, a riportare i principi di base per la costruzione di una storia e quali possono essere le differenze applicate alla narrazione interattiva ed al gioco di ruolo.

I fondamenti della narrazione non cambiano, indipendentemente dal "medium" utilizzato. Gli elementi assolutamente fondamentali da considerare sono personaggi, ambientazione e plot. In altre parole, come autori di storie, avrete bisogno di personaggi interessanti, che fanno cose interessanti in posti interessanti.

Il Plot

Il plot è la sequenza primaria di eventi vissuti dai personaggi (protagonisti) della storia. Il corretto sviluppo del plot, quindi, deve occuparsi di definire gli eventi significativi e la sequenza con cui questi dovranno accadere. Tale sequenza dovrebbe definire quello che viene chiamato "story arc".



Come vedete dalla figura, una storia dovrebbe avere un inizio, una parte centrale ed una fine. Queste sono solo sezioni logiche nelle quali si dovrebbero identificare una introduzione, in cui il personaggio principale viene a conoscenza del problema ed è obbligato ad affrontarlo. Una parte centrale in cui deve affrontare le avversità ed i conflitti che gli vengono posti contro. Una parte finale in cui i problemi vengono risolti ed il personaggio principale completa il suo percorso e ne esce cambiato.

Il cambiamento è un carattere ricorrente delle storie ed è ciò che le rende interessanti. Il lettore deve percepire che le peripezie trascorse hanno segnato il personaggio e che, dopo queste esperienze, è maturato ed è diverso rispetto all'inizio della storia. Questo tuttavia, fa parte dello sviluppo del personaggio, e lo vedremo nella sezione dei Personaggi.

Come Narratori, dovrete sempre cercare di localizzare in quale punto vi trovate dello story arc, perché questo vi consentirà di decidere verso quali elementi narrativi spingere. Se vi trovate all'inizio della storia, privilegiate interazioni che aumentino la conoscenza dei personaggi rispetto al problema, e cercate di introdurre potenziali conflitti e crisi future. Se siete nella parte centrale, è il momento giusto per lanciare addosso ai giocatori i problemi che devono affrontare. Se siete nella parte finale, portate a risoluzione i conflitti, che non significa, banalmente, fateli vincere, ma fate in modo che i problemi ed i conflitti che hanno affrontato li rendano personaggi diversi.

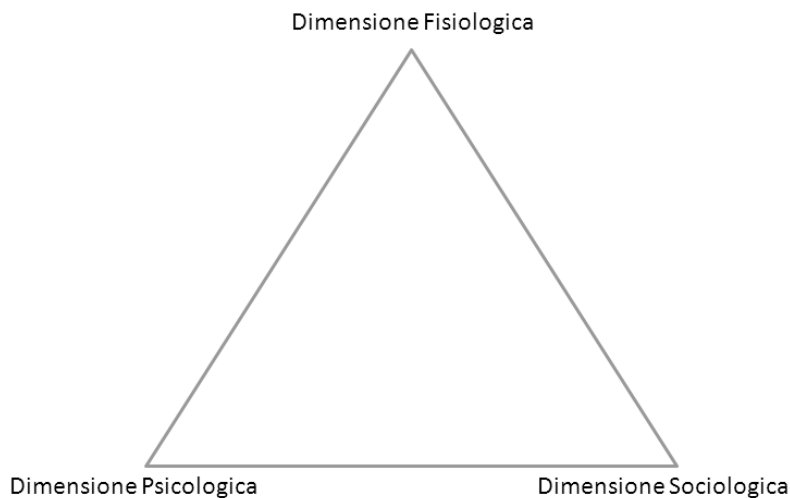
I Personaggi

“Senza personaggi non esiste storia.” E’ una semplificazione di quello che diceva Aristotele nella sua “Poetica”, ed è qualcosa di valido ancora oggi. In effetti, le persone si interessano soprattutto a ciò che accade ai personaggi durante le storie. Ed i personaggi devono essere profondi e ben caratterizzati per poter essere soddisfacenti ed attirare i giocatori. Gli eventi della narrazione (che abbiamo visto nel precedente capitolo) sono interessanti da giocare solo se hanno senso e sono significativi per i personaggi del gioco o per i giocatori.

Ecco alcune caratteristiche che dovrebbero costituire un personaggio:

- Ha una volontà
- Ha desideri coscienti
- Ha desideri inconsci
- Ha una caratterizzazione credibile con i suoi desideri
- I limiti dei suoi desideri sono dati dal genere
- I giocatori devono potersi immedesimare in esso
- Almeno una speranza di successo

Non si devono inoltre trascurare gli altri aspetti che tendono a rendere con maggiore spessore un personaggio.



- La dimensione fisiologica: sesso, età, altezza, colore dei capelli, atteggiamenti, difetti, caratteri ereditari
- La dimensione sociologica: classe sociale, occupazione, educazione, vita familiare, religione, razza, posizione nella comunità, politica, divertimenti.
- La dimensione psicologica: morale sessuale, frustrazioni, temperamento, attitudine alla vita, complessi, estroversione o introversione, qualità, intelligenza.

L’interazione tra personaggi ben delineati con queste caratteristiche dovrebbe portare naturalmente alla creazione di conflitti che devono essere risolti durante il gioco. La cosa importante da ricordare è che la storia deve “modificare” i personaggi che non possono passare “indenni” attraverso di essa.

Come Narratori, dunque, dovrete sempre cercare di stimolare i giocatori ad approfondire lo spessore dei personaggi in gioco e a generare conflitti che dovrebbero nascere dalla natura stessa dei personaggi che

sono in gioco. Dovete tenere inoltre a mente che la possibilità di poter scambiare i personaggi rispetto ai giocatori vi dà la possibilità di poter facilmente rendere poliedrici sia i personaggi che i conflitti, visto che più autori concorrono alla definizione.

In questo paragrafo vanno anche considerati i cosiddetti “personaggi non giocanti”, che, ovviamente, dovranno avere lo stesso trattamento dei personaggi principali per risultare credibili.

L'ambientazione

Abbiamo dunque visto gli elementi fondamentali di una storia. Il plot (con lo story arc) e i personaggi che ne devono fare parte. Rimane l'ambientazione, che costituisce il “mondo” in cui i personaggi si muovono ed interagiscono tra di loro.

L'ambientazione non deve essere concepita come una semplice “tela” sullo sfondo su cui si muovono i personaggi, ma deve essere sempre percepita dai personaggi come un mondo immanente che li circonda.

Non solo, in alcuni casi può e deve entrare pesantemente nella costruzione di una storia. Pensate ad esempio ad una ambientazione a tema “cospirativo” in cui le azioni dei personaggi principali della storia sono necessariamente dettate dal mondo in cui si trovano.

Ci sono alcuni tipi di storie in cui l'ambientazione può rimanere sullo sfondo (prendete ad esempio “Via col Vento”, in cui il grande tema della guerra di indipendenza americana sembra essere secondario al dramma d'amore di Rossella O'Hara, o “Titanic” in cui il vero focus è la storia d'amore tra i due protagonisti mentre, sullo sfondo, si muovono i personaggi e le lotte di classe su una nave famosa per aver sfidato gli dei).

Tuttavia, anche in questi casi, i giocatori (ed i personaggi) devono sempre avere la percezione di **trovarsi** in una ambientazione, e non su un palco in cui ci sia uno sfondo fatto di cartone.

Tecniche di narrazione

Tornerà certamente molto utile al Narratore la conoscenza di alcune comuni tecniche di Narrazione, come le seguenti (http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Narrative_techniques):

- **La pistola di Cechov:** tecnica letteraria in cui un elemento viene introdotto subito nella storia, ma il cui significato ed importanza non diventa chiara sino alla fine. Per esempio, un personaggio potrebbe trovare un oggetto misterioso che è cruciale per il plot, ma al momento del reperimento non lo sembrava.
- **Sequenza di Sogno.** È una tecnica usata nella narrazione, particolarmente nella televisione e nei film, per isolare un breve interludio dalla storia principale. L'interludio potrebbe consistere in un flashback, una fantasia, una visione, un sogno o altri elementi simili. Viene considerato un espediente piuttosto ‘semplice’ per integrare elementi nel plot che non possono essere inseriti altrimenti.
- **Ellissi:** tecnica narrativa che consiste nell'omissione di una porzione della sequenza di eventi, per consentire al lettore di riempire gli spazi narrativi.
- **Flashback:** anche chiamato analepsi, è una tecnica di narrazione che sposta il tempo narrativo indietro rispetto al punto in cui è giunta la storia. I Flashback sono spesso usati per raccontare eventi che sono accaduti prima del tempo principale.
- **Flashforward:** Anche chiamato prolessi, è una tecnica di narrazione che sposta il tempo narrativo indietro rispetto al punto in cui è giunta la storia. I Flashforward sono spesso usati per raccontare eventi che accadranno dopo il tempo principale.

- **In medias res:** è una tecnica in cui la narrazione inizia nel mezzo di una storia anziché dal suo inizio logico o naturale. I personaggi, il setting ed i conflitti sono spesso introdotti con una serie di flashback o attraverso i personaggi che legano eventi del passato tra di loro.
- **Including:** Tecnica di costruzione della ambientazione in cui il lettore è gradualmente esposto ad informazioni sul background in cui la storia è inserita.
- **Aringa Rossa:** Elemento narrativo che ha l'obiettivo di distrarre il lettore da qualcosa di più importante all'interno della storia.
- **Continuità Retroattiva:** consiste nel cambio deliberato di fatti accaduti in lavori di fiction seriale. Il cambio viene chiamato anche "retcon".
- **Fattore Sorpresa:** è una tecnica utilizzata per produrre una reazione viscerale da parte dell'audience. Si ottiene raccontando una storia in cui si genera una aspettativa che non viene rispettata in favore di un'altra che non si riteneva possibile.
- **Suspense:** Consiste nella tecnica di generare tensione relativa all'incertezza dell'esito di alcune azioni, soprattutto di quelle drammatiche.

Limiti della narrazione statica

Molti dei concetti espressi nei paragrafi precedenti sono validi ed applicati da lungo tempo, e con successo, alla narrazione statica (romanzi, racconti, film). Tuttavia, le peculiarità dei giochi di narrazione interattiva consistono proprio nel fatto che giocatori multipli, con differenti approcci e visioni al gioco ed alla narrazione possono modificare quanto viene detto ed alterare il mondo di gioco.

Questo non è assolutamente un ostacolo per una narrazione condivisa di qualità, a patto che ci sia almeno uno dei giocatori che possieda informazioni solide sui concetti di costruzione di una storia e sulle tecniche narrative.

Come vedrete, Levy risolve questo problema identificando due poteri speciali:

- Il Potere di Narrazione
- Il Potere di Decisione

Inoltre, lo fa concedendo al ruolo del Narratore il potere speciale di decidere "di volta in volta" quale di questi poteri cedere ed in che modo ed estensione intende farlo.

La Narrazione con Levity

Ed eccoci giunti al capitolo più significativo e, forse, maggiormente pieno di informazioni utili e consigli per i Narratori. In effetti, le informazioni contenute in questo capitolo consentiranno di impostare senza problemi lo “strato narrativo” sopra il motore di gioco di Levity.

In questo capitolo si cercherà di dare una risposta alla domanda: “Nella sessione di gioco, chi può narrare cosa e come?”

E’ importante che il Narratore conosca e domini i seguenti concetti:

- In ogni sessione di gioco di Levity ci sono due ruoli: quello del Narratore e quello dei Giocatori. Entrambi possiedono poteri e peculiarità differenti, che verranno descritti in dettaglio nel seguito.
- In ogni sessione di gioco di Levity, il Narratore dovrà capire e gestire due Poteri fondamentali: il Potere di Narrazione ed il Potere di Decisione, che verranno descritti in dettaglio nel seguito.
- In ogni sessione di gioco di Levity, il Narratore dovrà conoscere il concetto di Veto ed i tipi di Conflitti che possono sorgere e determinare il modo più efficace per risolverlo. Come vedremo non è detto che ci sia un unico modo che vada sempre bene.

Il Potere di Narrazione

Il Potere di Narrazione è il potere più importante in quanto consente, a chi lo detiene, di narrare ed introdurre elementi nel mondo di gioco e determinare gli esiti degli eventi e la loro narrazione. In altre parole, con il Potere di Narrazione si definisce la Storia. Ciò che accade e ciò che non accade. Ciò che potrà accadere e ciò che non potrà. Ciò che è accaduto e che non è accaduto. E’ un potere enorme.

Il Potere di Narrazione, nel manuale base di Levity, viene riservato al Narratore. Tuttavia, non c’è motivo per non delegare il potere di Narrazione ai giocatori. Questo non deve semplicemente mutarsi in “Dì quello che vuoi.”, ma deve essere gestito opportunamente. **Per cedere potere narrativo, il Narratore, semplicemente, lo annuncia.**

Il Potere di Narrazione deve essere sempre applicato su un Ambito ben preciso, come ad esempio i seguenti:

- Il proprio personaggio
- Gli altri personaggi
- Gli elementi scenici
- Gli elementi temporali

Ecco alcuni esempi di applicazione.

- **Su tutti gli elementi:** Questa è la modalità più ampia di esercizio del potere narrativo. In questo caso, il giocatore può davvero dire qualunque cosa voglia su qualunque elemento narrativo presente in gioco, oppure introdurre di nuovi, senza essere sottoposto ad alcun controllo. E’ la modalità che utilizzo talvolta per iniziare una sessione di gioco ed introdurre gli elementi di gioco per sviluppare un plot.
 - Esempio: “Ti assegno potere narrativo su tutti gli elementi”
 - “Maria entra nella stanza e trova Giorgio che sta leggendo una lettera. Gli chiede di consegnargliela ma Giorgio si rifiuta. C’è qualche secondo di silenzio tra di loro. Fuori è notte, si sentono in lontananza i richiami delle civette. Di sotto, si sentono

ancora le urla della madre di Maria che grida. Solo in questo momento Maria si accorge di una botola sul pavimento della stanza.”

- **Su tutti gli elementi, con limitazioni:** In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo su tutti gli elementi a meno di...” e specifica le limitazioni. Di seguito un esempio dell’uso di questo potere.
 - Esempio: “Ti assegno potere narrativo su tutti gli elementi tranne che sui personaggi diversi dal tuo.”
 - “Maria entra nella stanza e la trova vuota. Dopo qualche secondo di silenzio, in cui si sentono in lontananza i richiami notturni delle civette, Maria si accorge di una botola sul pavimento della stanza.”
- **Sul proprio personaggio:** In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo solo sul tuo personaggio.”
 - Esempio: “Ti assegno potere narrativo solo sul tuo personaggio.”
 - “Maria entra nella stanza e la trova vuota. Desidera trovare qualcosa, perché sa che quella stanza nasconde un terribile segreto. Da quando era piccola, quella stanza era rimasta sempre chiusa. Respira profondamente, apre la finestra e guarda fuori, nella notte.”
- **Sul proprio personaggio, con limitazioni:** In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo solo sul tuo personaggio, a patto che....” e specifica le limitazioni.
 - Esempio: “Ti assegno potere narrativo solo sul tuo personaggio a patto che non ci parli del suo passato.”
 - “Maria entra nella stanza e la trova vuota. Desidera trovare qualcosa, perché sa che quella stanza nasconde un terribile segreto. Respira profondamente, apre la finestra e guarda fuori, nella notte.”
- **Sugli altri personaggi:** In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo su tutti i personaggi tranne il tuo.”
 - Esempio: “Hai potere narrativo su tutti i personaggi tranne il tuo.”
 - “Giorgio è nella stanza e legge una lettera. Il contenuto è drammatico e parla delle orribili trasformazioni che avvengono agli abitanti della casa, dopo averci abitato per molto tempo. Si alza e guarda fuori dalla finestra, nella notte. Le civette tacciono, improvvisamente, come se la sua improvvisa presenza le avesse impaurite.”
- **Sugli altri personaggi, con limitazioni:** In questo caso, il Narratore può dire. “Hai potere narrativo su tutti i personaggi tranne il tuo, a patto che....” e specifica la limitazioni.
 - Esempio: “Hai potere narrativo su tutti i personaggi tranne il tuo ed inoltre non puoi parlarci delle loro emozioni.”
 - “Giorgio è nella stanza e legge una lettera. Dopo averla letta, si alza e guarda fuori dalla finestra, nella notte. Le civette tacciono, improvvisamente, come se la sua improvvisa presenza le avesse impaurite.”
- **Sugli elementi scenici:** In questo caso, il Narratore può dire: “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici”.
 - Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici.”
 - “La notte è calata all’improvviso. Le civette iniziano a far risuonare alti i loro richiami. Di tanto in tanto si zittiscono. La botola nascosta nella stanza di Giorgio non è ancora stata scoperta.”

- **Sugli elementi scenici, con limitazioni:** In questo caso, il Narratore può dire: “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici ed inoltre...” e specifica la limitazioni.
 - Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi scenici ed inoltre non puoi introdurre locazioni nuove.”
 - “La notte è calata all’improvviso. Le civette iniziano a far risuonare alti i loro richiami. Di tanto in tanto si zittiscono.”
- **Sugli eventi temporali:** In questo caso, il Narratore può dire: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali.”.
 - Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali.”
 - “Poco prima che Giorgio entrasse nella stanza è accaduto qualcosa di terribile all’esterno della casa.”
- **Sugli eventi temporali, con limitazioni:** In questo caso, il Narratore può dire: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali ed inoltre...” e specifica le limitazioni.
 - Esempio: “Hai potere narrativo solo sugli elementi temporali e solo su ciò che accadrà in futuro.”
 - “Tra qualche secondo un suono orribile si sentirà nella stanza, proveniente dalla botola.”

Naturalmente, tutte le soluzioni intermedie tra questi casi sono possibili ed il Narratore ed i giocatori possono concordare di volta in volta le limitazioni applicabili e se la narrazione sta rispettando i limiti imposti.

Quando viene assegnato potere narrativo, tutto ciò che viene detto esplicitamente è vero ed accade, o è accaduto nel caso in cui si stia giocando un flashback, oppure accadrà, nel caso in cui si stia giocando un flashforward. Tutto quello che NON viene detto esplicitamente o che è equivoco può essere interpretato ai fini della narrazione (ricordate la Terza Essenza). **Detto questo, nei limiti del potere assegnatogli, il giocatore può dire ciò che vuole o ritiene opportuno. L’unico modo per contrastare la Narrazione è quello di opporre un Veto (come vedremo dopo).**

Il Vincolo

Un ulteriore elemento di Narrazione molto importante è il Vincolo. In realtà, il Vincolo è forse lo strumento più potente a disposizione dei giocatori e del Narratore.

Un vincolo è una condizione o una affermazione fatta nella narrazione che deve essere vera e rispettata durante la narrazione, indipendentemente dal tempo in cui viene esposta/narrata. Il Narratore può dire al gruppo che sta per enunciare un vincolo, oppure chiedere ad uno dei giocatori di enunciarne uno.

Ecco alcuni esempi di vincoli:

- La donna che avete incontrato alla taverna è la madre di uno di voi, ma lui ancora non lo sa.
- Uno dei vostri personaggi soffre di una malattia incurabile.
- Il passato dell’uomo che avete appena incontrato nasconde un segreto.
- Nessuno di voi morirà, in quel dungeon.
- Il tuo personaggio odia i gatti.

Anche l’enunciazione di un Vincolo, così come il Potere di Narrazione, può essere oggetto di Veto, come vedrete tra poco.

Il Potere di Veto

Il Potere di Veto consente, ai Giocatori ed al Narratore, di potersi opporre alla Narrazione. Esso è sempre attivo durante la sessione di gioco, tranne quando il Narratore comunica esplicitamente che non è così. Possono sussistere diversi casi in cui si può opporre Veto.

1. Un giocatore o anche il Narratore, con potere narrativo, sta andando al di fuori dell'ambito di narrazione che gli è stato assegnato.

(Esempio): "Ed ecco che l'assassino apre la porta e vede la sua futura vittima in lacrime nell'angolo...". "No, un momento. Non ti ho concesso potere di narrazione sulla vittima. Tu non sai dove si trovi la vittima. Puoi dirci solo quello che fa l'assassino e che cosa vede quando apre la porta. E sicuramente non vede la vittima, perché non sai dov'è."

2. Un giocatore o anche il Narratore, con potere narrativo, sta violando la coerenza interna della storia, per quanto è noto al momento in cui sta avvenendo la narrazione.

(Esempio): "Ed ecco che l'uomo apre la porta e vede Jane in lacrime nell'angolo...". "No, un momento. Ma Jane non era morta dieci minuti fa?"

3. Un giocatore, o anche il Narratore, sta imponendo con la Narrazione parametri 'esteticamente' non desiderati dal gruppo di giocatori.

(Esempio) "Ed ecco che l'uomo apre la porta e inizia a prendere a martellate sul cranio la vittima, facendole esplodere il cervello tra mille schizzi di sangue e di materia grigia." "Ehm, direi che il tono della narrazione sta scadendo notevolmente. Se continuiamo così, mi alzo dal tavolo e me ne vado." L'esempio è volutamente estremo, ma si può applicare anche per narrazioni con toni più sfumate o che magari stanno trattando temi eticamente sensibili.

Come risolvere le situazioni in cui viene opposto il Veto?

Può darsi semplicemente che venga riconosciuto l'errore e quindi semplicemente il Giocatore o il Narratore creano un nuovo frammento narrativo. Nel caso numero 1, e solo in quello, il Narratore può decidere di autorità. Nelle altre due casistiche, invece, può capitare che l'errore non venga riconosciuto. In tal caso si può risolvere il Veto nei seguenti modi:

- Con votazione a maggioranza. La parte che vince la votazione impone o respinge il Veto.
- Eseguendo un tiro contrapposto con 3d6 tra le parti in causa. In questo caso, i giocatori a favore o contro entrano come modificatori nel lancio. La parte che vince il lancio impone o respinge il Veto.

(Esempio): "Ed ecco che l'uomo apre la porta e vede Jane in lacrime nell'angolo...". "No, un momento. Ma Jane non era morta dieci turni fa?" "Sì, ma Jane è una zombie..." "Ehi, questa cosa degli zombi non era mai venuta fuori. Era una storia realistica. Andiamo al lancio. Chi è con me? Pino ed Alessandro? Allora io faccio 3d6+2. Con te? Solo Luca? Allora tu fai 3d6+1."

Il Veto NON E' un tipo di conflitto, in quanto si occupa di intercettare quello che "non può accadere" nella storia perché non gradito, o non plausibile, o perché non permesso in quel particolare momento. Se un frammento narrativo supera il Veto può benissimo nascere un conflitto, come vedremo dopo. Pensate al Veto come ad un conflitto tra giocatori. Il conflitto vero e proprio all'interno della storia è tra personaggi, sebbene guidati dai giocatori.

Il Potere di Decisione

In questo capitolo si cercherà di dare una risposta alla domanda: “Nella sessione di gioco, chi decide cosa e come?” La risposta in breve è: “Il Narratore stabilisce chi può decidere cosa e come. Se non dice nulla, allora decide lui.”

Prima di rispondere, invece, in maniera estesa bisogna individuare i momenti in cui questa decisione è necessaria. Inoltre, è importante ricordare che questi tipi di decisioni potrebbero dover essere presi **in ogni turno**. Ecco le decisioni fondamentali da prendere:

1. Relazioni tra giocatori e personaggi. In sostanza, quale giocatore muove quale personaggio, o personaggi. Questa decisione fa riferimento alle modalità “Uno per tutti” o “Tutti per Uno” del manuale base. Oppure, si può consentire la relazione classica di 1:1 tra giocatore e personaggio. Negli esempi di gioco commentati vedrete alcuni utilizzi.
2. Chi ha il Potere Narrativo e su cosa. Questa decisione deve prendere in considerazione quanto scritto nel capitolo “Il Potere di Narrazione”. Negli esempi di gioco commentati vedrete alcuni utilizzi.
3. Chi può opporre Veto e come lo si risolve (a maggioranza oppure con un tiro contrapposto). In questo caso fare riferimento al “Potere di Veto” ed al paragrafo “Conosci e gestisci i tuoi giocatori”. Negli esempi di gioco commentati vedrete alcuni utilizzi.
4. Chi decide come si risolvono i conflitti e le azioni. In questo caso, si deve decidere se gestire i risultati con dei Tiri per Riuscire o con il Combattimento, in base a quanto scritto nel manuale base. Negli esempi di gioco commentati vedrete alcuni utilizzi. Per le decisioni su questo aspetto potete fare riferimento al paragrafo “Conosci e gestisci i tuoi giocatori”.
5. Chi decide e come la soglia di difficoltà per i tiri. Negli esempi di gioco commentati vedrete alcuni utilizzi. Per le decisioni su questo aspetto potete fare riferimento al paragrafo “Conosci e gestisci i tuoi giocatori”.

Tutti questi poteri decisionali, nel manuale Base, sono nella mani del Narratore. Tuttavia, come avete visto per il Potere di Narrazione, il Narratore può eventualmente cederli, stabilendone modo ed estensione.

Ad esempio, potrebbe dire:

- “Tutti gli eventuali conflitti che nasceranno saranno gestiti direttamente dalle due parti in causa, che però dovranno usare solo Tiri per Riuscire”.
- “Nei prossimi 5 turni, solo il giocatore X può opporre Veto. Anche io sono escluso.”
- “Da ora sino alla fine il giocatore Y gestirà, con Potere di Narrazione, tutti i personaggi e ci porterà alla conclusione della storia.”
- “Questo tiro è difficile. Per me la soglia è 14. Concordi?”

E’ difficile scrivere esempi per tutte queste casistiche. Penso che gli esempi delle modalità di gioco, più avanti, saranno illuminanti.

I Ruoli ed i Conflitti

Il Ruolo del Narratore

Il Narratore è senza dubbio una figura importante del gioco. In base a come intende gestire la sessione di gioco può rinunciare ai poteri che possiede e delegarli ai giocatori. Come avete visto nel capitolo precedente, tali poteri sono:

1. Decidere le relazioni tra giocatori e personaggi.
2. Decidere se cedere Potere Narrativo e su cosa.
3. Decidere se è possibile opporre Veto e come risolverlo.
4. Decidere come si risolvono i conflitti e le azioni.
5. Decidere la soglia di difficoltà per i tiri.

Qualunque cosa decida di fare il Narratore deve tenere ben presente due cose.

1. I primi due poteri non sono derogabili, per tutta la durata della sessione. Gli altri tre poteri possono essere derogati ai giocatori, per tutta la durata della sessione. Il Narratore può anche partecipare alle discussioni, ma NON PUO' risolvere la cosa di autorità.
2. Qualunque cosa decida di fare, deve enunciarla PRIMA del turno di gioco. Se ha dimenticato qualcosa, deve concordare con i giocatori le sue decisioni durante il turno.

Il Narratore può cedere il suo ruolo, ed i poteri ad esso collegati, ad un altro giocatore. Levity NON FORNISCE una tecnica per "conquistare" il ruolo del Narratore. Il trasferimento di questo potere è sempre volontario. Poiché Levity è nato per poter gestire sessioni con gruppi di giocatori eterogenei per età ed esperienza, questi poteri del Narratore gli forniscono sempre la possibilità di poter riprendere in mano le redini della narrazione in qualunque momento.

Immaginate la cosa come poter decidere di partire con una Ferrari, ma poi, all'improvviso, per qualsivoglia motivo, aver bisogno di un fuoristrada per affrontare una strada sterrata e piena di buche. Ecco, il fatto di poter decidere quale potere cedere ed in che modo, consente al Narratore di affrontare di volta in volta (e, in alcune sessioni di gioco, di turno in turno) la strada con l'auto che è più consono usare in quel momento. Non è escluso che il Narratore decida alcune configurazioni di gioco che valgano per tutta la durata della partita. Come ad esempio:

- Per tutta la durata di questa sessione di gioco saranno sempre i Giocatori a decidere come risolvere i Conflitti. (Naturalmente, usando le modalità previste.)
- Per tutta la durata di questa sessione, i giocatori avranno, a turno, il Potere di Narrazione più ampio. Ognuno, compreso io, potrà opporre Veti e generare Conflitti.

Il Ruolo dei Giocatori

I Giocatori sono anch'essi fondamentali. In ogni istante di gioco hanno il possesso di qualcosa. Un personaggio, una porzione di narrazione, il potere di Veto, il Potere di Decisione ed il Potere di generare conflitti.

In ogni caso, anche se non hanno poteri, la loro partecipazione al tavolo è sempre richiesta. Se ad esempio un giocatore ritiene di avere una buona idea per generare un conflitto o risolverlo, anche se non ha avuto questo Potere dal Narratore, semplicemente può chiederlo. Sarà il Narratore a decidere se cedergli questo Potere o meno.

Più potere cede il Narratore, maggiore sarà la quantità di informazione che i Giocatori possono gestire autonomamente, ma maggiore sarà anche la possibilità che si generino Conflitti e Vetì da risolvere. In ogni caso, prima di risolvere i Vetì ed i Conflitti con il voto o con i dadi è sempre bene esplorare altri modi di risoluzione, come la negoziazione o il differimento del problema a quando saranno ben compresi gli estremi del Conflitto in corso.

I Conflitti In-Game

Parlerò di conflitti In-Game nei casi in cui nascono da desideri contrapposti tra i Giocatori, compreso il Narratore, sugli eventi che “potrebbero accadere” e sui loro esiti. Ovviamente, tali eventi, al momento del conflitto, sono solo proposti ed hanno appena passato il Veto di plausibilità e quello estetico (vedi prima). In questo caso, sulla base della natura del Conflitto, il Conflitto può semplicemente tradursi in un Tiro Per Riuscire o una Gestione del Combattimento nel caso in cui si tratti di conflitti ‘semplici’. (Nota: negli esempi vedrete che ci possono essere diversi modi per capire “Chi decide di fare cosa.” e “Chi narra gli esiti.”. Questi argomenti sono stati trattati prima nelle sezioni del Potere di Narrazione ed in quello di Decisione e non li ripeterò qui.)

Ecco un esempio:

- Un uomo forte sta per sfondare una porta di legno poco resistente dietro la quale si sta rifugiando una povera donna. I due giocatori che interpretano i due personaggi hanno desideri contrapposti facilmente identificabili e gestibili. Lei vuole che quella porta resista. Lui la vuole sfondare. Nel caso in cui siate indecisi, chiedete esplicitamente quali sono le loro aspettative (la prima Essenza, ricordate?).
 - Come Narratore, esaminate questa situazione e, dopo aver valutato il tutto, pensate di considerare il combattimento diviso tra le due entità:
 - Uomo
 - Donna + Porta
 - Nonostante questo l'uomo è comunque leggermente più forte della “coppia” di avversari. Usate quindi un “Differenza di Forza”. In questo caso potreste usare il lancio di 1d6 (come suggerito nel manuale base) o il lancio di 3d6. Lanciate i dadi una volta per parte, sommate i totali e confrontateli, poi enunciate il risultato:
 - Lancio per Uomo: 14
 - Lancio per “Donna+Porta”: 7
 - Ecco un possibile esito:
 - “La porta non riesce a resistere... La spinta dell'uomo è troppo forte e quella sottile protezione cade in mille pezzi davanti ai suoi occhi...”

I conflitti, tuttavia, non sempre possono essere così limpidi e cristallini da individuare. Sono spinosi soprattutto quelli che vengono inseriti durante una narrazione gestita con un dialogo.

Ecco un esempio:

- Due personaggi stanno dialogando ed uno cerca di far capire all'altro che quanto ha visto è vero e deve fidarsi di lui. I giocatori non riescono a risolverlo tramite l'In-Game (perché magari hanno senso estetico della storia differente, oppure perché semplicemente stanno prendendo le difese del personaggio che possiedono, in quel momento, e dunque non vogliono cedere), ma un esito, in un senso o nell'altro è desiderato da tutti i giocatori al tavolo, per riuscire a procedere nella storia. Ecco come potrebbe essere gestita la cosa:

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

Come orientamento generale, è bene far narrare direttamente ad una delle due parti in causa l'esito del combattimento, se il Narratore decide di cedere Potere di Narrazione. In ogni caso, questo aspetto deve essere annunciato, sempre dal Narratore, o concordato PRIMA di andare al lancio dei dadi.

I Conflitti Out-Of-Game

I conflitti Out-Of-Game, che nascono tra i giocatori, compreso il Narratore, dovrebbero rientrare nella gestione del Potere di Veto. Tuttavia, ci sono anche altri tipi di conflitti. Ad esempio, quelli generati da atteggiamenti sociali dei giocatori che sono sgraditi dal gruppo. In questo caso, il Narratore può utilizzare gli strumenti delle modalità "Uno per Tutti", "Tutti per Uno" o "Librogame", presentate nel manuale delle regole di Levity 3.0 per cercare di responsabilizzarli. Se anche questo dovesse fallire, non vi resta che cercare soluzioni in un trattato di psicologia sociale o antropologia.

La costruzione di una storia con Levity

Arrivati a questo punto, dovrete avere a disposizione tutti gli elementi per poter assemblare una storia utilizzando Levity.

Quello che vi serve sono:

- “Frammenti di narrazione” o “eventi di gioco” **proposti** dai giocatori (compreso il Narratore), determinati dall’uso del Potere di Narrazione.
 - Esempio: “Mi piacerebbe inserire ora questo personaggio.”
- “Frammenti di narrazione” o “eventi di gioco” **validati** dal gruppo di gioco, determinati dall’uso del Potere di Decisione.
 - Esempio: “OK, puoi inserire questo personaggio. Parlaci di lui.”
- Strutturare questi eventi in modo da generare una storia che cerchi il più possibile di rispettare lo story-arc e che usi le tecniche di narrazione viste in precedenza nel capitolo sui fondamenti di narrazione.

Quello che voglio dire è che la generazione di eventi in un mondo immaginario è tecnicamente svincolata dal loro utilizzo per la costruzione di una storia. Sarà il gruppo, di volta in volta, a seguire quello che desidera cercando di ottenere il risultato esteticamente e ‘drammaticamente’ migliore. Non è obiettivo di questo manuale mostrare modalità diverse di costruzione di una storia usando e combinando le tecniche di narrazione in modo diverso, tuttavia affronterò sicuramente questo argomento nelle newsletter gratuite che rilancio periodicamente.

Il Potere di Narrazione dovrà essere utilizzato per introdurre elementi della storia. Per questo motivo potrebbe anche essere necessario utilizzarlo in maniera molto focalizzata.

- Esempio: “Marco, ti cedo potere di narrazione. Introduci due personaggi e dicci per quale motivo saranno fondamentali nella storia che costruiremo.”

Il Potere di Narrazione e quello di Decisione si occupano di definire COSA accade e COME accade nel mondo immaginato. Il gruppo di gioco determina la strutturazione ed il significato di questi eventi per assemblare una storia. Per fare questo, è bene riguardare le tecniche di narrazione che sono state illustrate nel capitolo dei “Fondamenti di narrazione”. Negli esempi di gioco alla fine di questo manuale troverete molti casi spiegati per la realizzazione di questo compito.

Costruire "campagne narrative"

La possibilità di Levity di generare facilmente eventi e frammenti di narrazione condivisa consente al gruppo di poter costruire rapidamente un framework narrativo di complessità variabile, che dipenderà dalla capacità dei giocatori di gestire la quantità di informazioni che essi stessi stanno generando. E’ sempre il gruppo (o il Narratore, se sceglie di NON cedere poteri) a decidere i canoni estetici e di complessità della narrazione.

Giocando con i bambini, ad esempio, è molto probabile che la storia sarà più semplice e lineare, con pochi, ma molto significativi, conflitti. Giocando con gli adulti, invece, si può cercare di costruire una narrazione più complessa e profonda, con molti flashback, flashforward e vincoli, cercando di fare in modo che il framework (molto complesso) resista al test della coerenza e della plausibilità della storia generata.

In questo senso, non è assolutamente difficile “generare” sottotrame. E’ sufficiente che il Narratore dichiari che vuole giocare una scena in cui esplorare i comportamenti di un singolo personaggio in avanti o indietro

nel tempo, oppure una scena in cui il personaggio tramite un dialogo parli con un altro, rivelando i suoi piani. Il fatto che i giocatori non possiedano in maniera esclusiva un solo personaggio, ma siano co-proprietari (in base a cosa e quanto il Narratore cede) di qualunque cosa venga generata e gestita, rende più facile questo aspetto. Più difficile, semmai, è tenere a mente la quantità di informazioni generata dalle sottotrame per garantire plausibilità e consistenza all'intera architettura narrativa.

Questa facilità di spostarsi velocemente e focalizzarsi su personaggi, locazioni e tempi di narrazione (nel passato, nel presente, nel futuro) differenti in breve tempo, consente di gestire facilmente ed in maniera integrata le storie dei singoli personaggi e determinare la volontà del gruppo, il grado di interazione che si vuole avere e la conseguente narrazione che si vuole generare, costruendo letteralmente un'unica storia assemblando quelle dei singoli personaggi.

In altre parole, non è necessario che ci si debba focalizzare su una singola premessa. Premesse multiple possono essere giocate contemporaneamente, dato che sono i giocatori a decidere quale, di volta in volta, esplorare.

Inoltre, non essendo necessario focalizzarsi su pochi personaggi e sulla loro evoluzione "a livelli", il concetto stesso di "campagna" deve cambiare, spostandosi verso un concetto di "campagna narrativa", intendendola come una narrazione vasta ed integrata con numerose definizioni di temi e conflitti, variabili nel tempo, che il gruppo desidera esplorare nell'ambientazione di gioco (che può essere predefinita o generata tramite consenso *durante* la narrazione).

Conosci e gestisci i tuoi giocatori

Se siete arrivati sino a qui, ed avete compreso i meccanismi di funzionamento di Levy, avrete definitivamente capito che Levy è sostanzialmente un metodo di gioco che:

- Minimizza l'aspetto mnemonico delle regole con lo scopo di
- Massimizzare l'attenzione dei giocatori verso la storia e la loro interazione sociale.

Le modalità "Uno per Tutti" e "Tutti per Uno" sono quelle che tolgono il possesso di un singolo personaggio ad un singolo giocatore e lo obbligano a dover seguire sempre con attenzione ciò che sta accadendo al tavolo, perché non sanno mai quale personaggio dovranno giocare. Inoltre, obbliga i giocatori a dover necessariamente interagire tra di loro.

D'altra parte, il fatto di fare in modo che i giocatori possano esercitare potere di Narrazione, ma soprattutto quello di Decisione, impone al Narratore di tenere a mente alcuni concetti di psicologia sociale e dinamica di gruppo. In particolare sono importanti i due aspetti di "Metodi di decisione dei gruppi" e "Psicologia dei giocatori".

La lista seguente illustra alcuni metodi noti di decisione dei gruppi ed il loro utilizzo in Levy:

- **Decisione basata sul consenso.** In questo caso, il Narratore, o qualche Giocatore, cerca di ottenere il consenso **sostanzialmente unanime** da parte dei giocatori su qualche aspetto della sessione di gioco, senza necessariamente richiedere di andare al voto. Sono coinvolte la negoziazione e la capacità di persuasione. Questi tipi di decisione, cercano di evitare il concetto di "vincitori" e "perdenti", nel senso che la parte 'maggioritaria', se c'è, concede qualcosa alla parte 'minoritaria'.
 - Esempio:
 - "Sarebbe bello se giocassimo un flashback, a questo punto."
 - "Mmm... non mi convince."

- “Perché no? E’ il momento giusto per capire qualcosa sul passato di Jack. Che dite?” (rivolto a tutti gli altri giocatori)
 - “Ok.” (tranne il giocatore che si è opposto)
 - “Va bene, però poi allora giochiamo la scena in cui Jack si innamorerà di Ann.”
 - E così via...
- **Decisione basata sul voto.** In questo caso, il concetto di “vincitori” e “perdenti” è chiaro e la parte che vince non concede nulla. I seguenti due tipi di decisione sono applicabili.
 - **Maggioranza assoluta.** In questo caso, passa l’opzione votata dal 50% + 1 dei giocatori. Nel caso, ad esempio, in cui ci siano 7 giocatori, la decisione passa con 4 voti.
 - **Maggioranza relativa.** In questo caso, passa l’opzione votata dal 50% + 1 dei votanti. Nel caso, ad esempio, di 7 giocatori, in cui due giocatori si astengono perché non interessati allora la maggioranza relativa si avrebbe con 3 voti.
- **Decisione autoritaria.** Il Narratore decide autonomamente senza chiedere il consenso o il voto dei giocatori.
- **Decisione basata sul lancio di dadi.** In questo caso, si effettua un tiro contrapposto tra le due parti in causa. La parte che vince “prende la posta” ma se il lancio è particolarmente favorevole, non solo prende la posta ma ha anche il diritto di prendersi qualcosa in più. Se, invece, il lancio è particolarmente sfavorevole, non solo non prende la posta, ma deve anche cedere qualcosa. Ogni volta che si va alla decisione con il lancio dei dadi, è possibile innestare una serie di conflitti, sulla base di ciò che viene detto. Riprendo un esempio fatto in precedenza e lo espando.
 - Il giocatore A dice: “Secondo me, anche se non ti ho opposto Veto, è davvero inverosimile che buchi un muro con quell’arma.”
 - Il giocatore B dice: “Secondo me sì.”
 - I giocatori C e D appoggiano A.
 - Il giocatore E ed il Narratore appoggiano B.
 - Entrambi lanceranno 3d6 (o 1d6) +2 (i giocatori che si sono schierati a loro favore).
 - Vince A (che vuole sfondare il muro con l’arma) e vince di parecchio (ad esempio con una differenza di più di 8 punti) e narra: “Il colpo dell’arma sfonda il muro e **colpisce due nemici che erano nascosti al di là della parete.**” La parte in grassetto è quella che il giocatore A si è “preso in più” a causa della vittoria nel lancio. Anche questa porzione di narrazione aggiunta è soggetta a Veti e Conflitti, in base a quanto detto prima.
 - Perde A (che vuole sfondare il muro con l’arma) e perde di parecchio (ad esempio con una differenza di più di 8 punti) e narra: “**L’arma si inceppa e non riesco a sparare. Getto l’arma per terra, ma mi rendo conto di aver sbagliato. Il rumore ha attirato due uomini di guardia.**”

Non esiste un modo migliore in assoluto per scegliere un metodo di decisione piuttosto che un altro, anzi, è molto probabile che il Narratore sbagli più di una volta. Tuttavia, la possibilità di sbagliare e registrare le reazioni del gruppo di gioco deve essere tenuta in considerazione per migliorare il proprio comportamento. In particolare, è molto importante che, per la scelta del metodo decisionale, il Narratore conosca il comportamento dei giocatori al tavolo, in modo da ottenere i risultati migliori dal punto di vista drammatico ed emotivo durante la sessione di gioco.

Ogni giocatore prediligerà alcuni aspetti della narrazione e dell’evoluzione della storia rispetto ad altri. Queste differenze tra giocatori sono proprio quelle che consentono al gruppo di costruire ed assemblare la storia dando ad ogni istante della sessione di gioco prospettive e contributi differenti.

In particolare, è molto importante ed interessante indagare gli atteggiamenti dei giocatori.

Ad esempio, dove si posiziona la leadership, quali sono i giocatori più desiderosi di apportare contributi alla narrazione e quali invece sono interessati ad aspettare i conflitti e schierarsi. Oppure, individuare quelli che si pongono in posizione di retroguardia e preferiscono attendere il turno senza dimostrarsi proattivi nelle decisioni e nello schierarsi. Per ognuna delle diverse tipologie di gruppo di gioco il Narratore deve continuare a ricercare la configurazione ottimale per la gestione (intendendo con questo il rapporto tra giocatori e personaggi, la cessione del Potere di Narrazione e del Potere di Decisione, la concessione di Vetì e Conflitti) , magari cambiandola continuamente sino a trovare quella che sta garantendo i risultati migliori in quel momento per quel gruppo di gioco. Questi argomenti sconfinano nella psicologia e nelle dinamiche di gruppo e non sono oggetto di questo manuale.

Caso di gioco estesamente commentato

In questa sessione di gioco si riuniscono:

- Andrea (che inizia a ricoprire il ruolo di Narratore).
- Beppe.
- Carlo.
- Dario.

Quello che leggerete porterà via molto tempo ed è estesamente commentato. Nella pratica, porta via pochissimi minuti. Dopo la prima volta che si è giocato, pochi secondi. Tuttavia, è bene che si conoscano i meccanismi di gioco che vengono invocati in ogni istante, per poterli governare con precisione.

Ciò che viene detto/fatto al tavolo di gioco	Quali parti del sistema di gioco sono utilizzate/invocate
<p>Andrea (Narratore): “Molto bene. Iniziamo a giocare. Allora, Beppe. Inizia a narrare. Puoi dire ciò che vuoi. Noi non possiamo opporre Vetì, né Conflitti.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cessione del Potere di Narrazione • Potere di Decisione non consentito <p>Da notare che, in questo modo, qualunque cosa dica Beppe accadrà nel mondo immaginato, senza possibilità di opporsi.</p>
<p>Beppe: “Si vede una mano, posata su un tavolo. Al di sotto della mano una lettera. Si sente singhiozzare una donna...”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione <p>Ed inoltre entrano già in gioco le Essenze (che varranno per tutto il resto della sessione di gioco).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prima Essenza (ciò che Beppe sta desiderando che accada) • Seconda Essenza (Ciò che Beppe dice) • Terza Essenza (Ciò che Beppe non dice)
<p>Andrea (Narratore): “Carlo. Dicci cosa c’è scritto nella lettera. Da questo momento sino alla fine della sessione tutti possono opporre Veto estetico e di plausibilità. Non si possono ancora opporre Conflitti.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cessione del Potere di Narrazione con ambito ben delimitato • Cessione del Potere di Decisione sui Vetì
<p>Carlo: “Nella lettera c’è scritto ‘Goldrake è morto’.” Beppe: “Direi di no. Fa schifo. Io avevo già in mente un bel melodramma.” Dario: “In effetti non è proprio un bell’inizio.” Andrea (Narratore): “Però, noi non sappiamo chi sia Goldrake. Magari è il nome di un personaggio che incontreremo dopo, o il suo soprannome. E non siamo nemmeno sicuri che sia proprio lei la donna che sta piangendo. Beppe ha detto che ‘si sente’ singhiozzare una donna. Non ha detto esplicitamente che è lei. Chiedo di giocarla con un contrapposto con 1d6.” Beppe: “Ma cosa ci giochiamo?” Carlo: “Che nella lettera ci sia scritto ‘Goldrake è morto’.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I giocatori esercitano Veto estetico e negoziano. • Il Narratore decide di risolvere il Veto con un tiro contrapposto. Beppe e Dario sono per eliminare quanto narrato da Carlo. Carlo e Andrea vogliono tenerlo. • Tiro Contrapposto (1d6 + 2). Come il Manuale Base, con la differenza che qui chi sta ‘combattendo’ sono i giocatori. Fare riferimento alla “Decisione basata sul lancio di dadi.” <p>I Giocatori lanciano. Beppe vince. Goldrake deve scomparire dalla lettera. Notate che il Narratore ha solo deciso il metodo di risoluzione e che, schierandosi, ha perso.</p>
<p>Beppe: “E vai!”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione

Ciò che viene detto/fatto al tavolo di gioco	Quali parti del sistema di gioco sono utilizzate/invocate
<p>Andrea (Narratore): “Carlo, ridicci cosa è scritto nella lettera.”</p> <p>Carlo: “Amore mio, la situazione al fronte è ormai drammatica. Temo per la mia vita e per quella dei miei commilitoni. Questa guerra contro gli austriaci non finirà mai. Mai. Tuo, Rodolfo. 12 marzo 1849.”</p>	<p>Carlo usa potere di Narrazione sul contenuto della lettera e riesce ad introdurre numerosi elementi di narrazione. Il Narratore non può opporsi perché Carlo ha rispettato l’ambito di Narrazione.</p> <p>Gli altri giocatori non oppongono Vetì estetici. Il Narratore procede.</p>
<p>Andrea (Narratore): “Stacco. E’ il 23 marzo 1849. Stiamo rivivendo la battaglia di Novara contro gli austriaci. Voi tre muovete, insieme e “di ruolo”, Rodolfo. Non avete alcun potere di narrazione. Concordiamo caratteristiche ed equipaggiamento. Concordate un portavoce.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità “Tutti per Uno”. <p>Il personaggio viene generato al momento. I tre giocatori discutono tra di loro. Il Narratore deve fare attenzione a come si stabiliscono i rapporti tra i giocatori.</p>
<p>Carlo (portavoce): “Allora, Rodolfo ha Destrezza e Coraggio.”</p> <p>Andrea (Narratore): “Lancia 1d6 per ognuna di queste.”</p> <p>Carlo (portavoce): “Destrezza 4/6, Coraggio 2/6. Abbiamo un fucile a baionetta”.</p> <p>Andrea (Narratore): “Molto bene. Il vostro personaggio è nella trincea ed accanto a voi ci sono molti commilitoni morti, o in fin di vita. C’è una dannata batteria che sta sparando all’impazzata, a circa 70-80 metri a nord-ovest. Il fumo vi consente una scarsa visibilità. Cosa fate?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione da parte del Narratore <p>Notate che in questo momento si sta svolgendo una sessione standard di gioco di ruolo. Il Narratore usa Potere di Narrazione ed introduce elementi senza “chiedere”.</p>
<p>I Giocatori iniziano a parlare per decidere.</p> <p>Andrea (Narratore): “Un colpo di mortaio esplose a poca distanza da voi. Vi gettate al suolo per non prendervi le schegge.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • “Azione Forzata” <p>Il Narratore usa una Azione Forzata per dare dinamicità alla Narrazione e per tenere sotto pressione i Giocatori. Notate che il Narratore ha mosso il personaggio dei giocatori, senza chiedere loro alcunché.</p>
<p>Carlo (portavoce): “Cerchiamo di rianimare il compagno vicino a noi.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seconda Essenza (Ciò che dicono)
<p>Andrea (Narratore): “Per quale motivo? Cosa volete ottenere?”</p> <p>Carlo (portavoce): “Magari aveva delle informazioni vitali ed è stato colpito prima di poter parlare.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prima Essenza (ciò che desiderano) • Il Narratore non vuole limitarsi alla Seconda Essenza e scende alla Prima per capire il desiderio.
<p>Andrea (Narratore): “Sta bene. Giochiamocelo ai dadi. Io dico di no. Se vinci narri tu l’esito. Se vinco io, narro io.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Decisione per decidere COME avviene la risoluzione (“Giochiamocelo ai dadi.”) • Cessione del Potere di Narrazione, subordinata al lancio dei dadi <p>Il Narratore decide di rischiare e di cedere Potere di Narrazione, subordinandolo al risultato del lancio dei dadi. In casi come questo è ovvio che il Narratore verrebbe messo in minoranza se si</p>

Ciò che viene detto/fatto al tavolo di gioco	Quali parti del sistema di gioco sono utilizzate/invocate
	<p>andasse ai voti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Tiro Contrapposto”, come se fosse un Combattimento.
<p>Carlo (portavoce): “Cosa ci giochiamo?” Andrea (Narratore): “Che il compagno vicino a voi abbia le informazioni vitali.” Carlo (portavoce): “Cosa succede se vinco?” Andrea (Narratore): “Sarai tu a dircelo. Se vinci narrerai tu. Se vinci di molto puoi anche prenderti qualcosa in più oltre la posta.” Carlo (portavoce): “E se perdo?” Andrea (Narratore): “Narro io. Se perdi di tanto, non solo non trovi le informazioni, ma potrebbe ancora capitarti qualcos’altro di sfavorevole.” Carlo (portavoce): “Ok. Lanciamo.” Andrea (Narratore): Lanciamo un contrapposto con 1d6.”</p>	<p>In alcuni casi (se possibile SEMPRE), è bene rendere ben chiaro PRIMA del lancio dei dadi quale è la posta e cosa accadrebbe in casi di vincita e perdita.</p>
<p>Carlo ottiene 5. Andrea 1. Carlo (portavoce): “Bene!” Andrea (Narratore): “Ok, narra pure.” Carlo (portavoce): “Quindi, non solo trovo le informazioni vitali, ma mi prendo anche qualcosa in più, giusto?” Andrea (Narratore): “Sì, ma ricorda che possiamo opporti Veto in qualunque momento, se esageri e ti prendi ‘troppo’.” Carlo (portavoce): “Dario, vuoi narrare tu?” Dario: “Ok, ci provo.”</p>	
<p>Dario: “Ci abbassiamo verso il corpo del nostro compagno cerchiamo di trovare le informazioni. Infatti, lo abbiamo riconosciuto. E’ l’attendente di campo, che faceva da spola con il comando per ricevere gli ordini.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione. <p>Noterete che il Giocatore sta andando “oltre” il suo potere di Narrazione, per produrre una narrazione esteticamente valida. Il Narratore decide di farlo proseguire e di non opporre Veto.</p>
<p>Andrea (Narratore): “Una granata cade molto vicino... Vi chiedo di lanciare i dadi.” Carlo (portavoce): “Ehi, non puoi farci morire, abbiamo vinto la posta e troviamo le informazioni.” Andrea (Narratore): “Non morirete. Vi chiedo un Tiro senza Fallimento. Ce la fate, ma magari dovete cedere qualcosa.” Carlo (portavoce): “Ed ora cosa c’è sulla posta?” Andrea (Narratore): “Quanto BENE riuscite a salvarvi dalla granata che è esplosa.” Beppe: “Lancio io. Abbiamo qualche caratteristica che ci torna utile?” Dario: “Destrezza, con +4.” Carlo: “Quindi 3d6 + 4, giusto?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro Senza Fallimento • Cessione del Potere di Narrazione • Conflitto tra Giocatori e Narratore <p>Notate che il Narratore deve rispettare il risultato del lancio ed i giocatori DOVRANNO trovare le informazioni. Il fatto che tutte le informazioni relative al gioco debbano essere pubbliche, obbliga i giocatori ed il Narratore al rispetto degli accordi.</p> <p>Notare anche che nel caso del modificatore il Narratore cerca una decisione per consenso all’unanimità e rinuncia al fatto di imporre un modificatore decidendo da solo.</p>

Ciò che viene detto/fatto al tavolo di gioco	Quali parti del sistema di gioco sono utilizzate/invocate
<p>Andrea (Narratore): “Si. Però metterei un modificatore di -2 a causa dello stato emotivo di Rodolfo. Ci state?”</p> <p>Dario: “Ok, direi che ci può stare.”</p> <p>Carlo, Beppe: “Ok per noi.”</p>	
<p>Beppe lancia. Il risultato finale, tenendo conto delle modifiche è 15.</p> <p>Andrea (Narratore): “Ottimo. Chi di voi tre narra?”</p> <p>Dario: “Continuo io.”</p> <p>Andrea (Narratore): “Ok.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro Senza Fallimento • Uso del Potere di Narrazione <p>Da notare che il gruppo di Giocatori ha ora vinto due poste. Potrà narrare “molto” a suo favore come ha evitato la granata e “molto” a suo favore il reperimento delle informazioni.</p>
<p>Dario: “Una granata esplode poco lontano da noi... Dalle grida di dolore mi rendo conto che ha colpito tre austriaci che stavano per assalirmi in trincea...”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione <p>Dario si “prende” la prima posta. Non solo non viene colpito dalla granata, ma la granata colpisce anche tre avversari.</p> <p>Il Narratore non oppone Veti di plausibilità o estetici e non vuole un Conflitto sul fatto che i tre austriaci siano morti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terza Essenza (ciò che non viene detto) <p>Dario, però, non dice esplicitamente che gli austriaci sono morti. Questo potrà essere utilizzato nel seguito della sessione se il gruppo lo ritiene opportuno.</p>
<p>Dario: “Poi inizio a perquisire il corpo del mio povero compagno morto, trovando le informazioni che mi servivano. Contengono proprio le informazioni che cercavo. Inoltre, dal fumo compagno tre commilitoni che dicono <<Tenente, siamo pronti a seguirla! Cosa dobbiamo fare?>>”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Potere di Narrazione • Terza Essenza (ciò che non viene detto) <p>Dario si “prende” la seconda posta. Non solo trova le informazioni. Esse sono di buona qualità e trova anche dei commilitoni vivi pronti a seguirlo. Notate, inoltre, che Dario, sfrutta il fatto che nessuno aveva detto ancora quale fosse il grado di Dario. Naturalmente, visto che la cosa è plausibile, nessuno oppone Veto.</p>
<p>Andrea (Narratore): “Ok, ora giochiamo quest’ultima sequenza e poi cedo il ruolo di Narratore. Torniamo indietro alla donna dell’inizio. Beppe, ti cedo Potere di Narrazione su di lei. Facci capire di più. Impongo però un Vincolo. ‘E’ la sua amante.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vincolo • Cessione del Potere di Narrazione
<p>Beppe: “E’ mattina...”</p> <p>Andrea (Narratore): “Stop. Non hai Potere di Narrazione sul tempo. Solo sul personaggio.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veto
<p>Beppe: “Vero. E’ una donna di 26 anni, figlia del proprietario di una fabbrica di legname del posto. E’ incinta di Rodolfo.”</p>	<p>Beppe sta rispettando l’ambito. Nessuno vuole andare al conflitto.</p>

Conclusione

Spero di aver esposto, in questa Guida del Narratore, tutto quello che non è stato esplicitamente detto nel manuale di gioco di Leivity 3.0. Spero, inoltre che questi suggerimenti possano consentirvi di poter applicare correttamente lo strato “narrativo” al di sopra delle sessioni standard di Leivity.

Per parte mia, continuerò ad approfondire sistematicamente questi concetti nelle newsletter dedicate a Leivity e ad aggiornare questa guida sulla base delle vostre segnalazioni e suggerimenti.

Grazie,

Roberto Grassi

Informazioni

Se volete ulteriori informazioni su Leivity:

- Iscrivetevi gratuitamente al sito: <http://www.levity-rpg.net>. Potrete accedere all'archivio delle newsletter ed al forum per gli utenti registrati
- Scrivete a postmaster@levity-rpg.net