



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Scheletro:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Mens Sana in Corpore Morto: /6 (Difficoltà a ricordare cose ed emicrania continua)	Equipaggiamento:
Beddamatri: /6 (Capacità di ricordare unicamente gli avvenimenti della propria famiglia)	Armi
Skeleferico: /6 (Capacità di combattere con l'uso di innesti tecnologici, tipo un carrettino di legno)	Scudi/Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<p><i>Gli scheletri hanno abilità di guarigione, semplicemente per il fatto che riescono a sostituire i propri arti rotti con ossa raccolte in giro, anche non della loro stessa provenienza. Non è raro incontrare uno scheletro con un braccio o una gamba più lunga dell'altra perché hanno usato una tibia di cavallo raccolta lungo il cammino. Questo potrebbe pregiudicare la loro velocità, ma ripristina in genere i punti vita persi col danneggiamento dell'arto. Talvolta utilizzano l'arto spezzato come bastone "rbdomante" per trovare un nuovo arto compatibile. Tuttavia ci sono alcuni arti insostituibili, come la spina dorsale e il cranio.</i></p>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Mummia:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Daltonismo di Forma: /6 (Facilità a scambiare forme e colori di oggetti)	Equipaggiamento: Armi Scudi/ Armature Altri Oggetti
Darsi le arie: /6 (Potenza delle emanazioni mefitiche)	
Unto da Gugan: /6 (Untuosità della mummia, derivante dagli oli sulle sue bende)	
Caratteristica Aggiuntiva:	
<i>Le Mummie sopportano l'assenza di cibi e bevande per un tempo doppio rispetto a quello degli umani, e l'assenza di birra per un tempo triplo rispetto ai Nani. Spesso alle mummie basta saziarsi con piccole bacche e vanno matte per le radici di liquirizia che masticano per svariate ore.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Spettro:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Mente Parlante: /6 (Capacità di comunicare mentalmente con altre razze, a parte i Nani)	Equipaggiamento:
Silenzio e Penetrazione: /6 (Capacità di essere silenziosi ed attraversare i muri)	Armi
Arcana sapienza della Falangetta: /6 (Untuosità della mummia, derivante dagli oli sulle sue bende)	Scudi/Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<p>Gli spettri, concentrandosi, possiedono una forza sovrumana e una micidiale stretta della mano in grado di far svenire un Orconte in pochi secondi. Nel combattimento usano come forza lo spostamento d'aria, riuscendo quindi a colpire con un pugno anche a distanza. Più aumenta la distanza minore sarà la forza con cui colpiscono. Dopo azioni particolarmente impegnative devono riposare le loro facoltà psichiche, risultando inutili per un numero variabile di turni.</p>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Valchiria:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Cavalcavento: /6 (Velocità nel cavalcare)	Equipaggiamento:
Maliarda per sempre: /6 (Capacità di ammaliare i malcapitati con il loro sguardo avvenente)	Armi
In Rubra Cruce: /6 (Capacità ed agilità di combattimento con armi eleganti e non pesanti)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>Le Valchirie non sanno cucinare nemmeno un uovo di struzzo cotto sulla pietra (di fatto non riescono a rompere l'uovo su un sasso). Normalmente utilizzano il loro charme per farsi servire e riverire. Dotate di acume fuori dal comune risulta quasi impossibile batterle a scacchi, dama o pingozzo. Questo facilita le loro decisioni in battaglie su terreni aperti . Avere una loro opinione prima di una battaglia è sempre importante .</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Trafficante:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Intuito di Coppercampus: /6 (Capacità nello sbagliare i conteggi ed imbrogliare e confondere le vittime, soprattutto sulle discussioni economiche)	Equipaggiamento:
Mimetismo Guerriero: /6 (Capacità di nascondersi e dileguarsi proprio nel momento del bisogno, soprattutto durante le battaglie)	Armi
Orientamento Culinario: /6 (Capacità di trovare sempre taverne e locande adatte al gruppo ed alla sua disponibilità economica)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I Trafficanti sono abili narratori e raccontano volentieri imprese valorose cui hanno assistito in prima persona. In genere lo fanno mentre stanno concludendo affari in modo che le persone con cui parlano siano distratte e non capiscano più niente. In altri casi vengono zittiti dai compagni che mal sopportano la loro logorrea. Sono anche abili cartografi.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Pirata:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Attaccabriga epocale: /6 (Capacità di generare polemiche inutili e risse, soprattutto se non sono in mare o se magari sono costretti a parlare con i Trafficanti)	Equipaggiamento:
Dominio della Fune: /6 (Capacità di usare le funi per spostarsi rapidamente e con acrobazia)	Armi
Ruttolibre: /6 (Potenza ed abilità nel rutto, con la capacità di costruire intere parole e frasi, intimorendo l'avversario)	Scudi/ Armature
Rubalibre: /6 (Capacità di impossessarsi di oggetti altrui, anche di dimensioni ragguardevoli)	Altri Oggetti
Caratteristica Aggiuntiva:	
<i>I pirati sono abili pescatori. Sui fiumi o su acque basse piantano grandi pertiche nell'acqua, vi si arrampicano sopra per non disturbare i pesci e per mezzo di piccoli retini riescono facilmente a pescare grandi quantità di pesce. Talvolta, se sono di cattivo umore utilizzano l'abilità dell'orso. Entrano nell'acqua e pescano a suon di ceffoni. In questi casi non è molto opportuno stargli vicino.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Cacciatore:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Prode preda: /6 (Capacità di seguire tracce e costruire trappole. Soprattutto per gli elfi, che detestano per la loro altezzosità)	Equipaggiamento:
Lazo e intralazzo: /6 (Capacità di usare soprattutto lazo e reti per catturare ed imprigionare gli avversari, piuttosto che per finirli)	Armi
Lingua Forcuta: /6 (Capacità di essere viscido e subdolo come i serpenti, con cui riesce a parlare e ad intrattenersi in lunghe discussioni)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I cacciatori seguono le piste vecchie di giorni, sono in grado di scoprire tracce nascoste anche su terreni accidentati. Si muovono assai silenziosamente con un'abilità quasi pari a quella degli Elfi.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Barbaro:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Concilio Conclave: /6 (Capacità di inneroosirsi se le discussioni vanno troppo a lungo)	Equipaggiamento:
Porco Traditore: /6 (Capacità di entrare in sintonia con i maiali, sino a poter parlare con loro, anche da morti)	Armi
Parlanterra: /6 (Capacità di ascoltare i suoni, anche in lontananza, e di saperne distinguere l'origine)	Scudi/Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I Barbari sono buoni coltivatori e anche discreti mandriani. Non è raro che si guadagnino da vivere trasferendo mandrie di capre o mucche da una parte all'altra del Questland. Sono gioviali, amano l'idromele ma in battaglia sono spietati e poco propensi al dialogo, soprattutto se qualcuno ha inferito (anche solo verbalmente) sul loro maiale.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Manducante:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Divinazione: /6 (Capacità di divinare il futuro, soprattutto se letto nei fondi delle bottiglie)	Equipaggiamento:
Strappalacrime: /6 (Capacità di poter impietosire gli altri, portandoli dalla propria parte)	Armi
Imposizione delle Mani: /6 (Capacità di guarigione di piccole ferite)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I Manducanti sono cantastorie affabulanti e si guadagnano inviti a pranzo e cena con le loro abilità narrative. Conoscono anche l'arte della scrittura e della lettura, anche se non si sa quando l'abbiano appresa. Ogni volta che glielo chiederete, infatti, forniranno una versione totalmente differente. Tuttavia per questa loro capacità riescono a risolvere enigmi e grattacapi, indovinelli e sciarade con discreta facilità.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Cavaliere:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Noblesse Oblige: /6 <i>(Volontà di combattere i nemici ad ogni costo, soprattutto se se la prendono con gli indifesi)</i>	Equipaggiamento:
Cuor Di Leone: /6 <i>(Capacità di affrontare imprese eroiche senza battere ciglio, incoraggiando gli altri)</i>	Armi
Benedetta verità: /6 <i>(Incapacità di mentire, dicendo sempre il vero)</i>	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I Cavalieri hanno come principale abilità quella di vantare alti lignaggi e parentele così nobili da incutere rispetto. In pochi ci credono realmente, ma questo basta, qualche volta, a limitare i danni e i pericoli di risse. "La signoria vostra non sa con chi sta colloquiando" è divenuta una sorta di frase distintiva dei Cavalieri (talvolta in uso ancora ai giorni nostri, ma per la maggior parte a sproposito).</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Mago:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Prima la Rima: /6 (Capacità di poter rallentare il tempo per meglio formulare l'incantesimo)	Equipaggiamento:
Baston Contrario: /6 (Capacità di poter controllare il suo bastone usandolo come arma o trasformandolo in piccoli oggetti che possono tornare utili)	Armi
Randello Bastardo: /6 (Capacità di poter invocare e materializzare un pesante randello, quando il mago emette gemiti di lussuria)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<p><i>I maghi posseggono il sonno profondo. A seconda del loro livello, gli basta dormire un po' per recuperare molte forze. Quando dormono, dormono secco. Nel caso dei monaci anziché dormire pregano (o almeno così dicono loro, ma il risultato agli occhi dello scettico è uguale). Spesso sfruttano quest'abilità quando un avventuriero particolarmente loquace gli sta raccontando una sua avventura. Tra i maghi rientrano anche Fattucchieri e Incantatori i quali hanno abilità di preparare saporite minestre, molto nutrienti, raccogliendo radici anche in zone apparentemente desertiche. Gli incantatori utilizzano la persuasione. Con un semplice incantesimo (in rima, manco a dirlo) possono convincere più persone che la propria idea è quella giusta, risolvendo in questo modo inutili e lunghe discussioni. Un Mago che decida di intraprendere la branca della Magia che si occupa di Incantamenti o di Fattucchieria lo dichiara quando cresce di livello. I suoi incantesimi, a quel punto dovranno volgere principalmente alla branca scelta.</i></p>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Monaco:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Erbavoglio: /6 (Capacità nel curare con le erbe, senza avvelenare il malcapitato paziente)	Equipaggiamento:
Principio della benedizione: /6 (Potenza nell'accanirsi con violenza e a randellate contro gli atei, presunti o dichiarati tali)	Armi
Sermone Soporifero: /6 (Volontà e capacità di aggregare persone e fare un rito di purificazione invocando tutti gli dei, con il rischio di addormentare tutti)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<p><i>I maghi posseggono il sonno profondo. A seconda del loro livello, gli basta dormire un po' per recuperare molte forze. Quando dormono, dormono secco. Nel caso dei monaci anziché dormire pregano (o almeno così dicono loro, ma il risultato agli occhi dello scettico è uguale). Spesso sfruttano quest'abilità quando un avventuriero particolarmente loquace gli sta raccontando una sua avventura. Tra i maghi rientrano anche Fattucchieri e Incantatori i quali hanno abilità di preparare saporite minestre, molto nutrienti, raccogliendo radici anche in zone apparentemente desertiche. Gli incantatori utilizzano la persuasione. Con un semplice incantesimo (in rima, manco a dirlo) possono convincere più persone che la propria idea è quella giusta, risolvendo in questo modo inutili e lunghe discussioni. Un Mago che decida di intraprendere la branca della Magia che si occupa di Incantamenti o di Fattuccheria lo dichiara quando cresce di livello. I suoi incantesimi, a quel punto dovranno volgere principalmente alla branca scelta.</i></p>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Alchimista:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Il Dado è Tratto: /6 (Capacità di conservare e liofilizzare i cibi, per garantirne trasporto e durata)	Equipaggiamento:
Erbavoglio: /6 (Capacità nel curare con le erbe, senza avvelenare il malcapitato paziente)	Armi
Comprendonio: /6 (Facilità nella comprensione delle lingue e nella decifrazione di enigmi ed indovinelli)	Scudi/Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>Gli Alchimisti hanno l'abilità di manipolare i gusti e i sapori. Possono far apparire ottimo vino una sciacquatura di cozze, così come il contrario. Aggiungendo, non visti, le loro misteriose polveri a piatti e bevande sono in grado di scatenare risse come di quietarle. Si intendono di tradizioni e nobili discendenze. Spesso se un cavaliere e un alchimista parlano di araldica finiscono per litigare.</i>	



Roberto Grassi

Levity 3.0

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Elfo:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Terranima: /6 <i>(Dipendenza dell'elfo dalla natura, che lo porta a dover respirare la terra a pieni polmoni)</i>	Equipaggiamento:
In Draco Mutua: /6 <i>(Necessità dell'elfo di assentarsi per andare ad accudire il Drago di cui è custode)</i>	Armi
Arco e Arcano: /6 <i>(Capacità e precisione con l'arco)</i>	Scudi/ Armature
Fendinebbia: /6 <i>(Capacità di guardare attraverso la nebbia)</i>	Altri Oggetti
Caratteristica Aggiuntiva:	
<i>Gli elfi hanno moltissime abilità legate alla natura. Riescono a far crescere piante in situazioni difficili, a una velocità tripla, solo parlando con esse. Se posseggono sementi, in due giorni riescono a far crescere una pianta. Quest'abilità è particolarmente utile quando fanno lunghi viaggi; gli basta sostare due giorni nello stesso luogo, anche se angusto e potranno mangiare dell'ottima insalata e talvolta anche zucchini, peperoncini piccanti e, se sono romantici, rose rosse.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Nano:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Eleganza di Corte: /6 <i>(Potenza della maleducazione e della grezzaggine, soprattutto nei momenti meno opportuni)</i>	Equipaggiamento:
Furia Nanesca: /6 <i>(Incapacità di essere tolleranti e di saper resistere alle critiche)</i>	Armi
Forza Sette: /6 <i>(Forza e potenza dei Nani, nel compiere sforzi particolarmente onerosi)</i>	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<i>I Nani sono più che abili nel progettare e realizzare in tempi assai ridotti, rispetto agli umani, opere di fortificazione, mura e difese varie. Marciano instancabili per due giorni di seguito prima di sentire un po' la fatica, ma se costretti anche tre giorni senza sosta. Hanno anche l'abilità di mangiare due volte quello che mangia un orconte. Sono ottimi cuochi.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Serpipede:

Punti Vita /24 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Sassaiola Salivare: /6 <i>(Potenza nello sputacchiare addosso agli avversari a causa del loro difetto di pronuncia)</i>	Equipaggiamento:
Assai simpatico: /6 <i>(Tendenza nel voler apparire simpatico a tutti i costi, talvolta ottenendo l'effetto contrario)</i>	Armi
Ipnosi Nominale: /6 <i>(Capacità di addormentare l'interlocutore usando molte "s" nel discorso, rilasciando sostanze ipnotiche nell'aria)</i>	Scudi/ Armature
In salsa scivola: /6 <i>(Idiosincrasia verso i cavalli, che detestano. I cavalli fuggono via impazziti dal terrore.)</i>	Altri Oggetti
Caratteristica Aggiuntiva:	
<i>I Serpipedi mantengono lo stesso passo dei cavalli senza stancarsi troppo e in genere lo fanno per mangiarseli. Sono quindi rapidi corridori ma hanno bisogno di frequenti bagni perché la loro pelle deve essere idratata spesso. Compiono balzi notevoli e posseggono un equilibrio notevole. Sulle mani hanno lunghi artigli assai pericolosi.</i>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Orconte:

Punti Vita /27 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Santo Subito: /6 (Misura la tendenza dell'orconte a rispettare sempre la legge e a farla rispettare)	Equipaggiamento:
Immunità: /6 (Capacità di essere immune agli incantesimi dei maghi più deboli)	Armi
Orgia della Forgia: /6 (Capacità di forgiare in breve tempo spade potenti ed estremamente affilate)	Scudi/ Armature
Caratteristica Aggiuntiva:	Altri Oggetti
<p><i>Gli orconti sono immuni alla magia e non la praticano. Sono forti, robusti, coraggiosi e godono di ottima salute (se si esclude l'otite e l'allergia agli indumenti). Difficilmente vanno a cavallo perché i cavalli difficilmente li sopportano. Sono simpatici, allegri e di ottima compagnia e non particolarmente inclini a risolvere le questioni con la forza. Marciano per ore senza stancarsi ma poi trovateli una locanda dove servano birra dentro boccali da litro.</i></p>	



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Golem:

Punti Vita /30 (Quando arrivano a 0 il personaggio rimane 'smutandato')	
Nome / Note sul Background/Foreground	Immagine
Molto Memorandum: /6 <i>(Misura la tendenza dell'orconte a rispettare sempre la legge e a farla rispettare)</i>	Equipaggiamento:
Dama di compagnia: /6 <i>(Tendenza ad affezionarsi in maniera morbosa ad uno dei componenti il gruppo)</i>	Armi
Io... vagabondo che son io: /6 <i>(Tendenza a volersi allontanare da tutti e vivere da solo, a meno di non essere pagato profumatamente)</i>	Scudi/ Armature
Laconica parlapulta: /6 <i>(Capacità di parlare con le pietre e di poterle controllare)</i>	Altri Oggetti
Caratteristica Aggiuntiva:	
<p><i>I Golem non sono particolarmente agili e camminano piano ma costantemente. Si cibano come gli altri avventurieri, col vantaggio che digeriscono tutto. Impossibile che muoiano di fame. Se nel deserto finiscono le scorte di cibo mangiano la terra, tanto per loro tutto ha lo stesso sapore. È piuttosto facile scoprire dove si accampano i Golem perché i resti delle loro feci sono impossibili da confondere in quanto sembrano passate sotto un rullo (d'altra parte le chiappe...). Come detto i loro escrementi sono durissimi e taglientissimi, per cui ne ricavano ottime armi da taglio.</i></p>	