

nome

Nomi: Amelia, Mornia, Aria, Ainhart, Zefiro, Vi, Alliora, Joira, Kara, Redd, Astro, Drisbon, Roring, Joneg, Clark, Erago, Rokkit, Icaro

for	Base	Mod.	danno	6
des	Debole -1		arm.	
eos	Malfermo -1		pf	Attuali Max
int	Stordito -1		PF Max = 6 + Costituzione	
sag	Confuso -1		carico	Carico = 9 + FOR
car	Sfregiato -1			

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

Non è la prima volta che io e ____ danziamo assieme

Ho un messaggio per ____, ma non è ancora pronto per sentirlo

____ non ha visto tutto quello che i cieli hanno in serbo per lui

Sto tenendo d'occhio ____.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi vigili, occhi socchiusi, occhiali da aviatore
- » Corpo in forma, corpo dinoccolato, di piccola corporatura
- » Mantello fluente, ali imponenti, sciarpa rossa
- » Tuta da aviatore, abiti fluenti, cappotto lungo

Modalità di volo

Scegli come fai a volare

- MAGICA**
Voli usando un artefatto che controlli (come una bacchetta, totem o manico di scopa) e puoi concedere questo dono ai tuoi alleati. **Quando Prendi il volo**, puoi muovere un alleato che sia d'accordo invece di te stesso.
- MECCANICA**
Voli usando una tua invenzione (come per esempio un jet pack, o stivaletti a razzo, o una tuta a elica) che monta diversi pezzi pericolosi per scoraggiare gli altri dal colpirti. **Quando usi Foglia nel vento contro un attacco in mischia**, con 10+ infliggi il tuo danno all'attaccante.
- NATURALE**
Hai delle ali con cui voli, che siano naturali, una mutazione, o ti siano state innestate addosso. Dato che voli usando la tua forza fisica, sei molto più forte degli altri Danzatori dei Cieli. Il tuo danno base è d8 invece di d6.

Guida

Cosa ti spinge a librarti verso il cielo?

Scegli una:

- ESPLORARE IL MONDO**
Vai in un luogo in cui non sei mai stato prima ed esploralo
- PAURA DI FARTI MALE**
Scopri un pericolo, un'imboscata o una trappola e fai qualcosa al riguardo prima che possa causarti danno
- LIBERTÀ PERSONALE**
Fuggi dai problemi senza risolverli

Equipaggiamento

Inizi con razioni (5 usi, peso 1) e la tua modalità di volo: descrivila.

Scegli le tue armi:

- Arco corto malmesso (vicino, peso 2) con faretra di frecce (3 munizioni, peso 1)
- Spada angelica (corpo-a-corpo, precisa, peso 1) e scudo leggero (+1 armatura, peso 2)

Scegli due:

- Un Veicolo o Cavalcatura volante a tua scelta
- Bende (3 usi, lento, peso 0) e razioni (5 usi, peso 1)
- Binocolo e bussola (ognuno di peso 0)
- Armatura di tessuto di luce (1 armatura, peso 1)



Il Danzatore dei Cieli

A Invells non esiste un singolo bambino che non sogni di volare. Molti conservano quest'ambizione anche da adulti, e sperimentano con meccanismi o studiano magie. Alcuni sono nati con ali che, una volta adulti, li portano nell'aria.

Ma tu non ti limiti a volare. Tu danzi. Ti crogioli nell'atto. Tuo è non solo il volo, ma la gioia che porta. Ogni nuvola è un punto d'appoggio, ogni raffica di vento è uno scudo. Sei libero ed effimero come una nuvola, e nulla che sia nato dalla terra può trattenerli.

Appartieni al cielo, Danzatore dei Cieli, e il mondo appartiene a te.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

PRENDERE IL VOLO

Sei in grado di volare in modo controllato. Puoi volare quando vuoi e tanto lontano quanto vuoi, anche se potresti dover intraprendere un viaggio pericoloso se vai troppo lontano.

Quando voli per arrivare in un punto altrimenti fuori portata, tira+DES.

►Con 10+, arrivi dove vuoi senza problemi. ►Con 7-9, arrivi, ma scegli uno:

- C'è un pericolo in attesa quando arrivi
- Le correnti non collaborano e sei più lento di quanto ti aspettassi
- L'atterraggio è meglio definito come uno schianto

FOGLIA NEL VENTO

Quando danzi via dall'attacco di un avversario, tira+DES. ►Con 10+, scegli due. ►Con 7-9, scegli uno:

- Eviti l'attacco
- Sgattaioli in un luogo in cui non può seguirti
- Lo schernisci, attirando completamente la sua attenzione

HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO

Quando passi un attimo a esaminare una zona, fai due delle seguenti domande al GM. Il GM deve rispondere sinceramente.

- Qual è la mia migliore via d'ingresso, d'uscita o attraverso?
- C'è una trappola o un'imboscata qui, e, se sì, dove?
- Qual è la minaccia peggiore per me?
- Cosa posso vedere che nessun altro vede?

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Quando ti dai un'occhiata attorno dall'alto, prendi +1 a intraprendere un viaggio pericoloso, fare la guardia e percepire la realtà.

mosse avanzate (2-5)

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

AGILE APPRENDISTA

Otteni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non tiri+DES o migliori la tua mobilità.

DANZATORE DELL'ACQUA

Puoi usare Prendere il volo per muoverti attraverso o sopra all'acqua come se fossi in aria. Non puoi respirare sott'acqua, ma puoi trattenere il respiro insolitamente a lungo.

LA PRESA DEL CIELO

Quando tendi la mano in attesa, un oggetto incustodito a tua scelta entro raggio *vicino* ti vola in mano.

Quando lanci debolmente qualcosa di peso 1 o minore, fluttuerà nel vento e atterrerà esattamente dove vuoi entro raggio *vicino*.

MOVIMENTI FLUIDI

Quando Assali o usi Foglia nel vento contro un attacco in mischia, con un 7+ i tuoi movimenti fluidi dominano quelli più sgraziati dell'avversario. Spostalo dove vuoi entro *portata* da te.

POTENZIAMENTO ATMOSFERICO

Quando ordini agli elementi atmosferici di aiutare te e i tuoi alleati, tira+SAG. ►Con 7+, scegli uno. ►Con 7-9, tu o un alleato siete ostacolati o spinti in giro da strani effetti atmosferici; il GM ti dirà come.

- Banco di nebbia: l'area si riempie immediatamente di nebbia densa
- Lampo: potenzia un alleato, dandogli +1d4 danni prossimo
- Scudo di ghiaccio: conferisci +1 *armatura* prossimo a un alleato

PREVISIONE

Quando ti Accampi, il GM ti dirà di un pericolo, nemico od ostacolo che probabilmente affronterai domani. Hai +1 prossimo nei suoi confronti.

PROPRIO DOVE TI VOGLIO

Quando Tiri o usi un'altra mossa di attacco a distanza, ►Con 7+, il vento sposta il bersaglio in un punto entro *portata* da dove è.

SEMPRE ALL'ERTA

Quando Percepisci la realtà, fai una domanda aggiuntiva, anche con 6-.

UOMO RAZZO

Quando devi arrivare velocemente da qualche parte, tira+DES. ►Con 7+, arrivi dove devi essere, appena un attimo prima che ci sia bisogno di te. ►Con 7-9, attiri attenzioni indesiderate lungo il percorso.

VENTI ULULANTI

Quando evochi venti furiosi e taglienti perché attacchino i tuoi avversari, tira+DES. ►Con 7+, infliggi il tuo danno a ogni nemico entro raggio *vicino*. ►Con 7-9, i venti causano danno collaterale; il GM ti dirà come.

I Venti ululanti sono un'arma con le etichette *vicino* e 2 *perforante*.

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

AGILE INIZIATO

Richiede: Agile apprendista

Otteni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non tiri+DES o migliori la tua mobilità.

DANZATORE DELLE NUVOLE

Puoi muovere e plasmare le nuvole manualmente, come e quando vuoi. Queste nuvole possono essere usate per creare schermi di nebbia, piattaforme, per scrivere messaggi nel cielo, creare pioggia o qualunque altra cosa ti venga in mente.

DANZATORE DEL MONDO

Quando Prendi il volo per andare in un luogo dove sei già stato, ottieni sempre il risultato 10+. Non hai mai bisogno di intraprendere un viaggio pericoloso quando viaggi da solo verso un luogo in cui sei già stato e ci metti la metà del tempo che impiegheresti normalmente.

GRAZIA IMPOSSIBILE

Quando usi Foglia nel vento, scegli un'opzione aggiuntiva, anche con 6-.

GUERRIERO ANGELICO

Quando Assali mentre stai volando, infliggi +1d6 danni.

SEMPRE RIFLESSIVO

Richiede: Sempre all'erta

Quando Percepisci la realtà, fino a due delle domande possono essere qualunque cosa, senza limitarti alla lista.

TURBOLENZA

Quando crei una raffica di vento improvvisa, scegli uno:

- Fai finire a terra qualcuno entro *portata*
- Devia piccoli proiettili in arrivo, come per esempio frecce
- Cambi direzione all'improvviso mentre sei in aria, manovrando così pigramente di un inseguitore

VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e ti serve una via d'uscita, di' qual è e tira+DES. ►Con 10+, sei fuori. ►Con 7-9, puoi rimanere o andartene, ma se vai c'è un costo: lasci indietro qualcosa o porti qualcosa con te; il GM ti dirà cosa.