

nome

Nomi: Doppio, Nuovo, Orlania, Torrentia, Nebbia, Pann, Tifone, Zet, Poseidone, Hydros, Nuvola, Retsin, Caos, Venom, Ralos, Cida

for Base Mod.

Debole -1

des

Malfermo -1

cos

Malato -1

int

Stordito -1

sag

Confuso -1

car

Sfregiato -1

danno



arm.



pf

Attuali

Max



PF Max = 4 + Costituzione

carico

Carico = 7 + FOR

Legami

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

_____ ha una missione che devo aiutare a completare

_____ non mi capisce, e io non capisco lui

I miei doveri dipendono dall'aiuto di _____.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi animaleschi, occhi pericolosi, occhi acuti
- » Incappucciato, volto nascosto, capelli selvaggi
- » Maschera e mantello, tunica pratica, a petto nudo
- » Pelle scoperta, piercing, pelle fasciata

Composizione

Scegli il tipo di liquido che costituisce il tuo corpo:

❑ Fuoco

Il tuo valore di Dominio è +FOR. Il tuo corpo è fuoco liquido che si propaga a ogni liquido che tocchi. **Quando sei in mezzo ad acqua, pioggia o nebbia**, i nemici che arrivano corpo-a-corpo con te subiscono 1d4 danni.

❑ LUCE

Il tuo valore di Dominio è +CAR. Il tuo corpo è luminoso e scintillante, un fulgido faro che gli altri possono seguire. Non ti perdi mai per colpa di tempo atmosferico inclemente, oscurità o nebbia, e i tuoi alleati ottengono questo vantaggio quando ti sono vicini. Inoltre, hai +1 nell'Intraprendere un viaggio pericoloso.

❑ METALLO

Il tuo valore di Dominio è +COS. Il tuo corpo è metallo liquido, il che rende difficile ferirti quando hai del liquido a portata di mano. **Quando sei in mezzo ad acqua, pioggia o nebbia**, hai +1 armatura.

❑ OMBRA

Il tuo valore di Dominio è +SAG. Il tuo corpo è oscuro ed etero, il che rende difficile individuarti. **Quando sei in mezzo ad acqua, pioggia o nebbia** non puoi essere visto a meno che tu non voglia.

Guida

Quale singolo pensiero ti ha guidato per tutta la vita? Scegli una:

❑ BLASFEMIA

Sovverti l'ordine legittimo

❑ SALVEZZA

Salva qualcuno da danno certo

❑ VENERARE IL DIVINO

Fai avanzare i piani della tua divinità

Equipaggiamento

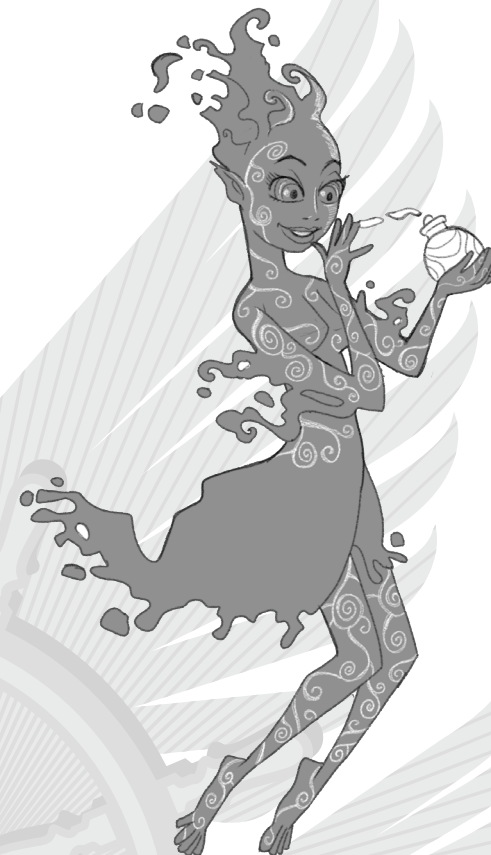
Inizi con mangime per mostri (8 usi, peso 1), che puoi mangiare senza problemi.

Scegli la tua arma:

- Una daga di metallo liquido o ghiaccio (intimo, lancio, peso 1), che è invisibile quando all'interno del Nascondiglio liquido
- Una spada benedetta (vicino, peso 1) che brilla quando in presenza di chi vuole causarti danno
- Una collezione di coltelli, sia da combattimento (intimo, preciso, peso 1) che da lancio (vicino, lancio, 3 munizioni, peso 1)

Scegli due:

- Armatura di tessuto di luce, indossata sotto la pelle (1 armatura, peso 1)
- Una bottiglia della pioggia (peso 1) (vedi pagina 210)
- Un distintivo e 30 monete
- Una pozione di guarigione e attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)



Il Signore delle Piogge

La pioggia è un aspetto vitale di Inverse World. Sale al cielo e ricade verso il sole, e ogni pertugio e fessura di Invells prova il suo tocco, prima o poi. Ogni singola goccia viene inviata in missione, ma non tutte fanno ritorno.

Talvolta queste gocce rimangono bloccate lungo la strada, il loro messaggio non consegnato. Quando molte di queste gocce rimangono bloccate nello stesso posto, tutti i loro messaggi si fondono e confondono e al loro posto emergono dei pensieri. Quando in un luogo si raccolgono abbastanza acqua e pensieri, nasce un Signore delle Piogge.

Sei nato in questo mondo con cento missioni e cento divinità, il loro proposito dimenticato da tempo. Ricorda, Signore delle Piogge, e porta il tuo messaggio nel mondo.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

□ CORPO LIQUIDO

Sotto un sottile strato di pelle semi-amorfa, il tuo interno è completamente composto di liquido proveniente dalle piogge benedette di Sola. Di conseguenza, il tuo corpo può allungarsi e comprimersi in modi impossibili per quelli fatti di carne.

Puoi infilarti in aperture incredibilmente strette: il tuo corpo può passare in ogni spazio in cui passi il tuo braccio. **Quando Sfidi il pericolo sfruttando la flessibilità del tuo corpo**, tira+Dominio.

Quando brandisci un'arma intima, ottiene anche l'etichetta *corpo-a-corpo*.

Quando brandisci un'arma corpo-a-corpo, ottiene anche l'etichetta *portata*.

□ ALLAGAMENTO

Quando rilasci un getto d'acqua dall'interno del tuo corpo, spendi 1 Pioggia e tira+Dominio. Con 10+, scegli tre. Con 7-9, scegli due:

- Respingi un nemico che sia entro *portata*, spingendolo lontano da te fino a raggio *vicino*. **Se sbatte contro qualcosa o qualcuno**, infliggi il tuo danno
- Crei un'onda attorno a te, facendo cadere a terra ogni cosa e persona che sia entro raggio *portata*
- Non impregni d'acqua, spazzi via o danneggi nulla o nessuno di importante, che sia attorno a te o dentro il Nascondiglio liquido
- Lo sciabordio non attira attenzioni indesiderate

□ NASCONDIGLIO LIQUIDO

Con un corpo fatto interamente d'acqua, puoi portare oggetti all'interno del tuo corpo, se non vengono danneggiati dall'acqua e non superi il tuo carico. Gli oggetti all'interno del tuo corpo non possono mai esserti portati via senza il tuo permesso, ma se non ti copri sono chiaramente visibili al tuo interno. Puoi recuperare qualcosa nascosto al tuo interno in ogni momento senza dover frugare dentro il tuo corpo per trovarlo.

□ UOMO DELLA PIOGGIA

Ovunque tu vada, la pioggia ti segue. **Ogni volta che ti Accampi**, poverà nell'area attorno a te. **Quando ti riposi per almeno un breve periodo in acqua, pioggia o nebbia**, prendi 3 Pioggia.

Puoi spendere 1 Pioggia in qualunque momento per riempire l'area attorno a te entro *portata* con pioggia o nebbia, a tua scelta. Nebbia e pioggia dureranno solo un minuto circa, ma arriveranno anche se sei in spazi chiusi o sottoterra. Questa pioggia o nebbia si muove con te per la sua durata.

Inizi la prima sessione con 2 Pioggia.

mosse avanzate (2-5)

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

□ ACQUA BENEDETTA

Quando tocchi qualcuno, a contatto di pelle, e lo aspergi con acqua benedetta, tira+Dominio. Con 10+, curi 1d8 PF o una malattia. Con 7-9, lo curi, ma la malattia o i danni sono trasferiti su di te.

□ AGILE APPRENDISTA

Ottieni 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.

□ A PORTATA DI BRACCIO

Quando allunghi una mano per afferrare qualcosa, puoi raggiungere qualunque cosa sia entro *portata* e tirarlo verso di te. Quando afferri qualcosa di più pesante di te in questo modo, vieni invece tirato nella sua direzione.

□ ARMA LIQUIDA

Ottieni la capacità di creare un'arma unica fatta d'acqua. Ottieni la mossa Arma prescelta del Guerriero. La tua arma prescelta è sempre conservata all'interno del Nascondiglio liquido fino a quando non ti serve. **Quando lasci la tua arma prescelta**, viene immediatamente distrutta, ma puoi ricrearla dedicando alcuni momenti in sicurezza al farlo.

□ ESPULSIONE LIQUIDA

Tutto ciò che è all'interno del tuo corpo ottiene le etichette *vicino* e *lancio* e puoi usarlo senza usare le mani per Tirare.

□ GUARDA COME DONDOLO

Quando ti allontani ondeggiando dall'attacco di un avversario, tira+Dominio. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno:

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

□ IDROCINESI

Quando sei in mezzo ad acqua, pioggia o nebbia, puoi Tirare emettendo forti getti d'acqua contro i tuoi nemici e tirando+Dominio al posto di +DES. Questo attacco ha le etichette *vicino* e *impatto*. Quando dovresti usare munizioni con questa mossa, spendi invece 1 Pioggia.

□ PROTEZIONE DIVINA

Quando non porti armatura né scudo, hai 2 armatura.

□ SERENITÀ

Quando cammini con calma attraverso una situazione pericolosa, hai +1 nello Sfidare il pericolo.

□ WALL WALKING

Puoi scalare lungo pareti e soffitti di materiale solido tanto velocemente quanto puoi camminare o correre, indipendentemente dalla loro texture o composizione. **Quando stai scalando**, hai una sola mano libera con cui fare azioni. Puoi portare una persona con te mentre fai Wall walking, ma in questo caso non hai mani libere.

mosse avanzate (6-10)

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

□ MUOVERSI COME L'ACQUA

Quando blocchi o schivi un attacco fisico da parte di un nemico, finisce faccia a terra entro *portata* da te.

□ AGILE INIZIATO

Richiede: Agile apprendista

Ottieni 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.

□ APOTEOSI DIVINA

La prossima volta che dormi dopo aver scelto questa mossa, ricevi visioni della vera natura del tuo creatore. Scegli una caratteristica associata alla divinità che ti ha creato (ali magnifiche, artigli oscuri e terribili, un terzo occhio che vede tutto, ecc.). **Quando ti svegli**, acquisisci permanentemente quella caratteristica fisica.

□ ARMATURA DIVINA

Sostituisce: Protezione divina

Quando non indossi armatura né scudo, ottieni 3 armatura.

□ DOMINIO COMPLETO

Quando Sfidi il pericolo usando la tua caratteristica Dominio, con 12+ hai successo oltre ogni aspettativa. Il GM ti offrirà un esito migliore, un attimo di perfezione divina o un'opportunità per una grande calamità.

□ IL MIO CORPO È UN OCEANO

Quando sei in mezzo ad acqua, pioggia o nebbia, tutta quell'acqua, pioggia o nebbia conta come parte del tuo corpo finché non ne esci. Puoi essere ovunque all'interno del tuo corpo esteso. Ogni cosa che rientri completamente all'interno del tuo corpo esteso viene considerato essere all'interno del Nascondiglio liquido.

□ L'ACQUA DELLA VITA

Quando infondi un corpo morente o morto da poco con un po' dell'essenza della tua acqua vitale, ritorna alla vita, che gli piaccia o meno. Ottieni influenza su di lui, e conta sia come vivente che come non morto.

□ PORTATA FANTASTICA

Sostituisce: A portata di braccio

Quando allunghi una mano per afferrare qualcosa, puoi raggiungere qualunque cosa sia entro raggio *vicino* e tirarlo verso di te. Quando afferri qualcosa più pesante di te in questo modo, vieni invece tirato nella sua direzione. Puoi anche usare le braccia per saltare come con l'asta o per oscillare come se fossero liane, in modo da attraversare facilmente fenditure.

□ SERBATOIO

Quando ti riposi per almeno un breve periodo in acqua, pioggia o nebbia, prendi 5 Pioggia invece di 3. Quando subisci danno, puoi spendere 1 Pioggia per subire 2 danni in meno.

□ VINTO E SCONFITTO

Quando attacchi un avversario che è sorpreso, indifeso o in svantaggio, gli infliggi +1d6 danni.