

nome

Nomi: Caliin, Aika, Chell, Faith, Croft, Irina, Meenah, Mei, Feng, Altair, Bruce, Creet, Pytri, Parker, Ezio, Wei, Garrett, Chester

for Base Mod.

Debole -1

des

Malfermo -1

eos

Malato -1

int

Stordito -1

sag

Confuso -1

car

Sfregiato -1

danno



arm.



pf

Attuali

Max



PF Max = 8 + Costituzione

carico

Carico = 10 + FOR

## Legami

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

Ho una scommessa in corso con \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ mi ha impressionato positivamente. Devo essere migliore di lui!

\_\_\_\_\_ non mi tiene in gran considerazione; che cosa stupida da parte sua

\_\_\_\_\_ mi guarda le spalle, e io a lui.

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

## Addestramento

Scegli da quale società hai appreso le tue capacità di scalatore:

### IL MARE DI NUBI

Puoi usare Wall walking sulla superficie di ogni massa d'acqua, come laghi, fiumi, cascate o nuvole.

### LE GRANDI NAZIONI

Usi Wall walking con l'aiuto di una complessa imbragatura da scalata progettata da te. **Quando sei su una parete o un soffitto**, puoi usare entrambe le mani, anche se hai un passeggero.

### LE CITTÀ NASCOSTE

Sostituisci la descrizione di Nessuno guarda mai in alto con:

**Quando ti arrampichi lungo il soffitto senza parlare o attaccare**, i PNG non ti noteranno mai, a meno che non ti avessero già individuato prima. Chiunque stia attivamente guardando verso il soffitto ha sempre una possibilità di vederti.

### LA CROSTA DEL MONDO

Vivere lungo una delle pareti più pericolose al mondo ti ha insegnato a muoverti in modo irregolare e imprevedibile per proteggerti. Quando fai Wall walking, hai +1 armatura.

## Guida

Cosa ti spinge a esplorare il cielo?  
Scegli una:

### SUPERIORITÀ INDUBBIA

Danneggia qualcuno che ti è d'intralcio

### ISTINTO COMPETITIVO

Sconfiggi qualcuno in una sfida di forza o abilità

### GIUSTIZIA SOMMARIA

Emetti giudizio per crimini altrui

## Equipaggiamento

Inizi con razioni (5 usi, peso 1), attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e un coltello da sopravvivenza (intimo, peso 1).

Scegli la tua arma:

- Lancia da scalata (corpo-a-corpo, portata, 1 perforante, peso 2)
- Mazza da guerra (corpo-a-corpo, impatto, peso 1)
- Coltello da combattimento (intimo, corpo-a-corpo, lancio, vicino, peso 1)

Scegli due:

- Un distintivo o simbolo di alto status sociale
- Armatura di pelle (1 armatura, peso 1)
- Bende (3 usi, lente, peso 0) e 1d6 monete
- Un kit di riparazione (6 usi, lento, peso 1)
- Coltelli da lancio (vicino, lancio, 3 munizioni, peso 1)



## Io Scalatore

*Tutti confidano che la solida terra li sostenga. Tu ti fidi più della maggior parte delle persone. In questo mondo, spesso ci sono momenti in cui è prudente o necessario scalare la parte bassa delle isole, percorrere nubi traditrici o camminare sull'orlo della Crosta del Mondo. Tu sei quello Scalatore.*

*La tua pelle porta il segno abbronzato dello sguardo di Sola; i tuoi muscoli sono come corde nodose; la tua presa è ferma quanto la terra che afferra. Sei marchiato per sempre come diverso, ma hai anche ottenuto rispetto. Sfidi la presa della gravità per il bene di tutti, emergendo vittorioso, ancora e ancora.*

*Sfidi probabilità impossibili. Trovi una via dove non ne esiste nessuna. E i tuoi nemici non ti vedranno mai arrivare.*

## mosse iniziali

Cominci con queste mosse

### □ 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.

### □ MORTE DALL'ALTO

**Quando balzi su qualcuno dall'alto**, tira+FOR. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno:

- Infiggi il tuo danno con un'arma da mischia
- Lo rapisci; ti ritiri in un luogo vicino, portandolo con te
- Nessuno ti nota e il bersaglio non fa rumore

### □ NESSUNO GUARDA MAI IN ALTO

**Quando aderisci a un soffitto senza parlare, muoverti o attaccare**, i PNG non ti noteranno mai, a meno che non ti avessero già individuato prima.

Se il soffitto è abbastanza alto perché tu sia al di sopra della normale linea visiva, non ti noteranno anche se ti muovi.

Puoi sempre chiedere al GM se sei sopra la linea visiva dei PNG presenti, prima di muoverti, e lui ti risponderà onestamente. Chiunque stia attivamente guardando verso il soffitto ha sempre una possibilità di vederti.

### □ SULL'ORLO DELLO SPECCHIO

**Quando fai free running**, inizia a muoverti e tira+FOR. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, prendi 2. Con 6-, prendi 1, ma quando lo spendi il GM aggiungerà una complicazione. Perdi tutte le te prese non appena ti fermi.

Spendi 1 presa per fare uno dei seguenti:

- Evitare o deviare un attacco nemico e continuare a muoverti
- Saltare attorno, sopra o attraverso un ostacolo o un nemico sulla tua strada
- Salire in un punto fuori dalla portata o vista altrui

## mosse avanzate (2-5)

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

### □ APPRENDISTA POSSENTE

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+FOR o migliori le tue capacità fisiche.

### □ COLPO BRUTALE

**Quando attacchi un nemico sorpreso o indifeso con un'arma da mischia**, scegli se infliggere il tuo danno o tirare+FOR. Con 10+, scegli due. Con 7-9, scegli uno:

- Infiggi il tuo danno +1d6
- Lo butti a terra o da una parte
- Lo mutili; un suo arto o senso di tua scelta è inutilizzabile
- Lo terrorizzi; farà di tutto per allontanarsi da te

### □ DENTRO, FUORI

Aggiungi la seguente opzione a Morte dall'alto:

- Fagli perdere i sensi con un colpo rapido e deciso. **Se invece se l'aspetta**, infliggi il tuo danno

### □ IL CAPPIO DEL BOIA

**Quando lanci una corda o un rampino verso qualcosa entro raggio vicino**, si aggancerà sempre dove vuoi. La corda non si scioglierà mai, a meno che tu non lo permetta o non venga tagliata.

### □ LA PRESA DEL RAGNO

Non perdi mai la presa su una superficie su cui stai facendo Wall walking. **Quando cadi o vieni fatto volare via**, puoi aggrapparti a una parete o un soffitto a cui passi vicino, prima dell'urto.

### □ PREDICARE BENE

**Quando hai a che fare con chi tiene in grande considerazione forza o capacità fisiche**, puoi sempre usare prodezze atletiche come leva per Parlé.

### □ RAZZOLARE MEGLIO

**Quando attiri l'attenzione su di te prima di eseguire un audace atto atletico**, ha +1 prossimo nel farlo.

### □ RISPETTATO MEMBRO DELLA SOCIETÀ

**Quando fai la mossa Wanted**, puoi fare sì che il risultato del tuo tiro si applichi invece a un altro giocatore.

### □ VENA COMPETITIVA

**Quando vinci una competizione, una sfida o una scommessa**, hai +1 prossimo.

### □ VIETATO L'ACCESSO

**Quando un nemico si sposta in una zona che hai avuto il tempo di preparare in anticipo**, tira+DES. Con 10+, prendi 2. Con 7-9, prendi 2 e il GM prende 1.

**Quando qualcun altro si muove all'interno dell'area che hai preparato**, tu o il GM potete spendere una presa per fare uno dei seguenti:

- Il bersaglio viene fermato da una trappola che lo obbliga a rimanere momentaneamente fermo
- Infiggi il tuo danno tramite una trappola mortale o un attacco a sorpresa
- Appari all'improvviso in un qualunque punto all'interno della zona

## mosse avanzate (6-10)

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

### □ CAMMINARE SUL SOLE

Puoi usare Wall walking per scalare raggi o fasci di luce solare, come quelli creati da una finestra, da uno specchio o dalla piccola luce della Lanterna.

### □ EVASIONE

**Quando Sfidi il pericolo**, con 12+ trascendi il pericolo. Non solo riesci in quello che volevi fare, ma il GM ti offrirà un esito migliore, vera bellezza o un attimo di grazia.

### □ INIZIATO POSSENTE

*Richiede: Apprendista possente*

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+FOR o migliori le tue capacità fisiche.

### □ MAESTRO POSSENTE

*Richiede: Iniziato possente*

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+FOR o migliori le tue capacità fisiche.

### □ METTERE ALLE CORDE

*Richiede: Cappio del boia*

Nelle tue mani, un pezzo di corda annodata è un'arma con le etichette *portata e impatto* e un pezzo di cavo metallico è un'arma con le etichette *portata e devastante*. **Quando infliggi danno con corda o cavo metallico**, scegli uno:

- Gli fai saltare di mano qualcosa, facendolo volare via
- Controlli il suo spostamento, spingendolo in un punto entro *portata* da te
- Lo fai inciampare o lo distrai; un alleato ottiene +1 prossimo nei suoi confronti

### □ NEL NULLA

**Quando cerchi di nasconderti da qualcuno che ti ha visto**, se interrompi il contatto visivo riuscirai sempre a trovare un modo per nasconderti o fuggire senza che se ne accorga.

### □ PASSO DELL'OMBRA

**Quando entri in un'area oscura e piena di ombre**, puoi uscire da un qualunque altro luogo oscuro e pieno di ombre che sia entro raggio *vicino*.

### □ PORTA SEMPRE CORDA EXTRA

**Quando ti Accampi**, fai rifornimento di 3 usi degli attrezzi dell'avventuriero.

### □ SALTO DEL RAGNO

*Richiede: Presa del ragno*

Puoi saltare facilmente fino a un qualunque punto entro raggio *vicino*. Inoltre, se c'è spazio perché tu possa saltare, puoi usare Morte dall'alto ovunque e in qualunque momento.

### □ TAGLIAGOLE

**Quando infliggi danno con l'intento di uccidere**, infliggi +1d6 danni.