Incantesimi

Scegline 3

- ☐ **Rintracciare**: spendi 1 Presa per conoscere la posizione di qualcuno. Devi essere in possesso di un oggetto che appartiene alla persona che stai cercando o una sua parte del corpo non deteriorata (una ciocca di capelli, unghie tagliate, sangue, etc.)
- ☐ **Elementalismo**: puoi invocare gli elementi in modo da attaccare i tuoi nemici. Spendi 1 Presa per usare sferrare un attacco con la tua magia come arma (*3*-Danno, *Vicino* o *2*-Danno, *Vicino*, *Area*).
- ☐ **Cancellare la memoria**: Spendi 1 Presa per cancellare fino a un'ora di memoria da un personaggio indifeso. Puoi spendere una Presa ulteriore e segnarti una Corruzione per impiantare dei ricordi alternativi.
- ☐ **Scudo magico**: spendi 1 Presa per fornire Armatura+1 a te o a qualcuno nelle vicinanze, oppure spendi 2 Prese per fornire Armatura+1 a chiunque si trovi in una piccola area, possibilmente te compreso. Questo bonus dura fino alla fine della scena. Puoi eseguire ***Scudo magico*** più volte e sommare i bonus.
- ☐ **Velo**: spendi 1 Presa per renderti invisibile per pochi istanti.
- ☐ **Teletrasporto**: spendi 1 Presa per teletrasportarti per una breve distanza allinterno della scena.
- ☐ **Anatema**: spendi 1 Presa per infliggere *1*-Danno (*AP*) a qualcuno che si trova a qualsiasi distanza. Dovrai avere un campione di sangue, capelli o saliva del bersaglio per riuscirci.

Sacrario

Scegli e sottolinea 4 caratteristiche:

- ☐ un assistente estremamente capace
- ☐ una zona di collaudo
- ☐ trappole magiche
- ☐ una biblioteca di libri antichi
- ☐ una piccola quantità di reliquie antiche
- ☐ una prigione mistica
- ☐ auree protettive magiche
- ☐ un portale per un'altra dimensione
- ☐ un cerchio di concentrazione
- ☐ una farmacia.

Scegli e sottolinea 2 svantaggi:

- ☐ attira delle attenzioni ultra-terrene
- ☐ contiene diverse sostanze instabili
- ☐ la sua posizione è nota a molti
- ☐ manca sempre un componente o un ingrediente chiave
- ☐ è difficile accedervi anche per te.

Quando entri nel tuo Sacrario per lavorare su un progetto, l'MC ti dirà di cosa hai bisogno per completarlo, come se il tuo sacrario fosse uno spazio di lavoro mistico.

Mosse Drammatiche

- ☑ **Mossa di corruzione**: *Quando stringi un patto con un essere oscuro e pericoloso* segnati una Corruzione.
- ☑ **Mossa di intimità**: *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona* decidi se te ne frega qualcosa. Se non ti importa nulla, non succede niente. Al contrario, quella persona riceve un -1 Continuo a fuggire finché non ha un momento di intimità con qualcun altro.
- ☑ **Mossa finale**: *Quando muori* puoi scagliare una maledizione devastante su qualcuno nelle vicinanze. Descrivi gli effetti della maledizione e come si può spezzare.

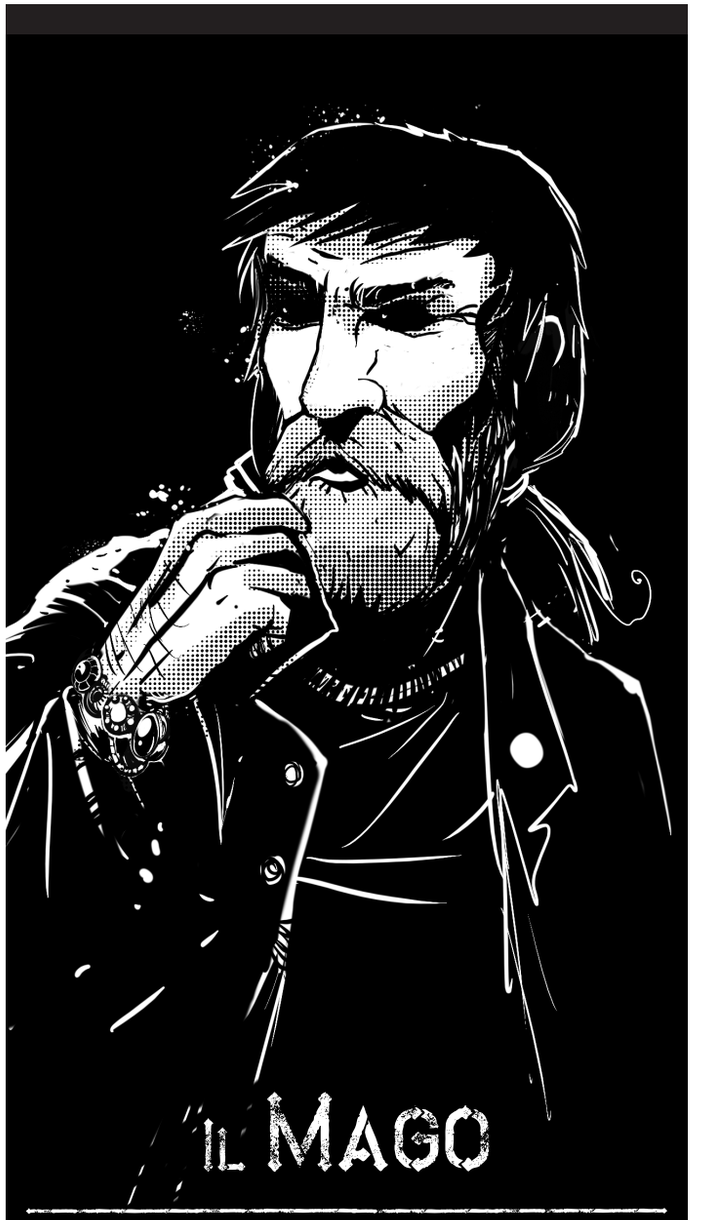
Corruzione ☆☆☆☆☆

- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione da un altro Archetipo.
- ☐ Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come Minaccia.

Mosse di Corruzione

- ☐ **Arti oscure**: Quando sferri un attacco con la magia o con i poteri psichici segnati una Corruzione per ✧+Spirito anziché +Sangue per tutta la durata della scena.
- ☐ **Smascherare**: Segnati una Corruzione e rivela il vero nome di un PNG presente nella scena per infliggergli *3*-Danni (*AP*).
- ☐ **Magia nera**: Segnati una Corruzione per ignorare una condizione posta dall'MC quando usi il tuo Sacrario.
- ☐ **Aura magica**: Segnati una Corruzione per creare una protezione magica grande come una piccola stanza. La protezione dura un mese e un giorno o finché non la cancelli.

Equipaggiamento



Il Mago

Maghi sono tra gli esseri umani più letali e potenti di tutti. L'abilità di riplasmare il mondo attorno a loro gli fornisce tremendi poteri, e nulla corrompe più del potere.

Un libretto per **Urban Shadows**, scaricabile da www.narrattiva.it
Edizione italiana: © 2019 Shadow di Michele Gelli • Edizione originale: © 2015 Magpie Games

Creazione del Personaggio

Nome
Scegline uno

Ailea, Alanna, Andrés, Brandon, Calvin, Christine, Desmond, Hugo, Jocelyn, June, Krista, Laura, Marlowe, Miranda, Randall, Vincent, Vivian, Wesley, Wraith, Zoha

Aspetto
Scegli tutti quelli applicabili

» Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
» Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco, _____
» Abiti arcaici, abiti comodi, abiti oscuri, abiti bizzarri

Atteggiamento
Scegline uno

Distaccato, Trasandato, Sinistro, Irascibile

Domande Iniziali
» Chi sei?
» Da quanto ti trovi nella città?
» Cosa ti tiene sveglio di notte?
» Cos'hai sacrificato per i tuoi poteri?
» Di cosa hai disperatamente bisogno?

Equipaggiamento
» Un bell'appartamento o una casa semplice, un'auto scassata, un cellulare decente
» Un focalizzatore mistico (leggi sotto) e un sacrario (leggi sotto)
» 1 arma pratica

Revolver a canna corta
⊃ *2-Danno, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Nascosto*

Glock 9mm
⊃ *3-Danno, Corpo-a-corpo, Sporco*

Spada
⊃ *3-Danno, Corpo-a-corpo, Sporco*

Favori
» Qualcuno ti sta aiutando a tenere a bada i demoni dentro di te. Gli devi un Favore.
» Quando sei nei guai ti rivolgi sempre alla stessa persona. Gli devi 2 Favori.
» Stai aiutando qualcuno a custodire un segreto pericoloso. Ti deve un Favore.

Caratteristiche
Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
Sangue	Cuore	Mente	Spirito
0	-1	+1	+1

Fazioni
Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
Mortali	Notturni	Potenti	Esterni
0	-1	+1	+1

Nome & Aspetto

Caratteristiche

Sangue ____ Cuore ____ Mente ____ Spirito ____

Fazioni

Mortali ☆ Notturni ☆ Potenti ☆ Esterni ☆

Debiti
Chi ti deve qualcosa?

..... mi deve ..... Debiti per .....
.....
..... mi deve ..... Debiti per .....
.....
..... mi deve ..... Debiti per .....
.....

Danno

☐ Svenuto.....
☐☐ Grave .....
☐☐ Critco.....

When you suffer harm, mark the same number of boxes as harm received. When you heal harm, erase it in the same order. You heal about 1 harm/day naturally. You can mark a Scar to ignore all harm you are about to suffer.

Cicatrici
☐ +1 Sangue (max +3)
☐ +1 Cuore (max +3)
☐ +1 Mente (max +3)
☐ +1 Spirito (max +3)

Avanzamenti

Avanzamenti disponibili all'inizio:

☐ +1 Sangue (max +3).
☐ +1 Mente (max +3).
☐ +1 Spirito (max +3).
☐ Nuova mossa del Mago.
☐ Nuova mossa del Mago.
☐ Una mossa da un altro Archetipo.
☐ Aggiungi 2 caratteristiche positive al tuo sacrario.
☐ Ottieni altri 3 incantesimi.
☐ Una mossa da un altro Archetipo.
☐ Una mossa da un altro Archetipo.
☐ Cambia la tua Fazione

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

☐ +1 a una Caratteristica qualsiasi (max +3).
☐ +1 a una Fazione qualsiasi (max +3).
☐ Cancella una Cicatrice.
☐ Rimuovi uno svantaggio del tuo sacrario.
☐ Aggiungi un bonus al tuo focalizzatore.
☐ Fai avanzare 3 mosse base.
☐ Fai avanzare 3 mosse base.
☐ Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
☐ Cambia Archetipo.

Mosse del Mago

Ottieni queste due, oltre agli incantesimi

☑ **Focalizzare**: *Quando focalizzi e prepari le tue magie* ✊+Spirito. ○ Prendi 3. ◐ Prendi 3 e scegli un'opzione dalla lista sotto. ● Prendi 1 ma non puoi ***focalizzare*** più per questa scena.

» Ricevi un -1 continuo finché non ti riposi
» Subisci 1-danno (AP)
» Segnati una corruzione

Le Prese accumulate durano finché non le spendi tutte. Puoi spenderle per lanciare un qualsiasi incantesimo disponibile, a patto che rispetti i criteri dell'incantesimo.

☑ **Sancta Sanctorum**: *Quando entri nel tuo sacrario per cercare l'ingrediente di un incantesimo, una reliquia o un libro* ✊+Spirito. ○ rovi la cosa che ti serve. ◐ trovi qualcosa di simile, ma è difettoso o gli manca una parte essenziale. ● non possiedi ciò di cui hai bisogno, ma conosci qualcuno che probabilmente ce l'ha.

Focalizzatore

Possiedi un oggetto, il Focalizzatore Mistico, che ti aiuta a concentrare la tua magia. Senza di esso, ottieni -1 a ***Focalizzare***. Scegli un bonus che ti fornisce il Focalizzatore:

☐ Infliggi +1 Danno con le tue magie
☐ Ottieni Armatura+1 quando accumuli Prese con ***Focalizzare***
☐ Accumuli 1 Presa addizionale quando usi ***Focalizzare***